



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO DE PUNO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD



**APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. 685 MARÍA MAGDALENA
PAZZI - 2016**

TESIS

PRESENTADA POR:

KAREN MIRAYA PALOMINO CANDIA

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:
EDUCACION INICIAL**

PUNO – PERÚ

2017



DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mi esposo e hija, por ser los pilares más importantes y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias de opiniones. A mis padres por ser un ejemplo de superación.



AGRADECIMIENTO

Me van a faltar palabras para agradecer a las personas que se han involucrado en la realización de este trabajo, sin embargo, merecen reconocimiento especial mi esposo y mi hija que con su esfuerzo y dedicación me ayudaron a culminar mi carrera universitaria y me dieron el apoyo suficiente para no decaer cuando todo parecía complicado e imposible.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN 11

ABSTRACT..... 12

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... 14

1.2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 16

1.2.1. Problema general 16

1.2.2. Problemas específicos..... 16

1.3. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO 17

1.4. HIPÓTESIS 18

1.4.1. Hipótesis general 18

1.4.2. Hipótesis específicas..... 19

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN 19

1.5.1 Objetivo general 19

1.5.2. Objetivos específicos..... 19

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES 20



2.2.5.3.1	La maduración del sistema nervioso	37
2.2.5.3.2	La evolución del tono	37
2.2.5.4	Conceptos de psicomotricidad: aspectos fundamentales	37
2.2.5.5	Importancia de la psicomotricidad.....	40
2.2.5.6	Desarrollo de la motricidad gruesa	40
2.2.5.6.1	Dominio corporal dinámico.....	43
2.2.5.6.1.1	Coordinación general	45
2.2.5.6.1.2	Equilibrio dinámico.....	49
2.2.5.6.1.3	Coordinación psicomotriz	50
2.2.5.6.2	Dominio corporal estático	51
2.2.5.6.2.1	Equilibrio estático	52
2.2.5.6.2.2	Respiración.....	53
2.2.5.6.2.3	Relajación.....	54
2.3.	MARCO CONCEPTUAL	55

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1.	UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	57
3.2.	PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO.....	57
3.3.	PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO	57
3.3.1.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	58
3.3.2.	Tipo y diseño de la investigación	59
3.4.	POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN.....	60
3.4.1.	Población de estudio	60
3.4.2.	Muestra de estudio.....	60
3.5.	DISEÑO ESTADÍSTICO	61



3.6. PROCEDIMIENTO	62
3.7. VARIABLES.....	63
3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS	64

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS.....	65
4.1.1. Resultados de la prueba de entrada (pre test) sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en el grupo pre experimental.	65
4.1.2. Resultados de las observaciones realizadas durante el desarrollo de los talleres de aprendizaje (motricidad gruesa) aplicados en los niños del grupo pre experimental de la IEI 685 Maria Magdalena Pazzi-2016.....	69
4.1.3. Resultados de la prueba de salida (post test) sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en el grupo pre experimental.	73
4.1.4. Prueba estadística de hipótesis para comparar los resultados de la prueba de entrada (pre test) y prueba de salida (post test) en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi - 2016.....	77
4.1.5. Comparación de los resultados totales de la prueba de entrada (pre test) y prueba de salida (post test)	81
4.2. DISCUSIÓN.....	83
V. CONCLUSIONES.....	85
V. SUGERENCIAS.....	86
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	87
ANEXOS.....	89

Área : Gestión curricular

Tema : Estrategias metodológicas en las diversas áreas curriculares

Fecha de sustentación: 28 / Enero / 2017



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Componentes de la motricidad gruesa.....	42
Figura 2. Porcentaje de resultados de la prueba de entrada sobre el desarrollo de la motricidad gruesa	66
Figura 3. Porcentaje de resultados del desarrollo de la motricidad gruesa: dominio corporal dinámico.....	70
Figura 4. Porcentaje de resultados del desarrollo de la motricidad gruesa: dominio corporal estático	72
Figura 5. Porcentaje de resultados de la prueba de salida (post test) sobre el desarrollo de la motricidad gruesa	74
Figura 6. Comparación entre el pre test y post test sobre el desarrollo de la motricidad gruesa	81



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población de investigación.....	60
Tabla 2	Muestra de estudio	61
Tabla 3.	Escala de calificación en la prueba de entrada y salida.....	65
Tabla 4	Resultados de la prueba de entrada (pre test) sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi - 2016	66
Tabla 5	Resultados del desarrollo de la motricidad gruesa: dominio corporal dinámico en niños y niñas de 5 años.....	70
Tabla 6	Resultados del desarrollo de la motricidad gruesa: dominio corporal estático en niños y niñas de 5 años	72
Tabla 7	Resultados de la prueba de salida (post test) sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi - 2016	74
Tabla 8	Resultados totales de la prueba de entrada y salida	79
Tabla 9	Resultados totales de la prueba de entrada y salida	80
Tabla 10	Aplicación de la fórmula	80
Tabla 11	Comparación entre el pre test y post test sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi - 2016	81



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

- I.E.I. : Institución Educativa Inicial
- MINEDU : Ministerio de Educación
- C.E.I. : Centro Educativo Inicial



RESUMEN

La presente investigación parte del descuido y desinterés por parte de las docentes de Educación Inicial en la Región y el País, en el desarrollo de la motricidad gruesa durante todo el ciclo escolar. A causa de ello surge el trabajo de investigación titulado: “Aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I 685 María Magdalena Pazzi 2016”; la cual se realizó con la finalidad de desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas antes mencionados; Los objetivos planteados se orientan a dar una solución tentativa, que deben ser comprobados por la investigación que puede precisarse así: La aplicación del juego como estratégica es eficaz para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I 685 María Magdalena Pazzi - 2016. La investigación es de tipo Experimental y el diseño Pre - Experimental; con un solo grupo con Pre Test (prueba de entrada) y Post Test (prueba de salida). Por lo tanto, se concluye que la aplicación del juego como estratégica para el desarrollo de la motricidad gruesa es eficaz porque permite al niño y niña promover un eficiente nivel de los aspectos fundamentales de la motricidad gruesa (dominio corporal dinámico y dominio corporal estático), esto se verifica en las notas obtenidas en el pre test y post test.

Palabras clave: Aplicación, coordinación física, coordinación viso motriz, dominio corporal dinámico, dominio corporal estático, equilibrio dinámico, equilibrio estático, juego, motricidad gruesa, respiración y relajación.



ABSTRACT

This research is based on the carelessness and disinterest on the part of Early Childhood teachers in the Region and the Country, in the development of gross motor skills throughout the school year. Because of this, the research work entitled: “Application of the game as a strategy for the development of gross motor skills in 5-year-old boys and girls of the I.E.I 685 María Magdalena Pazzi 2016”; which was carried out in order to develop gross motor skills in the aforementioned boys and girls; The objectives set are aimed at providing a tentative solution, which must be verified by research that can be specified as follows: The application of the game as a strategy is effective for the development of gross motor skills in 5-year-old boys and girls of the IEI 685 María Magdalena Pazzi - 2016. The research is of the Experimental type and the Pre - Experimental design; with a single group with Pre Test (entrance test) and Post Test (exit test). Therefore, it is concluded that the application of the game as a strategy for the development of gross motor skills is effective because it allows the boy and girl to promote an efficient level of the fundamental aspects of gross motor skills (dynamic body domain and static body domain), This is verified in the marks obtained in the pre-test and post-test.

Keywords: Application, game, gross motor skills, dynamic body control, physical coordination, dynamic balance, visual motor coordination, static body control, static balance, breathing and relaxation.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se centra en la investigación sobre “La Aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa” aplicados en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 685 María Magdalena Pazzi del Centro Poblado de Palma Real del Distrito de Echarate, provincia de La Convención, de la Región Cusco. Investigación que se realizó con la finalidad de aplicar desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas ante el desinterés por parte de los docentes de la Educación Inicial en la región y el país, siendo el objetivo principal de orientar y dar una solución a la aplicación y practica del juego como estrategia de la motricidad gruesa en todos los niños, así promover un eficiente nivel de aspectos fundamentales de la motricidad gruesa (dominio corporal dinámico y dominio corporal estático. el presente trabajo se ha estructurado en cuatro capítulos además de los apéndices y la bibliografía.

Por tanto, el trabajo de investigación está estructurado por los siguientes capítulos: El primer capítulo, se refiere al planteamiento del problema de investigación, en donde se describe el problema empírico y científico del sector educativo. En el segundo capítulo se considera, el marco teórico que se refiere al conjunto de conocimientos teóricos, donde presentamos los antecedentes, el sustento teórico, glosario de términos, hipótesis y la operacionalización de variables empleadas en la investigación. El tercer capítulo se da a conocer el diseño metodológico de la investigación que permite proporcionar pautas, en el que se considera el tipo y diseño de investigación utilizado en el experimento, incluye la población y muestra de estudio, ubicación y descripción de la población; y todo lo que se refiere a la técnica e instrumentos de recolección de datos.



1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Para Comellas (2003): La edad escolar, se constituye en el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar; el juego es la principal actividad infantil; este impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto dichas experiencias le permitirán al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales. (p. 80)

Calero (1998): Manifiesta que el proporcionarle al niño un ambiente adecuado y rico en estímulos favorecerá el desarrollo de habilidades propias de un aprendizaje. Pero también es cierto que “Educar jugando” es mil veces más provechoso que educar reprimiendo, incuestionablemente. Frente a ello, el juego constituye una inimaginable herramienta de la que el niño se sirve para avanzar en su formación personal de su pensamiento y superar conflictos dolorosos o traumáticos. Por tanto, el juego es esencialmente un medio para aprender y demostrar que está aprendiendo, siendo un aprendizaje más creador y significativo del niño. (p. 53).

Para Calero (1998): El juego nunca deja de ser una ocupación de vital importancia en el desarrollo de los niños y niñas, puesto que su vida es jugar ya que ellos lo hacen por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, etc.; desarrollando su dominio corporal dinámico y estático, ellos se relevan de la manera más clara, limpia y transparente en su vida lúdica; no por mandato, orden o compulsión exterior, sino movidos por una necesidad interior. (p. 101).



Por tanto, jugar es para el niño y niña la actividad más importante en su vida ya que les permite ser creativos y, con su ejercicio, el niño aprende a comunicarse, ejercita su imaginación, explora y prueba sus nuevas habilidades e ideas, conoce el mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia.

A partir de esta realidad el presente trabajo se ha visionado de manera integral favoreciendo el sistema motor desde el aula de clase en los niños de edad escolar mediante la implementación de estrategias que ayuden a potencializar las diferentes habilidades y garantizar un aprendizaje que sea más significativo en el niño a partir de las experiencias. De ahí que conviene entonces, aprovechar la etapa escolar en donde el niño se enfrenta al mundo que le exige una organización motora adecuada, requiriendo para ello de estrategias y estímulos que como el juego ayuda en potencializar las habilidades y conductas motrices.

Durante el trabajo de observación llevado en la institución se percibió que en la clase de psicomotricidad algunos niños al realizar ejercicios que implican el mantenimiento del equilibrio del cuerpo en puntillas, con los pies juntos, levantar la pierna derecha o izquierda, en relación al muslo o apoyarse en un pie se le dificulta en gran manera, ocasionando en los niños una respuesta de frustración ante la actividad. Prevalece además la falta de coordinación de brazo y pierna, lanzar o encestar un balón. Igualmente, a lo anterior se agrega la inexistencia de ambientes escolares adecuados que faciliten un buen aprendizaje.

Sumado a esto la demostración por la carencia de recursos didácticos que ayuden al desarrollo motor.

En los recreos los niños juegan en espacios reducidos, presentándose problemas de hacinamiento. Ya que no tienen patios ni instalaciones adecuadas; porque los espacios



son inadecuados, la zona de juego es deficiente, para que trabajen los niños y las niñas de una forma adecuada y óptima la motricidad gruesa.

De la misma manera un aspecto puntual de este estudio es que las orientaciones que dan los docentes frente al desarrollo motriz de sus estudiantes no son las más acertadas; los niños y niñas presentan dificultades porque estos docentes ignoran estrategias propias para desarrollar en este nivel, y en el peor de los casos dejan de lado la importancia del juego en esta etapa de la vida y su incidencia en el aprendizaje. Porque no se le permite desarrollar el aspecto motor grueso por darle prioridad a otras áreas del conocimiento. Es pertinente anotar que todas las dimensiones del desarrollo requieren la fomentación de aspectos motrices.

1.2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.2.1. Problema general

El presente informe de investigación responde a la siguiente interrogante: ¿De qué manera la aplicación de los juegos como actividades estratégicas serán eficaces para lograr el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi - 2016?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuáles son las motricidades como estrategia para el desarrollo del dominio corporal (coordinación general, equilibrio dinámico y coordinación visomotriz) en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi?
- ¿Cuál es eficacia de la aplicación del juego como estrategia para desarrollar el dominio corporal (equilibrio estático, respiración y relajación) de los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi?



1.3. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

La educación Inicial es parte fundamental en la formación educativa de todo ser humano, por ello es importante mencionar que el juego, en la educación es amplia, porque pondrá en constante actividad todos los órganos del cuerpo, ejercitando y fortaleciendo sus partes gruesas (piernas, brazos, pies y todo su esquema corporal), así mismo evitando enfermedades, la obesidad y deficiencias corporales. Por tanto, la aplicación de los juegos motrices como un medio de enseñanza permitirá en los niños y niñas el desarrollo de la motricidad gruesa y otros aspectos como: habilidades, destrezas y actitudes en las etapas sucesivas de su vida cotidiana.

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

La motricidad gruesa ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e Intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo post-moderno; por consiguiente; es desde la educación preescolar donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento. Desde el punto de vista del interés de las investigadoras, esta investigación busca centrar el interés en el juego para el niño en edad preescolar, lo tenga como un referente de su



desarrollo motriz y lo impulse a estructurarse desde los primeros años escolares en cuanto al manejo de su sistema músculo esquelético.

Por ello, los resultados que se esperan obtener en esta investigación apuntan a que los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi, alcancen un desarrollo de la motricidad gruesa acorde a su edad mental y cronológica, que les estimule el deseo por ejercitarse y tengan en el juego un punto de referencia para adquirir las destrezas físicas en las variables de coordinación y equilibrios, acorde a su edad escolar, las cuales se verán reflejadas en la vida adulta del individuo.

El impacto que generará esta investigación se centra en el desarrollo que adquirirán los niños y niñas en su proceso de aprendizaje, ya que al tener bien desarrolladas estas variables, por obvias razones, su rendimiento académico debe mejorar ostensiblemente, al igual que su desempeño laboral, social y personal.

Desarrollar un buen dominio corporal dinámico (ejercicios de coordinación general, equilibrio dinámico y coordinación visuomotriz) y dominio corporal estático (equilibrio estático, respiración y relajación) en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi garantizará adultos seguros, capaces de tomar las mejores decisiones en el momento oportuno, puesto que la motricidad gruesa conlleva a mejorar el pensamiento crítico, pilar fundamental en las acciones de un ser humano.

1.4. HIPÓTESIS

1.4.1. Hipótesis general

La aplicación del juego como estrategia es eficaz para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi - 2016



1.4.2. Hipótesis específicas

- La aplicación del juego como estrategia es eficaz para desarrollar el dominio corporal dinámico (coordinación general, equilibrio dinámico y coordinación visomotriz) en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi - 2016.
- La aplicación del juego como estrategia es eficaz para desarrollar el dominio corporal estático (equilibrio estático, respiración y relajación) en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi - 2016.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1 Objetivo general

Determinar la eficacia de la aplicación del juego como estratégica para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años la IEI 685 María Magdalena Pazzi - 2016

1.5.2. Objetivos específicos

- Identificar las motricidades como estrategia para el desarrollo del dominio corporal (coordinación general, equilibrio dinámico y coordinación visomotriz) en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi .
- Identificar la eficacia de la aplicación del juego como estrategia para desarrollar el dominio corporal (equilibrio estático, respiración y relajación) de los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

Luego de haber realizado una exhaustiva indagación en la Biblioteca Especializada de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNA, se pudo encontrar algunos trabajos y/o tesis a fines a los experimentos, por ello se ha recurrido como antecedentes a los siguientes:

Mamani (2012) el trabajo de investigación este enunciado por la siguiente interrogante: ¿Cuáles son los efectos de la utilización del juego motriz en la iniciación del mini tenis, en los niños (as) de 5 años de edad en el CEI? N° 290 el Mirador de la ciudad de Puno. el objetivo general es determinar los efectos de la utilización del juego motriz en la iniciación del mini tenis en niños de 5 años del CEI N° 290 el Mirador de la ciudad de Puno. Y la hipótesis general: La utilización del juego motriz tiene efectos positivos porque permite el aprendizaje en la iniciación del mini tenis en niños y niñas de 5 años de edad del CEI N° 290 “El Mirador” de la ciudad de Puno. Este trabajo de investigación llegó a las siguientes conclusiones: -Después de realizar la prueba de hipótesis podemos determinar que existen efectos positivos del uso del juego motriz para mejorar la iniciación a la práctica del mini tenis en los niños y niñas de 5 años del CEI N° 290 el mirador. -Los niños y niñas del CEI N° 290 El mirador, al inicio de la prueba de entrada o PRE-TEST, la mayoría se encuentran en un nivel bajo de iniciación a la práctica del mini tenis. Los cuales fueron progresando en la prueba de proceso y la prueba de salida o POST-TEST lograron un alto nivel obteniendo resultados positivos esperados. -La utilización del juego motriz contribuye en el desarrollo integral ya que permitió identificar la importancia del desarrollo motor en los niños y niñas del nivel inicial del CEI N° 290 El mirador al mismo tiempo permitió conocer las habilidades y destrezas más



desarrolladas por los niños han sido las formas de manejo de la raqueta y pelota de tenis, orientarse en el espacio, obtener un buen sentido del ritmo, el desarrollo de la coordinación viso motora y el desarrollo de la práctica del deporte. Lo que significa que tanto los niños como las niñas han desarrollado muchas habilidades y destrezas con el juego motriz para practicar deportes conocidos.

Cruz, y Farfán (2004) se plantearon como objetivo general: Demostrar la eficacia de la estimulación motriz en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 1-2 años de la Cuna Jardín “Garabatos” de la ciudad de Puno-2004. Luego llegaron a la hipótesis general: La estimulación motriz es eficaz porque permite el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 1-2 años de la Cuna Jardín “Garabatos” de la ciudad de Puno-2004. Esta tesis tuvo las siguientes conclusiones: - La estimulación motriz fue eficaz con el mejoramiento de los niveles del desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 1-2 años de la Cuna Jardín “Garabatos”, por cuanto se demuestra que la prueba de Tc es 4.27 puntos pues mejoró de modo significativo el promedio aritmético de la prueba de entrada de 79 puntos (riesgo) a un promedio aritmético de la prueba de salida de 89 puntos (normal) presentado por el 100% de estudiantes de grupo experimental. - Al evaluar a los alumnos del grupo experimental y grupo control con la prueba de entrada se obtuvo una media aritmética de 79 y 77 puntos respectivamente (nivel de su desarrollo); así mismo en la prueba de hipótesis se obtuvo un resultado de $T_c = 0.89$, está siendo a un menos que $T_c = 1.71$. En todo caso, los promedios obtenidos no varían significativamente; por lo tanto, los alumnos de ambos grupos se encuentran en el mismo nivel de desarrollo psicomotor (riesgo).



2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. El juego

2.2.1.1 Concepto de juego

En término de motivación lúdica, el juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez.

La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie y andar. Los niños y niñas juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

Según Calero (1998) el juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La vida del niño es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza que le obliga a moverse, a manipular, correr, brincar y todo lo que pueda hacer con su cuerpo hasta llegar al pleno disfrute de su libertad de movimiento. Ellos se revelan de la manera más clara, limpia o transparente en su vida lúdica. No juegan por mandato, orden o compulsión exterior, sino movidos por una necesidad interior. (p. 35).

“El juego es fuente de goce, ya que en el encuentran los niños su satisfacción más cumplida, una exigencia imperiosa de la naturaleza y una necesidad profunda del espíritu” (Calero, 1998, p. 48).

2.2.1.2 El juego es la esencia de la vida infantil

En consecuencia el juego es una actividad física y mental que proporciona alegría, diversión y esparcimiento a los sujetos que lo practican, brindando



momentos de felicidad. El juego es algo voluntario y espontáneo por su carácter no obligatorio, es libremente por el que va a realizar.

Tal como afirma Tineo (1996) que: Los juegos sirven al profesor para motivar su clase, para hacerlo interesantes, atrayentes, activas y dinámicas estimulando sus funciones orgánicas, mentales y fisiológicas. El mundo de los niños es jugar, lo cual constituye un mayor interés y forma parte de toda su rutina de su vida. Para nadie es desconocido que los niños la gran parte de su vida dedica al juego, a través del cual se entretienen y descargan sus energías, por ello se debe afirmar que jugar es la esencia del niño. Finalmente, se afirma que no existe mejor ejercicio para el niño, que el juego, siendo una verdadera gimnasia. (p. 73).

El Ministerio de Educación (2009) dice que: Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzca estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprenden más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor. (p. 11)

2.2.1.3 Juegos motrices

Los juegos motrices lo realizan los niños principalmente en los primeros años de vida. Este tipo de juego motriz es una herramienta que el niño utiliza para la interacción con el mundo que le rodea y para la construcción de su esquema corporal, en este juego actúa principalmente la musculatura y la psique del niño.



Mediante el juego motriz el niño aprende los límites de su cuerpo como identidad física y los límites de sus capacidades.

“La formación motriz no solo es el entrenar a los niños para la competición, sino una acción dirigida al desarrollo y control de capacidades motrices del niño”. (Molner, 2001, p. 72).

2.2.1.4 Juegos motrices como estrategia de enseñanza - aprendizaje

El juego motriz como estrategia de enseñanza es una actividad natural y principal del niño, que promueve el desarrollo social, motor, cognitivo y afectivo. El juego motriz como estrategia de aprendizaje le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollando su vocabulario y le permite imitar roles de adultos.

Estudios han demostrado que el juego con intención pedagógica facilita el pensamiento creativo, la solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, habilidades para adquirir nuevos conocimientos, para usar herramientas y desarrollar el lenguaje.

Los juegos motrices pueden realizarse en el aula ya que la característica central y específica del trabajo es que se trata de un tiempo de tarea en el aula sostenido en la elección del sector de preferencia de los niños; como en el patio es una forma de juego que los niños organizan autónomamente si no existe una propuesta de la docente.

Según Mansilla (2012) manifiesta: De ahí la importancia de los juegos motrices como estrategia de enseñanza y aprendizaje en los talleres, dentro o fuera del aula. Y para el desarrollo de los talleres de juegos corporales según el nuevo enfoque pedagógico de educación inicial, se debe tener en cuenta:



- **Asamblea o inicio.** - Se sientan sobre los petates o colchonetas se les indica el procedimiento de la actividad a desarrollar y también se les recuerda la regla para el uso del material individual y/o grupal, de los cuidados a tener en cuenta para no golpearse con los demás niños. Es importante realizar ejercicios de calentamientos y este trabajo puede realizarse con ropa cómoda y sin zapatos (en la medida que el ambiente lo permita).
- **Expresividad motriz.** - Se invita a los niños al desarrollo del juego libre, donde los materiales promoverán la exploración autónoma, sintiéndose seguros y acompañados por la maestra para poder expresarse. Para el uso de materiales debe considerarse por lo menos uno para cada uno. Es importante marcar y/o ubicar los límites espaciales y temporales, es bueno avisarles cinco minutos antes de terminar el tiempo de jugar.
- **Relajación.** - Se propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor en el espacio para echarse e ir normalizando, con ayuda de la educadora, su respiración, después de la experiencia de movimiento corporal vivida.
- **Expresión gráfico plástico.** - Se usa la construcción con maderas y el dibujo como elementos principales para la representación del juego mediante imágenes gráficas, pudiendo elegir con que materiales trabajar, luego pueden mostrar y contarnos sus producciones, recordando que en este momento no hay un tema puesto por el adulto.
- **Verbalización.** - Es importante que para este momento se ubiquen en los petates y colchonetas para despedirse y conversar al igual que en los otros talleres, este momento brinda la oportunidad de que los niños compartan sus producciones representados y logren una mejor comunicación formulando comentarios y/o conclusiones. (p. 64)).



2.2.1.5 Tipos de juego

El Ministerio de Educación propone los siguientes tipos de juego:

2.2.1.5.1 Juego motor

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

2.2.1.5.2 Juego social

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros.



En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”.

Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

2.2.1.5.3 Juego cognitivo

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin.

Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.

2.2.1.5.4 El juego simbólico: pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo

El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que”.

El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”.



Jugar simbólicamente supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca y la representa mentalmente. En otras palabras, se trata de transformar un objeto para representar una realidad ausente con éste.

2.2.1.6 Objetivos de los juegos

Según Tineo, los objetivos del juego son:

- Alcanzar actitudes positivas como: trabajo cooperativo, respeto al derecho ajeno, confianza en sí mismo, autoridad y obediencia.
- Mejorar el comportamiento de los educandos.
- Preparar a los alumnos para los trabajos en grupo ajeno.
- Estimular el desenvolvimiento de la inteligencia y su afianzamiento de las cualidades morales.
- Lograr libertad emocional y el regocijo del alumno.
- Lograr que el proceso de enseñanza y aprendizaje se desarrolle de un modo más activo dinámico.

2.2.1.7 Funciones del juego

A través del juego, el niño aprende a explorar, desarrollar y dominar las destrezas físicas y sociales. Durante el juego, el niño investiga los roles de la familia, el adulto y de sexo a su propio ritmo, libre de los límites del mundo adulto. El juego enseña al niño a relacionarse con los demás, primero como observador y más tarde como participante en tareas cooperativas o competitivas y grupales. El juego proporciona un medio por el cual el niño obtiene conocimiento de las normas de su cultura. A medida que el niño comprende lo que es aceptable y no aceptable, comienza a desarrollar un sentido de moralidad social.



A los niños les agrada repetir la actividad. Repiten de forma aparentemente interminable las destrezas motoras gruesas y finas por el puro placer del dominio. A medida que sus destrezas se multiplican, el niño puede integrar actividades más complejas y coordinadas. La actividad sensorial y motora enseña al niño las realidades físicas del mundo, así como las capacidades y las limitaciones de su propio cuerpo. El juego también proporciona una liberación de la energía excesiva, que restablece el equilibrio del cuerpo, liberando al niño para nuevas tareas. Aumenta la capacidad perceptiva de un niño: los acontecimientos o los objetos del ambiente lúdico permiten al niño percibir las formas y las relaciones espaciales y temporales. El niño comienza a clasificar los objetos y a relacionarlos con otros, formando una base para el pensamiento lógico.

El juego permite al niño descubrir un sentido del yo, una estabilidad interna. El niño comienza a confiar en la constancia y la consistencia del ambiente. Esta confianza desarrolla la base para la identidad del ego. El juego permite al niño analizar la realidad de los mundos interno y externo. Le permite expresar sentimientos sin temor del castigo y, por el contrario, le ayuda a aprender a controlar las frustraciones y los impulsos. Este control proporciona la base para la fuerza del ego, la auto confianza y la adaptación potencial a las necesidades futuras. El juego es diversión: abre un mundo de alegría, humor y creatividad.

Las actividades lúdicas están íntimamente relacionadas con el nivel de desarrollo cognitivo del niño. A través del juego, el niño aprende a manipular los acontecimientos y los objetos en el ambiente interno y externo. Esta manipulación y combinación de acontecimientos novedosos sientan la base para la resolución de problemas. El pensamiento representativo surge a medida que el niño participa en el juego simbólico y dramático; el pensamiento abstracto tiene su base en las



actividades que permiten desarrollar la capacidad de clasificación y de resolución de problemas. Las experiencias concretas del juego permiten al niño efectuar una evaluación más precisa del ambiente y su rol en él.

2.2.2. Desarrollo

2.2.2.1 Concepto de desarrollo

El desarrollo hace parte de la vida del ser humano; es un proceso que indica cambio, diferenciación, desenvolvimiento y transformación gradual hacia mayores y más complejos niveles de organización, en aspectos como el biológico, psicológico, cognoscitivo, nutricional, ético, sexual, ecológico, cultural y social.

Así que cuando se habla de desarrollo infantil es necesario entenderlo tanto como proceso, que como sistema. “La noción de proceso resalta su carácter de cambio, desenvolvimiento y transformación gradual hacia mayores y más complejos niveles de organización; y la noción de sistema plantea la existencia de necesarias interacciones entre los diferentes subsistemas y procesos, su interdependencia y efectos recíprocos” (Cratty, 1970).

Por esto es que se plantea que el ser humano se desarrolla como una totalidad, como un ser integral. Así que ninguna parte orgánica y ninguna área del desarrollo es más importante que la otra, ya que los avances, retrasos o alteraciones de una en especial, afectarán a las otras y finalmente al ser en su totalidad. Entonces se entiende que estos desarrollos no son independientes sino complementarios.

Se ha demostrado que el 90% del desarrollo físico y psíquico, ocurre durante los primeros años de vida, por eso es importante aprovechar este tiempo para lograr el adecuado desarrollo de los niños; y al concebir el desarrollo como un sistema es



necesario reconocer la gran importancia del área de motricidad gruesa así como lo es el área cognitiva, de lenguaje, de motricidad fina o de desarrollo socioafectivo.

2.2.2.2 Factores que afectan el desarrollo

Cuando se va a evaluar el desarrollo es necesario tener en cuenta los tipos de factores que lo afectan. Desde la medicina se dividen en dos:

2.2.2.2.1 Factores biológicos

- **Factores genéticos.-** Siempre se debe tener presente el patrón genético familiar, “ciertas características de la maduración son propias de la carga genética, como pequeñas demoras en la aparición del lenguaje, cierto grado de hiperactividad o ciertas habilidades cognitivas” (Schlack, 2010). Por lo que al momento de evaluar el desarrollo es necesario tener estos factores en cuenta como posibles causantes de demoras en la aparición de comportamientos esperados o promotores de ciertas habilidades innatas.
- **Factores prenatales.-** “Algunas enfermedades de la madre durante el embarazo pueden traer sutiles cambios en el ritmo de desarrollo del niño al nacer. También, que un bebé nazca antes de tiempo (prematuro) o sea un embarazo múltiple, puede generar variaciones en el desarrollo en los primeros años de vida” (CIAM, 2008).
- **Factores perinatales.-** Ciertas complicaciones durante el parto pueden afectar de forma significativa el desarrollo de un niño. “Fenómenos de hipoxia leve, hipoglicemias traumáticas, hiperbilirrubinemias tratadas, etc.” (Schlack, 2010) pueden dejar secuelas que causan variaciones en el desarrollo, desde leves hasta patológicas severas.



- **Factores postnatales.-** Después del nacimiento, “factores fisiológicos como la alimentación, las inmunizaciones, ciertas patologías de poca gravedad, pueden modular el desarrollo posnatal, dentro de un plano normal” (CIAM, 2008), pero igual siguen siendo factores que deben ser tenidos en cuenta a la hora de evaluar el desarrollo.

2.2.2.2 Factores ambientales

- **Estimulación.-** Este factor le da un matriz diferente al desarrollo de cada niño, “estímulos específicos pueden inducir mayor desarrollo en diferentes áreas” (Borzutzky, 2008). La Estimulación a la que sea expuesto un niño puede producir variaciones dentro de lo normal, así como también alteraciones de mayores grados.
- **Afectividad.-** Este factor es de gran importancia en el desarrollo de todo niño, “las alteraciones del vínculo con los padres o con la familia, pueden afectar el desarrollo” (CIAM, 2008). De este depende muchas veces que un niño sea equilibrado tanto a nivel emocional, social como funcional.
- **Normas de crianza.-** “El desarrollo de hábitos, la interacción con hermanos, el grado de independencia y variados aspectos valóricos, caen bajo las normas de crianza que afectan el desarrollo normal y sus variantes” (Schlack, 2008), ya que afectan el vivir cotidiano del niño en su medio, y le permiten tener o no las experiencias necesarias para su adecuado desarrollo.
- **Factores culturales y socioeconómicos.-** La cultura a la que pertenezca el niño influenciará en gran medida su desarrollo, ya que ésta determina factores como la estimulación, las normas de crianza, los valores sociales a los que el niño estará expuesto durante su vida. También se ha encontrado que el nivel



socioeconómico al que pertenece el niño determina las oportunidades que se le presentan para su adecuado desarrollo.

- **Condiciones de la familia.-** Algunas características de la familia favorecen un desarrollo normal en los niños. La cercanía afectiva entre los miembros de la familia (padres hermanos) posibilita un desarrollo normal. También las reglas claras, coherentes y flexibles, la existencia de normas, hábitos y valores, un adecuado ejercicio de la autoridad por parte de los padres, y la interacción autónoma entre hermanos son factores de gran importancia a la hora de lograr un normal desarrollo.

2.2.3. Equilibrio

El equilibrio constituye una conducta motriz de base en la psicomotricidad y junto con la regulación del tono y de la coordinación, permite la ejecución de actividades motoras. Es una reacción básica, que se hace presente en el mantenimiento de cada esquema motor (supino, prono... de pie) proporcionando desde las diferentes posiciones experiencias para el mantenimiento del peso del cuerpo, siendo esto necesario para la marcha. Cuando el niño se mantiene y sostiene en posición de pie, salta y brinca; desarrolla un trabajo intenso (pesado) superpuesto a la co-contracción, actividad que lo prepara para realizar movimientos con destrezas en el espacio.

Se encuentra integrado en un nivel cortical, en donde el más ligero estímulo sobre el pie, ocasionado por un cambio de posición, conduce a la ejecución de un paso correcto, o a la ejecución de un brinco.

La regulación del equilibrio, conjuntamente con el control tónico dura alrededor de 10 años, para permitir buen control; siendo así, en el niño de edad



escolar está en un proceso de establecimiento, por lo cual al realizar sus movimientos: brincar en un solo pie, caminar en la punta de los pies, recurrir a constantes reequilibraciones y ajustes de su musculatura corporal para mantener estable su centro de gravedad; lo que justifica la realización de ejercicios en la adquisición de este dominio.

2.2.4. Coordinación

Para Álvarez (1998): La coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento. Coordinación hace referencia a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía.

Según Jiménez (2002): “Es aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones”.

La coordinación es el potencial que poseen las personas para controlar el movimiento y los estímulos, y de las experiencias y aprendizajes motores que hayan adquirido en las etapas anteriores.

2.2.5. Motricidad gruesa

2.2.5.1 Concepto de motricidad gruesa

Según Jiménez (1982) es definida como: El conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo. (p. 12)



Garza (1978) define motricidad gruesa o global: Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota.).

La motricidad gruesa es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios.

2.2.5.2 Desarrollo motor grueso en niños y niñas de 5 años

Estudios realizados acerca del desarrollo motor grueso del niño indican que, en los diez primeros años de vida, se lleva a cabo la mayor parte de la organización del sistema muscular, es decir, la armonización de los músculos fundamentales y accesorios al respecto:

“Es la resultante del desarrollo, de los músculos esqueléticos o músculos largos para producir un adecuado movimiento total del cuerpo” (Mamani, 2009).

Así mismo se considera que la coordinación motora gruesa debe construirse a partir de condiciones individuales, desde el nivel donde el niño se sienta seguro, capaz y con esta base desarrollar la coordinación motora gruesa. En la práctica, estos aspectos se trabajarán juntos respetando la capacidad motriz real y nivel cognoscitivo del niño.

A los tres años el niño perfecciona su motricidad gruesa. Puede caminar de puntillas, mantenerse en equilibrio en un pie, subir escaleras alternando los pies, aunque para bajar necesita apoyarlos en el mismo escalón, ya que aún tardará un año más para subir y bajar en forma definitiva.



En la etapa escolar se observa un notable desarrollo de la musculatura, en parte debido a la vigorosa actividad física propia de la edad, y que explica el incremento del peso mencionado anteriormente.

A continuación, se han considerado algunas características propias de niños de 3 años al presentarles ciertas actividades relacionadas al desarrollo motor grueso respectivamente:

- Disfruta de cualquier actividad motora gruesa, no se entretiene con juegos sedentarios durante periodos largos, ya que esto provoca aburrimiento y falta de interés en dicha actividad
- Ante una caja con una pelota dentro, trabaja tenazmente para sacarla y una vez que lo consigue prefiere estudiar el problema a jugar con la pelota, lo que refleja un cambio en los intereses motores.
- Su correr es más suave, aumenta y disminuye velocidad con mayor facilidad, da vueltas más cerradas y domina las frenadas bruscas.
- Puede subir escaleras sin ayuda alternando los pies, aunque bajar le resulta más difícil, puede saltar del último escalón con los pies juntos
- Puede saltar con los pies juntos desde una altura de hasta 30 cm.
- Pedalea en un triciclo.
- En el andar hay menos balanceo y vacilaciones, está cerca del dominio completo de la posición erguida y durante un segundo o más puede pararse sobre un solo pie.

2.2.5.3 Factores del desarrollo de la motricidad gruesa

El desarrollo depende fundamentalmente de dos factores básicos que son los siguientes:



2.2.5.3.1 La maduración del sistema nervioso

Sigue dos leyes:

- a. **Céfalo caudal:** Es el desarrollo psicomotor que inicia desde el control de la cabeza y finaliza en los pies.
- b. **Próximo distal:** Es el desarrollo psicomotor que inicia desde el control del tronco hacia las extremidades.

Estas dos leyes nos explican por qué el movimiento en un principio es tosco, global y brusco.

2.2.5.3.2 La evolución del tono

Se trata de una función de los músculos por la que estos se mantienen permanentemente en tensión, con un gasto muscular de energía sin ocasionar apenas cansancio al cuerpo.

Está presente tanto en los movimientos como en las actitudes de reposo.

El tono sirve de fondo sobre el cual surgen las contracciones musculares y los movimientos; por tanto, es responsable de toda acción corporal y además es el factor que permite el equilibrio necesario para efectuar diferentes posiciones.

2.2.5.4 Conceptos de psicomotricidad: aspectos fundamentales

Bucher (1976) encontró lo siguiente: Cuando hablamos de psicomotricidad hacemos referencia al campo de conocimiento que pretende estudiar los elementos que intervienen en cualquier vivencia y movimiento, desde los procesos perceptivo motores hasta la representación simbólica, pasando por la organización corporal y la integración sucesiva de las coordenadas espaciotemporales de la actividad (p. 55).



Martín y Soto (1997) en este sentido: Entendemos por maduración psicomotriz el proceso global que implica el cuerpo y la mente y conduce a la persona a actuar frente a unas propuestas determinadas, mediante el dominio de su cuerpo (motricidad), y la capacidad de estructurar el espacio durante un tiempo determinado(ritmo). Este proceso involucra finalmente la globalidad en un proceso de interiorización y abstracción. Por lo tanto, es preciso un proceso vivencial y de experimentación a través del cuerpo. (p. 82).

El trabajo psicomotor es la síntesis que debe producirse, desde la más tierna infancia, de las vivencias sensoriales, motrices, intelectuales y afectivas, para permitir la construcción de los aprendizajes a través de las vivencias de los niños en cualquier actividad espontánea o planteada específicamente.

Para que ocurra este proceso es necesaria una maduración global de todos los componentes que intervienen, por lo que se debe estimular:

- La madurez motriz.
- El proceso sensorio perceptivo.
- La toma de conciencia de cada una de las actividades que se realizan y de su relación con vivencias anteriores de forma que se vayan relacionando y permitan la construcción progresiva del conocimiento del entorno.
- La verbalización de estos procesos.
- La comprensión de lo que implica en el espacio con respecto a sí mismo y a los demás.

Aunque estos componentes que constituyen la globalidad del área psicomotriz se dan de forma simultánea, la adquisición de uno de ellos no garantiza



la adquisición y maduración de los demás. Por lo que puede producirse desarmonías en el proceso evolutivo global.

Por ello, consideramos fundamental tener un conocimiento de cada uno de dichos aspectos para, de forma sistemática y programada, garantizar su maduración y dominio, factor que favorecerá la globalidad del desarrollo psicomotor y, al mismo tiempo, incidirá en el proceso madurativo global del niño.

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

La psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás.

En síntesis, podemos decir que la psicomotricidad considera al movimiento como medio de expresión, de comunicación y de relación del ser humano con los demás, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; la psicomotricidad le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización.



2.2.5.5 Importancia de la psicomotricidad

En los primeros años de vida, la psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños.

- A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.
- A nivel cognitivo, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.
- A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás

Por tanto, el juego como medio permite el desarrollo motor grueso en los niños a descubrir y conocer mejor su cuerpo, le ayuda a afinar sus movimientos, fortalece su equilibrio, afirma su resistencia y fuerza muscular, actúa con precisión, define el dominio de su lateralidad, explora el espacio, descubre su entorno, entre otros aspectos.

2.2.5.6 Desarrollo de la motricidad gruesa

Los seres humanos tenemos la gran capacidad para aprender y dominar una cantidad de actividades que muchos mostramos ante los demás con la forma única que tenemos que muchas veces es preponderante para la vida futura. Indudablemente que todo aprendizaje no es fruto de la casualidad ni de la suerte, sino más bien consecuentes construcciones de esquemas, de ahí podemos recordar; lanzar un balón a la cesta no es tan sencillo como no los pintan caminar sobre una riel de esquemas, de ahí por ejemplo que podemos recordar lanzar un objeto, no es tan fácil lanzar a un lugar indicado como montar a una bicicleta. Por consiguiente, el cuerpo, como interlocutor del sujeto con el medio, requiere un dominio y una



flexibilidad para realizar los movimientos necesarios para una tarea determinada. Por lo tanto, es mediante el cuerpo que se establece la comunicación con este medio, de ahí la importancia del lenguaje corporal como complementario del lenguaje verbal. En este sentido debe preocuparse que una falta de dominio no altere las relaciones con el entorno y repercuta, especialmente en las primeras edades, en la adquisición de la autoimagen del niño, porque podría condicionar el auto concepto y, en consecuencia, la autoestima. Con la adquisición de este dominio motor también se favorecerá la sociabilidad, ya que a través del juego y las actividades grupales en muchos momentos el niño actuara con más seguridad.

Entre los múltiples movimientos hay que diferenciar la motricidad amplia y gruesa y la motricidad fina, que es más delimitada y precisa. Las implicaciones musculares y de auto control y la habilidad que se precisa en ambos son muy diferentes, al igual que el proceso de adquisición. Esto no implica que deba esperarse a que el niño adquiriera el dominio de la motricidad gruesa para empezar la intervención educativa en la motricidad fina, sino que debe ser una actuación paralela y simultanea; de esta manera, la evolución de un aspecto incidirá en la del otro, lo que no significa que el dominio y el proceso y el proceso sean paralelos sino complementarios.

La división entre la motricidad gruesa y fina favorece la distinción de los aspectos que es preciso trabajar, más que constituir una visión diferencial y radical. Se trata de tener presente en ambas las diferentes implicaciones y dificultades derivadas de la distinta tipología de movimientos , a fin de incidir educativamente potenciando el desarrollo muscular, la comprensión de lo que implica cada movimiento y la actitud y motivación para lograr un mayor dominio.

Cuando se habla de motricidad gruesa se hace referencia al dominio de una motricidad amplia que lleva al individuo a una armonía en sus movimientos, a la vez que le permite un funcionamiento cotidiano, social y específico: movilidad, traslados, practica laboral, prácticas culturales, sociales (deporte teatro).

Para lograr este dominio motor amplio es necesario trabajar desde diferentes perspectivas para garantizar que se van adquiriendo las diversas habilidades. Así, es imprescindible no solo que pueda realizarse un movimiento más o menos amplio (dominio general) sino que, puedan efectuarse unos movimientos precisos con cada uno de los segmentos del cuerpo (dominio segmentario), como elementos determinantes de futuras habilidades personales, profesionales y domésticas.

La adquisición del dominio de la motricidad gruesa se logra mediante el dominio parcial y específico de diferentes procesos. Estos procesos deben aprenderse de forma vivencial y practicarse mediante diferentes partes del cuerpo y permite la comprensión y práctica de los objetivos que se persiguen. Entre estos procesos cabe destacar: Dominio corporal dinámico y Dominio corporal estático.

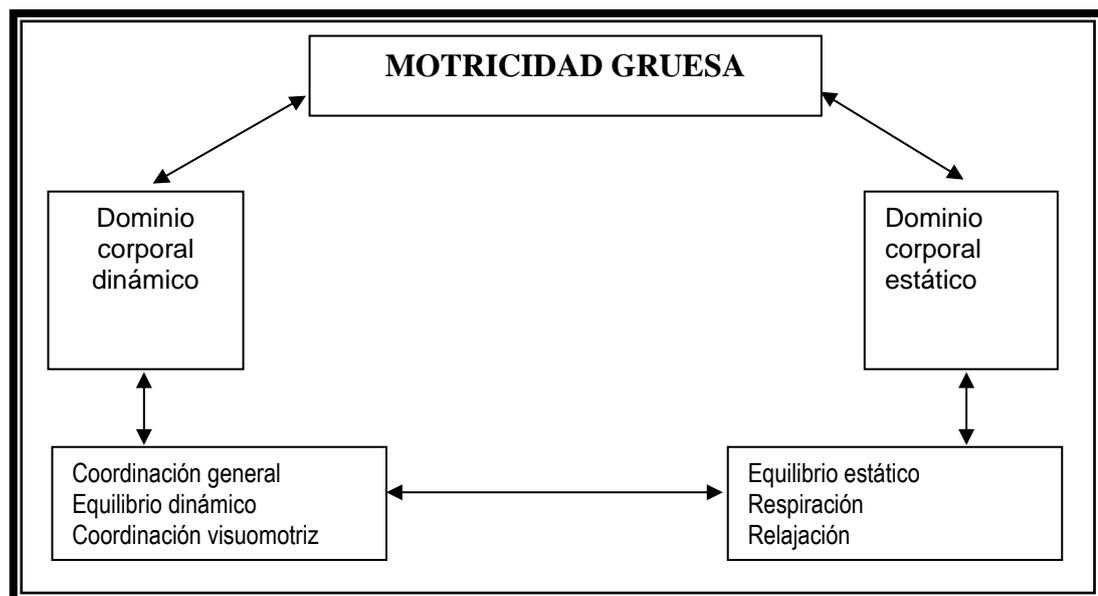


Figura 1. Componentes de la motricidad gruesa



Antes de analizar cada uno de estos aspectos se debe mencionar que existen una serie de estereotipos y consideraciones comúnmente aceptadas en la sociedad de que los niños son más hábiles y ágiles en este campo que las niñas, y en la realidad suele darse esta diferencia.

Desde el punto de vista genético esta afirmación no tiene apoyo científico, y en la práctica deportiva de alto nivel se comprueba que el dominio alcanzado, por ejemplo, en la gimnasia, es mucho más alto en las niñas que en los niños.

Evidentemente, existen factores, como el desarrollo muscular y la fuerza, que están en estrecha relación con la función hormonal ligada al sexo. Sin embargo, se debe considerar que las habilidades y el dominio corporal son ajenos a estos componentes biológicos. Por esta razón, las diferencias de género observadas se deben más a las actuaciones educativas y sociales que a las diferencias por razones de sexo. Desde el punto de vista educativo, en el centro escolar y en la familia se debería plantear una visión menos determinista y favorecer la maduración de toda la población, niños y niñas, tanto mediante la práctica del movimiento corporal como mediante juegos, deporte infantil, formas de vestir, valores que se atribuyen a las niñas (cuidado personal, no ensuciarse, retraimiento,,), a fin de no condicionar el desarrollo ni generar actitudes deterministas para unas y otros, sino favorecer la eliminación de actitudes sexistas poco favorables al desarrollo personal.

2.2.5.6.1 Dominio corporal dinámico

El dominio corporal dinámico es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores, tronco, etc.) y de moverlas siguiendo la propia voluntad realizando una consigna determinada. Este dominio permite no solo el desplazamiento sino, especialmente, la



sincronización de los movimientos, superando las dificultades y logrando armonía, sin rigideces y brusquedades.. Este dominio dará al niño confianza y seguridad en sí mismo, puesto que lo hará consciente del dominio que tiene de su cuerpo en situaciones diferentes.

Para lograrlo hay que tener presente diversos aspectos:

- La madures neurológica, que solo se adquiere con la edad. Esta es la razón por la cual no se puede exigir todo a todas las edades, sino que hay niveles y unos objetivos para cada edad. Es necesario determinar si el niño tiene el grado de desarrollo que le corresponde a la edad, información que se obtiene en colaboración con el pediatra para determinar el tipo de estimulación que es preciso llevar a cabo para favorecer la maduración.
- Evitar temores o inhibiciones (miedo al ridículo, a caer, etc.), ya que los movimientos en estas circunstancias serán lógicamente tensos, rígidos o de poca amplitud.
- Una estimulación y un ambiente propicios, buscando como compensar las limitaciones propias de los viviendas actuales y ampliando las posibilidades de espacios libres que favorezcan el desarrollo motor.
- Favorecer la comprensión de lo que se está haciendo, de que parte se debe mover, de cómo tiene que hacerlo, buscando diferentes recursos a fin de posibilitar la representación mental del movimiento y el análisis del entorno para adquirir unas competencias que han de favorecer las habilidades el dominio corporal.
- Adquirir el dominio segmentario del cuerpo que permita moverlo sincrónicamente.



Considerando la adecuación de estos aspectos previos pasaremos a analizar las diferentes áreas que configuran la globalidad del dominio corporal dinámico para lograr tanto su estimulación como una mayor eficacia en la respuesta infantil.

Las áreas del dominio corporal dinámico son: coordinación general, equilibrio dinámico y coordinación visomotriz:

2.2.5.6.1.1 Coordinación general

Es el aspecto más global del dominio motor amplio. Implica que el niño realiza los movimientos más generales, en los cuales intervienen todas las partes del cuerpo, y ha alcanzado esta capacidad con una armonía y una soltura que varían según las edades. El proceso evolutivo cronológico de estas actividades se ha analizado previamente en el perfil. Aquí se plantean las diferentes formas de intervenir para garantizar una maduración. Por tanto, las actividades propias de la coordinación general, que se describen en detalle a coordinación, como son: marcha, subir, correr, saltar, rastrear, pedalear, trepar y movimientos simultáneos.

- a. Marcha.** - En el desplazamiento, uno de los primeros aspectos que se ha de considerar es la marcha, ya que esta permite una mayor autonomía para desplazarse en un espacio y descubrirlo, llegando a objetos previamente inalcanzables. A partir del dominio de la marcha, además de estas posibilidades de descubrimiento, se abrirá al niño la posibilidad de participar activamente en la vida de las relaciones sociales con el resto de la familia o de la escuela. El niño debe colocarse en el centro de actividad, para que incida y condicione con su presencia las acciones de los demás. En otras palabras, se estará integrando en el grupo social en que vive.



- b. Subir.** - Esta actividad es interesante por el hecho de que implica, además del desplazamiento, la coordinación de las piernas, el equilibrio en el momento en que debe alternar los pies, además que un dominio global del cuerpo, especialmente para bajar.

El proceso puede ser más o menos lento según la personalidad del niño y el aprendizaje debe hacerse de forma paulatina.

En un principio, el niño sube las escaleras ayudado por las manos, con las que se apoya en los peldaños. Se siente seguro pero, al no poder bajarlas de la misma manera, las baja de espaldas. Pronto advertirá que los adultos y otros niños no ponen las manos en el suelo y, entonces, deseará subirlas de pie. En este momento será necesario ayudarlo a mantener el equilibrio y, según la construcción arquitectónica de las escaleras, tendrá más o menos dificultades, por lo que se le dará la mano.

- c. Correr.** - A medida que el niño adquiere dominio del desplazamiento, irá más de prisa y podrá llegar a correr. Se debe considerar, también, que es uno de los aspectos del desplazamiento que tiene una evolución más larga, no tanto por lo que el niño tarde mucho en hacer el aprendizaje básico, sino porque tarda en adquirir una coordinación, una velocidad una eficiencia adecuada en su ejecución, debido a que intervienen muchos factores como:

- Dominio muscular
- Fortaleza muscular
- Dominio de respiración.
- Coordinación de brazos y piernas.
- Resistencia.



- d. Saltar.** - Un paso más en la adquisición del dominio del desplazamiento y la fuerza muscular consiste en poder desplazar el cuerpo, suspendido en el aire. Con el salto, el niño conseguirá un movimiento que implica mayor complejidad y, a la vez, la intervención de aspectos diferentes de los movimientos anteriores. En efecto, el salto implica:
- Tener fuerza suficiente para elevar el cuerpo del suelo.
 - Tener equilibrio suficiente para volver a tomar contacto con el suelo, en el momento de la caída, sin hacerse daño.
 - Tener dominio y fuerza musculares suficientes para tomar impulso y mantenerlo a fin de alcanzar una longitud determinada más o menos grande.
- e. Rastrear.** - Es una actividad con grado de complejidad bastante elevado, ya que implica desplazarse con todo el cuerpo en contacto con el suelo, apoyándose con los codos y haciendo arrastrar el cuerpo. Por esto, aunque se inicie durante el segundo semestre del primer año de vida y sea un posible modo de locomoción, el niño no podrá dominar esta actividad y realizar todas sus posibilidades hasta los ocho a diez años. En ciertas situaciones, a pesar de tener esta edad, no hay una buena coordinación de los movimientos y, por lo tanto, la actividad es poco eficaz.
- f. Pedalear.** - Una actividad que implica una buena coordinación de movimientos es el pedaleo para lograr que se desplace un vehículo. en este momento no se considera el hecho de marchar guardando el equilibrio sino solo las implicaciones motrices del pedaleo. Esta actividad implica:
- Fuerza muscular,
 - Control de las dos piernas para poder moverlas de forma coordinada



- Hacer este movimiento manteniendo el torso erguido en una situación relativamente incomoda.

Para lograr el aprendizaje se deben utilizar bicicletas de tres ruedas u otros vehículos con estas características, que no cuesten mucho de arrastrar. En un primer momento puede favorecerse el desplazamiento asiendo que el niño ande sentado para enseñarle como se ha de pedalear. Al automatizar este dominio segmentario, hacia los cuatro años, podrá complicarse la situación montando en una bicicleta de dos ruedas o patinando en un patinete o con patines, y centrar la atención y el esfuerzo en el dominio del equilibrio, porque los movimientos ya estarán suficientemente automatizados.

- g. Trepar.** - es una actividad relacionada con el dominio corporal dinámico, en la que el niño utiliza las manos y los pies para subirse a algún sitio. El niño siempre descubre nuevas situaciones y posibilidades, a la vez que el entorno le proporciona estímulos que le resultan atractivos y a los que quiere acceder. Así, en la medida que va adquiriendo habilidades y seguridad, puede intentar alcanzar otros objetivos.

Es positivo ofrecerle situaciones en las que pueda realizar esta actividad sin que ello entrañe un riesgo exagerado, evitando que en situaciones domesticas corra el riesgo de sufrir accidentes. Los lugares que más posibilidades ofrecen son los centros en que se practica deporte y los parque infantiles ya que, además de encontrar estrategias para realizar esta actividad, abra otros compañeros que se constituirán en modelos, ofrecerán posibilidades de mejora y, a la vez, generaran actitudes positivas que estimulen la seguridad.



2.2.5.6.1.2 Equilibrio dinámico

Otro aspecto del dominio motor general es la capacidad de controlar el centro de gravedad (equilibrio dinámico) en situaciones que pueden provocar la caída, a causa de la velocidad, la precariedad de apoyo o el contacto con los demás.

Además de estar condicionado por la agilidad y el control del cuerpo, el equilibrio dinámico está determinado, en parte, por la habilidad para contra poner el peso de las diferentes partes en relación en el eje corporal y, por lo tanto, el centro de gravedad, que se desplaza de este eje en función de las actividades realizadas. Esto no implica que se tenga un conocimiento del esquema corporal, ya que no es una actividad cognitiva sino solo motriz. Se trata de comprender de forma intuitiva y, en la medida de lo posible, cognitiva que, según como se desplace una parte del cuerpo, se modifica el centro de gravedad y, por consiguiente, puede perderse el equilibrio.

La mayoría de las actividades se dan en relación con un plano móvil, es decir, la actividad se lleva a cabo cambiando constantemente en relación con el plano horizontal (suelo), el plano vertical (posición de pie) o el inclinado (el paso de uno y otro). Por tanto, en el equilibrio dinámico el niño lograra estimular:

a. Plano horizontal.

- El niño se desplazara andando por encima de la barra de equilibrio.
- El mismo desplazamiento con obstáculos.
- El mismo desplazamiento pero votando la pelota y recogéndola a derecha e izquierda.
- El niño se desplazara de forma que el talón del pie que avanza se sitúe tocando la punta del pie que está quieto.



b. Plano inclinado

- El niño se desplazara por este plano
- Se puede incorporar todas las actividades que se realizan en el plano horizontal.

c. Plano móvil:

- Se repiten todas las actividades que se hacen en el plano horizontal.

2.2.5.6.1.3 Coordinación psicomotriz

Es uno de los componentes de la coordinación general dinámica más complejo, debido a que requiere una maduración del sistema nervioso, puesto que implica un dominio motor para coordinar las manos y los pies y, al mismo tiempo, introduce un elemento diferencial: la percepción de un objeto estático en movimiento y, en algunos casos, la introducción de otras personas, exigen un dominio cognitivo del espacio, la velocidad y todos los elementos que entran en juego.

Para poder hacer esta intervención es necesario describir de forma breve, las implicaciones de las diferentes formas de establecer esta coordinación motriz corporal ya que hace referencia a los movimientos amplios que, para ser ejecutadas implican dos partes del cuerpo. Entre estos tipos de movimientos mencionaremos:

- **Coordinación general:** se trata de movimientos que se realizan mediante brazos y piernas, ambas piernas, ambos brazos, etc., de forma armónica y con cierta posición a pesar de ser movimientos amplios. Los más importantes son: subir escaleras, correr, juegos como la rayuela, saltar a la comba, bajar por el tobogán, pasar por encima de una línea o una tabla.



- **Coordinación segmentaria:** se trata de movimientos que implican solo una parte del cuerpo (parte de las piernas, de los antebrazos, etc.). es característica de actividades como vestirse, bañarse, bicicleta estática, ejercicios en barra con brazos, etc.
- **Coordinación visomotriz propiamente dicha:** es más compleja que las anteriores, ya que implica el dominio motor, coordinado en muchos casos de brazos y pies, además que introduce un elemento diferencial, la percepción de algún objeto en movimiento, lo que exige un dominio cognitivo del espacio, de la velocidad del objeto que se mueve, de las trayectorias de otros posibles elementos (persona, valones etc.) que entren en juego.

La maduración de la coordinación visomotriz conlleva, pues, una etapa de experiencias en las que son necesarios cinco elementos:

- El cuerpo.
- El sentido de la visión.
- El oído.
- El movimiento del cuerpo o del objeto.
- El espacio como escenario.

A partir de este momento se hace más evidente no solo la mayor capacidad de moverse sino también el mayor control de sí mismo a realizarlo y la precisión al efectuar aquello que se lo pide.

2.2.5.6.2 Dominio corporal estático

La vivencia de los movimientos segmentarios, su unión armoniosa y la adquisición de la madurez necesaria del sistema nervioso permiten al niño realizar una acción previamente representada mentalmente (coordinación general). Con la



práctica de los movimientos mencionados en los apartados anteriores, ira forjándose y profundizando poco a poco la imagen y la utilización del cuerpo, hasta organizar su esquema corporal.

Para que este proceso sea posible, el niño ha de tener control sobre su cuerpo cuando no está en movimiento.

Se denomina dominio corporal estático a todas las actividades motrices que permiten interiorizar e esquema corporal; además del equilibrio estático, se integran la respiración y la relajación, porque son dos actividades que ayudan a profundizar e interiorizar toda la globalidad de propio yo.

2.2.5.6.2.1 Equilibrio estático

Es la capacidad para vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura deseada (de pie, sentada o fija en un punto) sin caer. Este equilibrio implica:

- Interiorizar el eje corporal, aunque sea de forma intuitiva.
- Disponer de un conjunto de reflejos que, de forma instintiva primero y conscientemente después, permitan al niño saber cómo ha de disponer la fuerzas y el peso de su cuerpo y conocer los movimientos y las estrategias necesarios para no caerse (ya sea en bicicleta, saltando sobre un solo pie, colocando los pies uno delante del otro al caminar, etc.).
- Tener cierto dominio corporal para contrapesar sin moverse y conseguir el equilibrio. Para lograr esto se ha de rebajar mucho con todo el cuerpo (gateo, rastreo, etc.)
- Responder (como rasgo de personalidad) de forma suficientemente equilibrada, ya que el equilibrio estático es uno de los aspectos de la coordinación general



más afectado por la seguridad y la madurez afectiva, porque conlleva cierto riesgo e inestabilidad corporal, hecho que tendrá que ser compensado por ese sentimiento de seguridad y de dominio propio.

2.2.5.6.2.2 Respiración

La respiración es una función mecánica y automática regulada por centros respiratorios bulbares y sometidos a influencias corticales. Su misión es absorber el oxígeno del aire necesario para la nutrición de los tejidos y desprender el anhídrido carbónico producido por los tejidos.

La respiración consta de dos etapas: inspiración y espiración. En la inspiración, el aire entra en los pulmones y, por lo tanto, se produce un aumento de la presión y del volumen de la caja torácica. Durante este tiempo, mientras los pulmones se llenan de oxígeno, se encuentran implicados los siguientes órganos: esternón, costillas, diafragma y músculos abdominales. En la espiración, el aire es expulsado al exterior por un movimiento de los órganos implicados en la inspiración. En la función respiratoria están implicados diversos factores, los cuales pueden resultar afectados si aquella no es adecuada:

- Personalidad: el ritmo respiratorio es básico para un desarrollo psicológico equilibrado.
- Desarrollo psicomotor: cuando la respiración es deficitaria se produce un mayor cansancio y, por consiguiente, es muy fácil que el niño no lleve a cabo determinadas experiencias.
- Ritmo: en el cuerpo sano, la respiración está estrechamente coordinada con los movimientos. Una voz bien timbrada es también efecto de una respiración normal.



2.2.5.6.2.3 Relajación

Es la reducción voluntaria del tono muscular que es la otra vertiente de la motricidad en la que la inmovilidad y la distensión muscular se utilizan como terapéuticas. La relajación puede ser global o segmentaria. La primera es la distensión del tono en todo el cuerpo, aunque para su obtención correcta se tenga que partir de la relajación segmentaria. La relajación segmentaria es la distensión voluntaria del tono de un miembro determinado.

Los ejercicios de relajación del miembro superior son muy eficaces para obtener el dominio de la escritura. En la institución se puede utilizar este aspecto de la educación psicomotriz para:

- Descansar después de una actividad motriz dinámica.
- Interiorizar todo aquello que se ha experimentado con el cuerpo.
- Elaborar e interiorizar el esquema corporal.
- Tomar conciencia global y rítmica con el cuerpo.
- Iniciar y finalizar una actividad.

Para conseguir la relajación, la ambientación de la sala debe proporcionar la máxima tranquilidad a los niños. Es necesario:

- Reducir la luz.
- Reducir el ruido.
- Tener una temperatura agradable.
- Utilizar ropa holgada.
- Emplear música o voz suave.
- Volver siempre al movimiento sin brusquedad.



2.3. MARCO CONCEPTUAL

Desarrollo. Entendemos por desarrollo a la evolución de las conductas a lo largo del tiempo. Esta evolución es un fenómeno ascendente irregular, irregular porque no todos los periodos de desarrollo se llevan a cabo con la misma rapidez. (Escobar, 2004, p. 4).

Desarrollo motor grueso. El desarrollo motor grueso implica mejorar habilidades, utilizando los músculos largos de las extremidades. Actividades como correr, saltar, arrojar, brincar y andar en bicicleta promueven el desarrollo motor grueso mejorando la coordinación y control corporal es el objetivo de un niño conforme se mueve se verá más grande y fuerte.

Juegos. El juego es una fuente de goce, ya que en el encuentran los niños su satisfacción más cumplida, una exigencia imperiosa de la naturaleza y una necesidad profunda del espíritu. (Magallanes, 2006, p.43).

Juegos motrices. Es la combinación de competencias físicas y mentales en la que intervienen las destrezas motoras el cual es imprescindible en el desarrollo del niño. (Choque y Mamani, 2003, p. 34).

Motricidad. “Actividad motriz voluntaria del organismo regulado por el sistema nervioso central, que determina la contracción de la musculatura esquelética” (Enciclopedia, 1998).

Psicomotricidad. “La estimulación a través del movimiento para lograr el desarrollo integral del niño: equilibrio postural, independización de segmentos, esquema corporal, coordinación motora gruesa y fina, resistencia” (Almeyda, p. 8).



Dominio corporal dinámico. Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo y moverlas voluntariamente. Éste permite el desplazamiento y la sincronización de movimientos.

Dominio corporal estático. Actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; este se apoya en el equilibrio estático, la respiración y la relajación.

Equilibrio dinámico. Es la capacidad de mantener diversas posiciones durante el desplazamiento del cuerpo.

Equilibrio estático. Es la capacidad de mantener una posición sin moverse.

Los talleres. Son otra forma de integrar el trabajo de la educación inicial (3 – 4 y 5 años), seleccionándose competencias específicas que se puedan favorecer a través de ellos. Un taller es una propuesta abierta que niñas(os) escogen para realizar sus producciones y desarrollar sus talentos. Pueden ser artísticos, productivos, científicos, etc. (Octavio, 2007)



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

El presente trabajo de investigación se realizó en la IEI N° 685 María Magdalena Pazzi - 2016, Distrito de Echarate, Provincia de La Convención de la Región Cusco .

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La investigación se realizó durante el año académico 2016 durante los meses agosto setiembre octubre noviembre y diciembre, se inició con presentación de proyecto de investigación, ejecución y sustentación del informe de investigación.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Para la ejecución del presente trabajo, se utilizó materiales estructurados y no estructurados que el experimento requirió como:

- Láminas.
- Materiales de psicomotricidad.
- Cámara.
- Papelógrafo.
- Tizas de colores.
- Tv, Cd, USB.

Ficha de observación para las pruebas de pre y post. Se aplicó al inicio y al finalizar los experimentos. Y de otro lado, en el proceso del desarrollo del tratamiento experimental se aplicó.

Talleres de aprendizaje. Los talleres se desarrolló considerando estrategias y las capacidades relacionadas a la participación de los niños(as). Se realizó en un número de



15 talleres de aprendizaje donde los niños y niñas se organizaron de manera individual y en grupos, para la aplicación de los juegos; esta estrategia permitió la participación activa de nuestros niños y niñas.

3.3.1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

- **Técnica de evaluación.** Esta técnica se utilizó para recoger datos con respecto al desarrollo de la motricidad gruesa la cual se considera al proceso de evaluación permanente: al inicio, proceso y final.
- **Técnica de la observación.** - Se aplicó en el proceso de aprendizaje donde se registró hechos y avances de las actividades experimentales que se ejecutaron con los niños(as).

Sobretudo esta técnica se utilizó para la recolección de datos de los talleres con los juegos para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas; el cual posee como instrumento al registro de logros, capacidades y conocimientos el mismo que mide a través de la participación: **A:** Logro Previsto, **B:** En Proceso y **C:** En Inicio.

Los Instrumentos que se utilizaron son:

- **Ficha de observación.** Se aplicó para conocer los saberes previos y los logros obtenidos del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas a través de las pruebas: **Prueba de entrada (Pre test) y Prueba de Salida (Post test).** El mismo que se aplicó al inicio y al final del desarrollo de los talleres de los juegos. (Ver en anexo N° 04).
- **Registro de logros, capacidades y conocimientos.** - Se utilizó para conocer los avances obtenidos durante el proceso del desarrollo de los talleres de aprendizaje. (Ver anexo N° 05).

3.3.2. Tipo y diseño de la investigación

La presente investigación corresponde al tipo “experimental” con un sólo grupo, porque la investigación se realizó mediante el método científico para solucionar el método planteado, puesto que en las investigaciones experimentales se manipula o se trata la variable independiente (la aplicación del juego) para determinar la influencia en la variable dependiente (desarrollar la motricidad gruesa) para conocer el efecto. (Platón Palomino, 2002).

El diseño y/o estrategia de la investigación es pre - experimental con pre prueba y post prueba del grupo experimental con un solo grupo “A”, se aplicó una prueba previa y se administra el tratamiento, luego se aplicó una prueba posterior (Platón Palomino, 2007 p. 203).

Dentro del cual se aplicó la preprueba – Post prueba con un solo grupo. Puesto que se aplicó a un grupo de 5 años una prueba previa que se realizó con la preprueba para conocer el estado en el que se encuentran los niños y niñas en su motricidad gruesa al estímulo o tratamiento experimental, después se administró el tratamiento que se realizó aplicando los juegos para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas; luego finalmente se aplicó una prueba posterior al tratamiento que se realizó con la post prueba para ver los resultados obtenidos en la motricidad gruesa de los niños y niñas.

El diagrama correspondiente es:

Diseño de un grupo, con pre y post prueba

Grupo	Acción	Tratamiento	Acción
<i>G.E.</i>	<i>O1</i>	<i>X</i>	<i>O2</i>

(Fernández, R.)



DONDE:

G.E. = Grupo Experimental.

O1 = Pre prueba (Prueba de Entrada del Grupo Experimental).

X = Tratamiento experimental (aplicación de los experimentos)

O2 = Post prueba (Prueba de Salida del Grupo Experimental).

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN.

3.4.1. Población de estudio

La población de estudio del presente trabajo de investigación está constituido por todos los niños y niñas matriculados de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi 2016, la cual cuenta con cuatro aulas de 5 años respectivamente; el cual está compuesto por 04 secciones distribuidas de la siguiente manera:

Tabla 1
Población de investigación

I.E.I.	Edad y secciones	Niños	Niñas	Total de niños (as)
IEI 685 Maria	3 Años	18	12	30
Magdalena Pazzi - 2016"	4 Años "A"	06	16	22
	4 Años "B"	08	06	14
	5 Años	09	12	21
TOTAL	04 Secciones	41	46	87

Fuente: Nómina de matrícula - 2016

3.4.2. Muestra de estudio

La muestra de estudio está conformada por los niños y niñas matriculados en el aula de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi -2016, el cual es el grupo experimental de la población. El criterio que se utilizó para seleccionar la muestra fue muestreo no probabilístico o al azar por conveniencia, que consiste en extraer indistintamente y al azar los grupos de trabajo. La muestra se representa de la siguiente manera:

Tabla 2
Muestra de estudio

I.E.I.	SECCIÓN	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
IEI 685 Maria Magdalena Pazzi - 2016	5 años	09	12	21
	TOTAL	09	12	21

Fuente: Nómina de matrícula

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

Los estadígrafos que se utilizaran para la prueba de hipótesis son:

a. Prueba de hipótesis estadística

Para la **prueba de hipótesis “Ji - cuadrado”**.- El uso de esta distribución, es que permite determinar si dos variables cualitativas son independientes o por el contrario tienen una relación. Se tiene en cuenta los siguientes pasos:

b. Formulación de la hipótesis estadística

Ho: No existe diferencia significativa entre la prueba de pre test y la prueba de post test en el grupo experimentado.

Ha: El desarrollo de la motricidad gruesa de los de los niños(as), luego de la aplicación del juego son eficaces y la post prueba es mayor al pre test.

c. Nivel de significancia.

$\alpha = 0.05 = 5\%$ de error.

d. Estadística de prueba

Como los datos son cualitativos usamos la distribución Ji – cuadrado, y utilizaremos la siguiente fórmula:



$$\chi^2 = \sum_{i=1}^n \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

DONDE:

χ^2 : Chi-Cuadrada.

f_o : Frecuencia observada.

f_e : Frecuencia esperada.

n : Número de columnas.

f : Número de filas.

e. Región aceptación y rechazo

Hallamos el valor de la χ^2 tablas

$$(n-1)(m-1)g.l. \Rightarrow \chi^2 = 5.99$$

Región de Aceptación: si χ^2 calculada ≤ 5.99

Región de Rechazo: si χ^2 calculada > 5.99

Hay una distribución chi-cuadrada para cada grado de libertad. El grado de libertad está determinado por $(n-1)(m-1)$, donde n es el número de filas y m es el número de columnas.

3.6. PROCEDIMIENTO

Primero: Se gestionó la autorización para realizar el experimento a la autoridad de la Institución Educativa Inicial antes mencionada.

Segundo: Se realizó el experimento de los juegos con la aplicación de la prueba de pre test a través de la ficha de observación.

Tercero: Se aplicó los talleres de aprendizaje para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas a través del registro de logros, capacidades y conocimientos.

Cuarto: Se aplicó la prueba de post test para conocer los logros obtenidos con la experimentación, logrando el eficaz desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 03 años de edad.

Quinto: Finalmente se procesó los datos recolectados para ser analizados e interpretados.

3.7. VARIABLES

Variables	Categoría	Dimensiones	Indicadores	Valoración
<p>V.I.</p> <p>Aplicación del juego</p>	<p>Juego motriz</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea o inicio. • Expresividad motriz. • Relajación. • Expresión gráfico plástico • Verbalización 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra orden y respeto para el inicio del juego. • Cumple con las reglas del juego • Motiva y desempeña roles para el procedimiento de la actividad a desarrollar. • Interactúa y desarrolla ejercicios de calentamiento de acuerdo a la actividad. • Esfuerzo y se ubica en el espacio y tiempo. • Desarrolla la motricidad con el juego libre y espontaneo con emotividad. • Realiza ejercicio de saltos, movilidad, gestos, etc. • Propicia un clima de tranquilidad para su respiración adecuada. • Representa y desarrolla el juego mediante imágenes gráficas. • Expone y realiza conclusiones del juego representado. 	
<p>V.D.</p> <p>Desarrollo de La motricidad Gruesa</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Dominio corporal dinámico. • Dominio corporal estático. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza ejercicios de coordinación general; ejercitando sus brazos y piernas, como: marchar, subir, correr, saltar, rastrear, pedalear y trepar. • Controla y mantiene equilibrio del cuerpo en diversas situaciones. • Realiza movimientos de coordinación visuomotriz, con o sin objetos como: subir, escaleras y pasar pelotas de una mano a otra sin hacer caer. • Controla el equilibrio estático de su cuerpo en la postura deseada (de pie, sentada o fija en un punto) sin caer. • Mantiene una respiración adecuada, como inspiración y espiración. • Realiza todo tipo de ejercicios de relajación. 	<p>Líteral y descriptiva</p> <p>A: logro previsto.</p> <p>B: en proceso.</p> <p>C: en inicio.</p>



3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Para verificar la confiabilidad de los resultados de la presente investigación. Primero se tabuló los datos recolectados durante la ejecución del proyecto, luego se procedió a presentar los datos en cuadros, gráficos, tabulados y clasificados en el programa estadístico Microsoft Excel, con un anexo interpretativo inmediato y de igual manera se empleó la prueba de hipótesis para su respectiva investigación, los datos serán obtenidos de las calificaciones obtenidas del grupo pre experimental.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

En este capítulo se presenta los resultados de la investigación realizada y su respectivo análisis e interpretación, en base a los resultados obtenidos en la prueba de entrada (pre - prueba o pre - test), del tratamiento experimental y de la prueba de salida (post - prueba o post - test) del desarrollo de la motricidad gruesa evaluando las siguientes dimensiones: dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático. Realizándose con los niños y niñas de la IEI 685 MARIA MAGDALENA PAZZI - 2016.

Tabla 3.

Escala de calificación en la prueba de entrada y salida

ESCALA CUALITATIVA	
Logro Previsto:	A
En Proceso:	B
En Inicio:	C

Fuente: Ministerio de Educación (2015).

4.1.1. Resultados de la prueba de entrada (pre test) sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en el grupo pre experimental.

Antes de realizar el tratamiento experimental, se aplicó al grupo pre experimental de estudio una prueba de entrada, con la intención de identificar en los niños y niñas el desarrollo de la motricidad gruesa que poseen en el área Personal Social.

Tabla 4

Resultados de la prueba de entrada (pre test) sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 Maria Magdalena Pazzi - 2016

INDICADORES	CATEGORIAS					
	Logro previsto (a)		En proceso (b)		En inicio (c)	
	fi	%	fi	%	fi	%
Realiza ejercicios de coordinación general; ejercitando sus brazos y piernas, como: marchar, subir, correr, saltar, rastrear, pedalear y trepar.	7	32	9	44	5	24
Controla y mantiene equilibrio del cuerpo en diversas situaciones.	7	32	11	52	3	16
Realiza movimientos de coordinación visuomotriz, con o sin objetos como: subir escaleras y pasar pelotas de una mano a otra sin hacer caer.	7	32	12	56	3	12
Controla el equilibrio estático de su cuerpo en la postura deseada (de pie, sentada o fija en un punto) sin caer.	7	32	13	60	2	8
Mantiene una respiración adecuada, como inspiración y espiración.	6	28	9	44	6	28
Realiza todo tipo de ejercicios de relajación.	4	20	13	60	4	20
PROMEDIO	6	29	11	53	4	18

Fuente: Matriz de resultados de la Prueba de Entrada (pre test) del grupo pre experimental

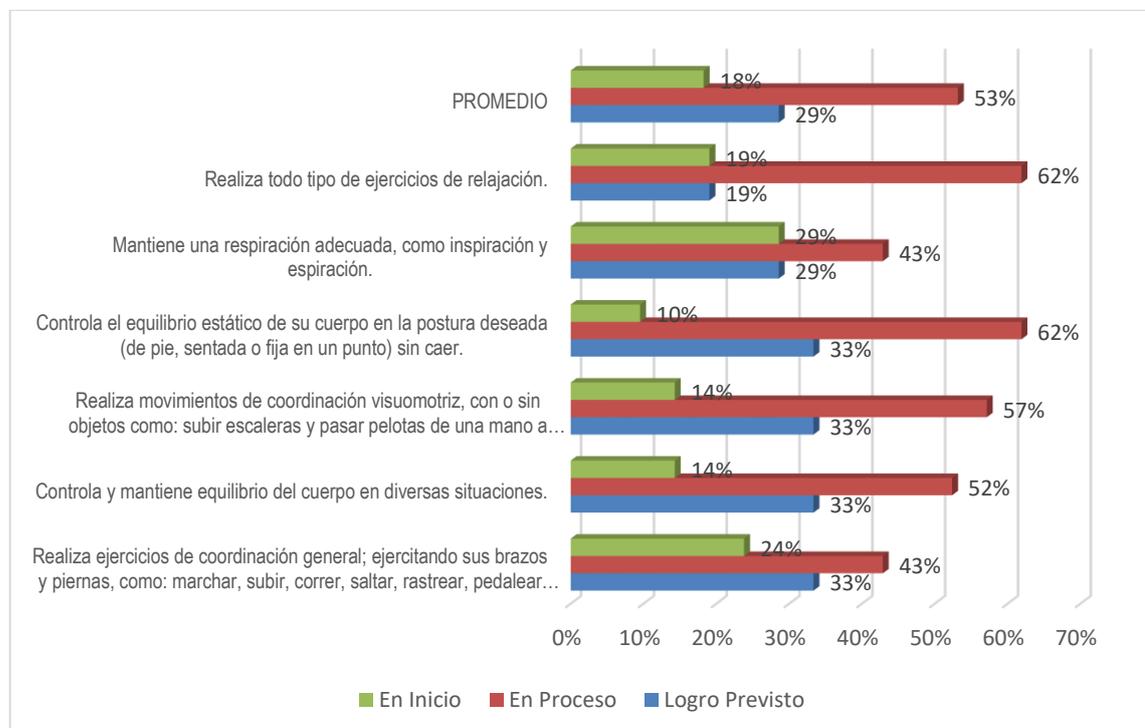


Figura 2. Porcentaje de resultados de la prueba de entrada sobre el desarrollo de la motricidad gruesa



Interpretación: En la tabla 4 y figura 1, muestran los resultados obtenidos que pertenecen a la evaluación de la prueba de entrada (pre test) del grupo pre experimental, sobre la estimulación del desarrollo de la motricidad gruesa (dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático) y las calificaciones obtenidas por los niños y niñas, tomando en cuenta las categorías de la escala cualitativas del presente trabajo, en la cual podemos observar los siguientes indicadores:

- Realiza ejercicios de coordinación general; ejercitando sus brazos y piernas, como: marchar, subir, correr, saltar, rastrear, pedalear y trepar, 5 niños y niñas tienen calificativos que corresponde a la categoría En Inicio que hacen el 24% y 9 se encuentran en la categoría de Proceso que hacen el 44% y 7 se encuentran en la categoría de Logro Previsto con un 32% respectivamente.
- Controla y mantiene equilibrio del cuerpo en diversas situaciones, 3 niños y niñas tienen calificativos que corresponde a la categoría En Inicio que hacen el 16% y 12 se encuentran en la categoría de Proceso que hacen el 52% y 7 se encuentran en la categoría de Logro Previsto con un 32% respectivamente.
- Realiza movimientos de coordinación visomotriz, con o sin objetos como: subir escaleras y pasar pelotas de una mano a otra sin hacer caer, tres niños y niñas tienen calificativos que corresponde a la categoría En Inicio que hacen el 12% y 12 se encuentran en la categoría de Proceso que hacen el 56% y 7 se encuentran en la categoría de Logro Previsto con un 32% respectivamente.
- Controla el equilibrio estático de su cuerpo en la postura deseada (de pie, sentada o fija en un punto) sin caer, dos niños y niñas tienen calificativos que corresponde a la categoría En Inicio que hacen el 08% y 13 se encuentran en la categoría de Proceso que hacen el 60% y 7 se encuentran en la categoría de Logro Previsto con un 32% respectivamente.



- Mantiene una respiración adecuada, como inspiración y espiración, 6 niños y niñas tienen calificativos que corresponde a la categoría En Inicio que hacen el 28% y 9 se encuentran en la categoría de Proceso que hacen el 44% y 6 se encuentran en la categoría de Logro Previsto con un 28% respectivamente.
- Realiza todo tipo de ejercicios de relajación, 4 niños y niñas tienen calificativos que corresponde a la categoría En Inicio que hacen el 20% y 13 se encuentran en la categoría de Proceso que hacen el 60% y 4 se encuentran en la categoría de Logro Previsto con un 20% respectivamente.

Análisis:

- De acuerdo a los resultados generales en la categoría de la escala cualitativo de EN INICIO, en la prueba de entrada (pre test); se ubica veintisiete observaciones equivalentes al 18%.
- De acuerdo a los resultados generales en la categoría de la escala cualitativo de EN PROCESO, en la prueba de entrada (pre test); se ubica setenta y nueve observaciones equivalentes al 53%.
- De acuerdo a los resultados generales en la categoría de la escala cualitativo de LOGRO PREVISTO, en la prueba de entrada (pre test); se ubica cuarenta y cuatro observaciones equivalentes al 29%. Siendo un total de ciento cincuenta observaciones respectivamente equivalente a un 100%.

Interpretación: Del análisis podemos interpretar que en su mayoría los niños y niñas demuestran un deficiente nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, puesto que:

- En el nivel EN INICIO (C) con un 18% la mayoría de niños y niñas encuentran muchas dificultades en las dimensiones del desarrollo de la motricidad gruesa (aspectos: dominio corporal dinámico y dominio corporal estático).



- En el nivel EN PROCESO (B) con un 53% los niños y niñas presentan dificultades en las dimensiones del desarrollo de la motricidad gruesa (aspectos: dominio corporal dinámico y dominio corporal estático) con la aplicación del juego como estrategia.
- En el nivel de LOGRO PREVISTO (A) con un 29% pocos niños y niñas lograron con ciertas dificultades las dimensiones del desarrollo de la motricidad gruesa (aspectos: dominio corporal dinámico y dominio corporal estático) con la aplicación del juego como estrategia.

De lo que podemos deducir que los niños y niñas en la prueba de entrada (pre test) demuestran un deficiente nivel del desarrollo de la motricidad gruesa (aspectos: dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático) con la aplicación del juego como estrategia, por lo que se necesita promover el desarrollo de la motricidad gruesa, a través; de la aplicación del juego.

4.1.2. Resultados de las observaciones realizadas durante el desarrollo de los talleres de aprendizaje (motricidad gruesa) aplicados en los niños y niñas del grupo pre experimental de la IEI 685 Maria Magdalena Pazzi - 2016

Los resultados de las observaciones realizadas durante el proceso del desarrollo de la motricidad gruesa se han desarrollado un total de 15 talleres de aprendizaje, para verificar el nivel de logro de los nuevos conocimientos adquiridos en el área de Personal Social, según las dimensiones planteadas: dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático. De los cuales presentamos a continuación en cuadros y gráficos de distribución de frecuencias. En el proceso del desarrollo de la motricidad gruesa, durante el desarrollo de los talleres con los niños y niñas de 5 años del grupo pre experimental, se recolectó la información siguiente:

Tabla 5
Resultados del desarrollo de la motricidad gruesa: dominio corporal dinámico en niños y niñas de 5 años.

Talleres	CATEGORÍAS					
	Logro previsto: (a)		En proceso: (b)		En inicio: (c)	
	fi	%	fi	%	fi	%
Taller N° 01: Marchan los soldaditos. (Evidencia coordinación de brazos y piernas cuando marcha)	6	28	10	48	5	24
Taller N° 02: Trepano subimos al cerro. (Muestra coordinación de brazos y piernas cuando trepa la tabla)	13	60	8	36	1	4
Taller N° 03: Pedaleando llegamos a la meta. (Evidencia coordinación visomotora cuando pedalea el triciclo para llegar a la meta)	12	56	8	36	2	8
Taller N° 04: jugando a caminar sobre los rieles. (Muestra equilibrio dinámico de la postura cuando camina sobre los rieles)	13	64	8	36	0	0
Taller N° 05: Chutando pelotas metemos goles. (Mantiene el equilibrio del cuerpo cuando pateo la pelota)	12	56	8	40	1	4
Taller N° 06: Corren los caballitos. (Evidencia equilibrio corporal cuando corre de un lugar a otro)	14	68	7	32	0	0
Taller N° 07: 1, 2, 3 a subir la escalera. (Demuestra coordinación visomotriz cuando sube las escaleras alternando los pies)	12	56	8	40	1	4
Taller N° 08: La papa se quema. (Muestra coordinación visomotora cuando pasa un objeto de una mano a otra)	14	68	6	28	1	4
Taller N° 09: Pedaleando llevamos objetos. (Presenta coordinación visomotora cuando lleva objetos de un lugar a otro)	15	72	6	28	0	0
TOTAL	12	59	8	36	1	5

Fuente: Matriz de resultados del cuadro de Logros, Capacidades y Conocimientos del grupo pre experimental

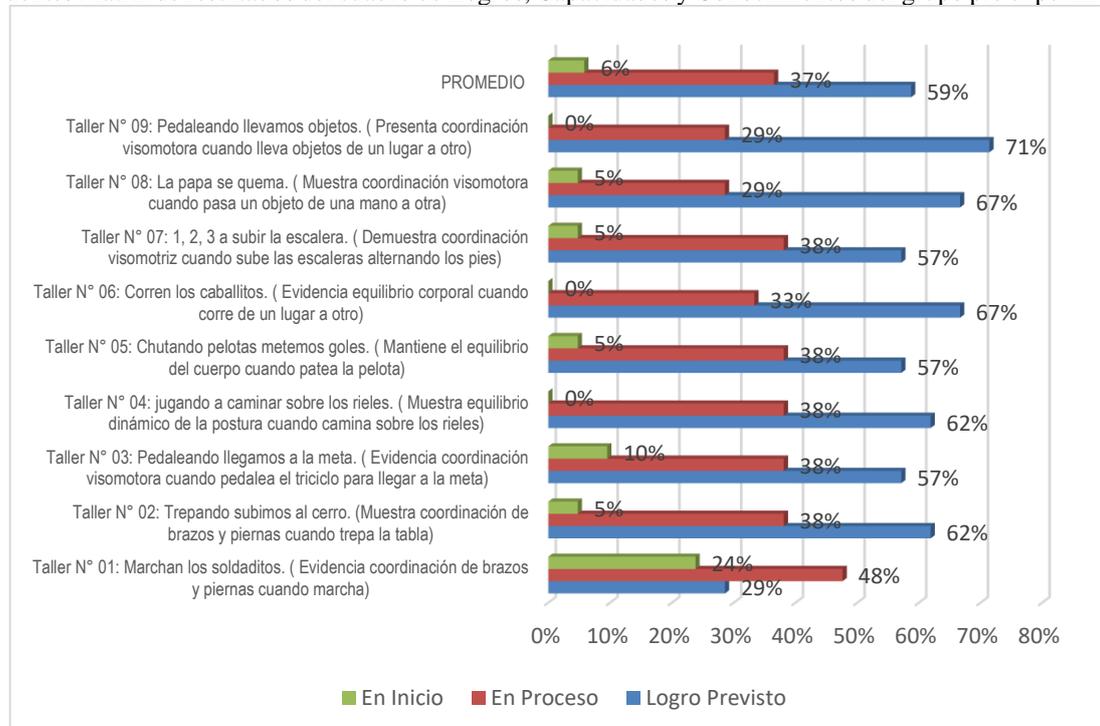


Figura 3. Porcentaje de resultados del desarrollo de la motricidad gruesa: dominio corporal dinámico



Análisis: En la tabla 5 y figura 2, muestran los resultados obtenidos de los nueve indicadores propuestos que pertenecen a la evaluación de la aplicación de talleres de los juegos como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa: dominio corporal dinámico (coordinación general, equilibrio dinámico y coordinación visomotriz); tomando en cuenta la escala cualitativa del presente trabajo de investigación, se puede observar que: de un total de 6 niños y niñas evaluados, el 59% desarrollan la motricidad gruesa: dominio corporal dinámico ubicándose en la categoría de la escala cualitativa de LOGRO PREVISTO, el 36% están desarrollando la motricidad gruesa: dominio corporal dinámico ubicándose en la categoría de la escala cualitativa de EN PROCESO y finalmente el 05% están iniciando el desarrollo de la motricidad gruesa: dominio corporal dinámico ubicándose en la categoría de la escala cualitativa de EN INICIO.

Interpretación: Analizando los resultados se advierte que un mayor porcentaje de niños y niñas se ubica en la categoría de la escala cualitativa de LOGRO PREVISTO. Lo que significa que los niños desarrollan significativamente los indicadores de la motricidad gruesa: dominio corporal dinámico como evidencia coordinación de brazos y piernas cuando marcha, muestra coordinación de brazos y piernas cuando trepa la tabla, evidencia coordinación visomotora cuando pedalea el triciclo para llegar a la meta, muestra equilibrio dinámico de la postura cuando camina sobre los rieles, mantiene el equilibrio del cuerpo cuando pateo la pelota, evidencia equilibrio corporal cuando corre de un lugar a otro, demuestra coordinación visomotriz cuando sube las escaleras alternando los pies, muestra coordinación visomotora cuando pasa un objeto de una mano a otra y Presenta coordinación visomotora cuando lleva objetos de un lugar a otro; ya que de acuerdo a las calificaciones del desarrollo de la motricidad gruesa: dominio corporal dinámico, la MODA se ubica en la escala cualitativa de LOGRO PREVISTO, observaciones equivalente al 59%.

Tabla 6
Resultados del desarrollo de la motricidad gruesa: dominio corporal estático en niños y niñas de 5 años

TALLERES Y/O INDICADOR	CATEGORÍAS					
	Logro previsto: (a)		En proceso: (b)		En inicio: (c)	
	fi	%	fi	%	fi	%
Taller N° 10: Jugando a los encantados. (Evidencia equilibrio corporal estático cuando se queda quieto)	11	52	8	40	2	8
Taller N° 11: Atravesando el campo minado. (Mantiene equilibrio postural cuando camina sin pisar los platos)	11	52	9	44	1	4
Taller N° 12: Salta, salta como el conejito. (Evidencia una respiración adecuada cuando se desplaza saltando)	14	68	7	32	0	0
Taller N° 13: Saltan los sapos. (Demuestra que su respiración es adecuada cuando salta)	18	84	3	16	0	0
Taller N° 14: Rastreamos como la serpiente. (Mantiene en estado relajado su cuerpo después de rastrear como la serpiente)	8	40	11	52	2	8
Taller N° 15: Ruedo y ruedo como la rueda. (Logra una relajación corporal echado en el piso antes de realizar la actividad)	16	76	5	24	0	0
PROMEDIO	13	6	7	34	1	4

Fuente: Matriz de resultados del cuadro de Logros, Capacidades y Conocimientos del grupo pre experimental

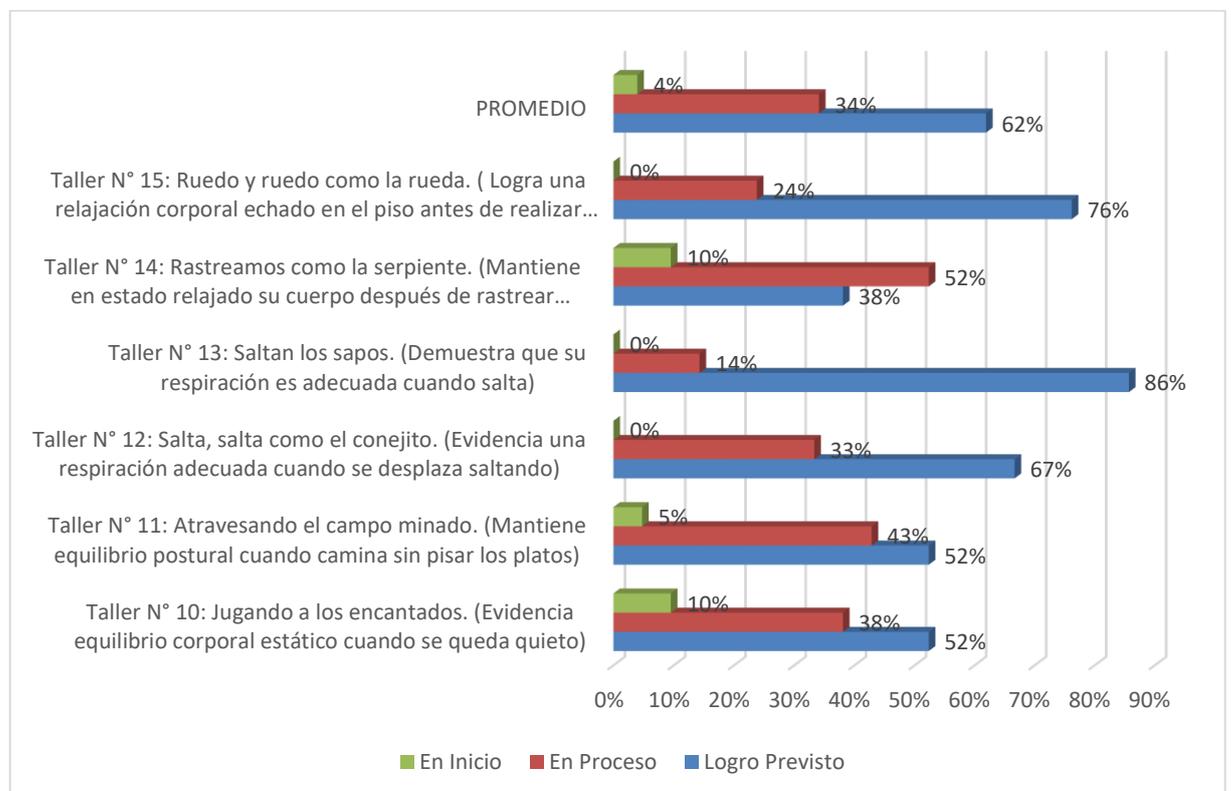


Figura 4. Porcentaje de resultados del desarrollo de la motricidad gruesa: dominio corporal estático



Análisis: En la tabla 6 y figura 2, muestran los resultados obtenidos de los seis indicadores propuestos que pertenecen a la evaluación de la aplicación de talleres del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa: dominio corporal estático (equilibrio estático, respiración y relajación); tomando en cuenta la escala cualitativa del presente trabajo de investigación, se puede observar que: de un total de 21 niños y niñas evaluados, el 62% desarrollan la motricidad gruesa: dominio corporal estático ubicándose en la categoría de la escala cualitativa de LOGRO PREVISTO, el 35% están desarrollando la motricidad gruesa: dominio corporal estático ubicándose en la categoría de la escala cualitativa de EN PROCESO y finalmente el 03% están iniciando el desarrollo de la motricidad gruesa: dominio corporal estático ubicándose en la categoría de la escala cualitativa de EN INICIO.

Interpretación: Analizando los resultados se advierte que un mayor porcentaje de niños y niñas se ubica en la categoría de la escala cualitativa de LOGRO PREVISTO. Lo que significa que los niños desarrollan significativamente los indicadores de la motricidad gruesa: dominio corporal estático como evidencia equilibrio corporal estático cuando se queda quieto, mantiene equilibrio postural cuando camina sin pisar los platos, evidencia una respiración adecuada cuando se desplaza saltando, demuestra que su respiración es adecuada cuando salta, demuestra que su respiración es adecuada cuando salta y logra una relajación corporal echado en el piso antes de realizar la actividad; ya que de acuerdo a las calificaciones del desarrollo de la motricidad gruesa: dominio corporal estático, la MODA se ubica en la escala cualitativa de LOGRO PREVISTO, con noventa y tres observaciones equivalente al 62%.

4.1.3. Resultados de la prueba de salida (post test) sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en el grupo pre experimental.

Después de realizar el tratamiento experimental, se aplicó al grupo pre experimental de estudio una prueba de salida (post test), con la intención de verificar la eficacia de la

aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 MARIA MAGDALENA PAZZI - 2016.

Tabla 7

Resultados de la prueba de salida (post test) sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi - 2016

INDICADORES	CATEGORÍAS					
	Logro previsto: (a)		En proceso: (b)		En inicio: (c)	
	fi	%	fi	%	fi	%
Realiza ejercicios de coordinación general; ejercitando sus brazos y piernas, como: marchar, subir, correr, saltar, rastrear, pedalear y trepar.	16	76	5	24	0	0
Controla y mantiene equilibrio del cuerpo en diversas situaciones.	18	84	3	12	1	4
Realiza movimientos de coordinación visuomotriz, con o sin objetos como: subir escaleras y pasar pelotas de una mano a otra sin hacer caer.	18	84	3	12	1	4
Controla el equilibrio estático de su cuerpo en la postura deseada (de pie, sentada o fija en un punto) sin caer.	18	88	3	12	0	0
Mantiene una respiración adecuada, como inspiración y espiración.	15	72	5	24	1	4
Realiza todo tipo de ejercicios de relajación.	16	76	5	24	0	0
TOTAL	16	76	4	19	1	2

Fuente: Matriz de resultados de la Prueba de Salida (post test) del grupo pre experimental

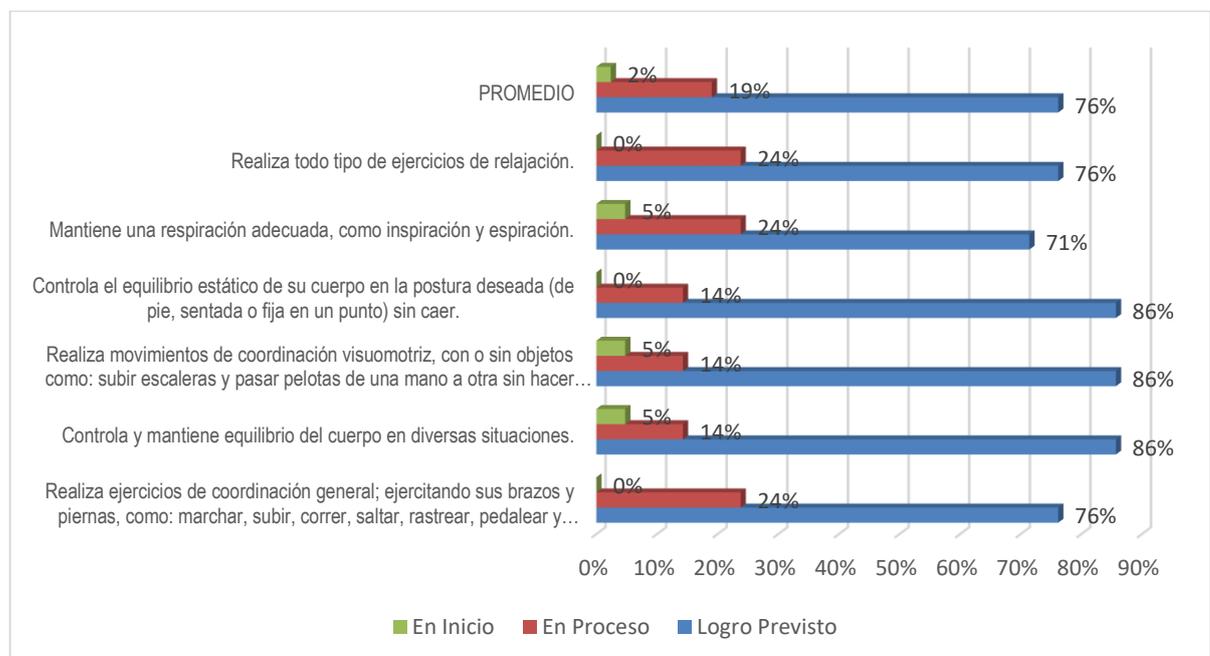


Figura 5. Porcentaje de resultados de la prueba de salida (post test) sobre el desarrollo de la motricidad gruesa



Descripción: En la tabla 7 y figura 3, muestran los resultados obtenidos que pertenecen a la evaluación de la prueba de salida (post test) del grupo pre experimental, sobre la estimulación del desarrollo de la motricidad gruesa (dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático) y las calificaciones obtenidas por los niños y niñas, tomando en cuenta las categorías de la escala cualitativas del presente trabajo, en la cual podemos observar los siguientes indicadores:

- Realiza ejercicios de coordinación general; ejercitando sus brazos y piernas, como: marchar, subir, correr, saltar, rastrear, pedalear y trepar, cero niños y niñas tienen calificativos que corresponde a la categoría En Inicio que hacen el 00% y seis se encuentran en la categoría de Proceso que hacen el 24% y 16 se encuentran en la categoría de Logro Previsto con un 76% respectivamente.
- Controla y mantiene equilibrio del cuerpo en diversas situaciones, un niños y niñas tienen calificativos que corresponde a la categoría En Inicio que hacen el 04% y tres se encuentran en la categoría de Proceso que hacen el 12% y 18 se encuentran en la categoría de Logro Previsto con un 84% respectivamente.
- Realiza movimientos de coordinación visomotriz, con o sin objetos como: subir escaleras y pasar pelotas de una mano a otra sin hacer caer, un niños y niñas tienen calificativos que corresponde a la categoría En Inicio que hacen el 04% y tres se encuentran en la categoría de Proceso que hacen el 12% y 18 se encuentran en la categoría de Logro Previsto con un 84% respectivamente.
- Controla el equilibrio estático de su cuerpo en la postura deseada (de pie, sentada o fija en un punto) sin caer, cero niños y niñas tienen calificativos que corresponde a la categoría En Inicio que hacen el 00% y tres se encuentran en la categoría de Proceso que hacen el 12% y 18 se encuentran en la categoría de Logro Previsto con un 88% respectivamente.



- Mantiene una respiración adecuada, como inspiración y espiración, un niños y niñas tienen calificativos que corresponde a la categoría En Inicio que hacen el 04% y 5 se encuentran en la categoría de Proceso que hacen el 24% y 15 se encuentran en la categoría de Logro Previsto con un 72% respectivamente.
- Realiza todo tipo de ejercicios de relajación, cero niños y niñas tienen calificativos que corresponde a la categoría En Inicio que hacen el 00% y 5 se encuentran en la categoría de Proceso que hacen el 24% y 16 se encuentran en la categoría de Logro Previsto con un 76% respectivamente.

Análisis:

- De acuerdo a los resultados generales en la categoría de la escala cualitativo de EN INICIO, en la prueba de salida (post test); se ubica tres observaciones equivalentes al 2%.
- De acuerdo a los resultados generales en la categoría de la escala cualitativo de EN PROCESO, en la prueba de salida (post test); se ubica veinte siete observaciones equivalentes al 18%.
- De acuerdo a los resultados generales en la categoría de la escala cualitativo de LOGRO PREVISTO, en la prueba de salida (post test); se ubica ciento veinte observaciones equivalentes al 80%. Siendo un total de ciento cincuenta observaciones respectivamente equivalente a un 100%.

Interpretación: Del análisis podemos interpretar que en su mayoría los niños demuestran un alto nivel de estimulación del desarrollo de la motricidad gruesa, puesto que:

- En el nivel EN INICIO (C) con solo un 02% los niños y niñas encuentran dificultades en las dimensiones del desarrollo de la motricidad gruesa en las dimensiones del



dominio corporal dinámico y dominio corporal estático, los mismos que requieren un acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlos.

- En el nivel EN PROCESO (B) con un 18% los niños y niñas encuentran aún todavía pocas dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa en las dimensiones del dominio corporal dinámico y dominio corporal estático con la aplicación del juego como estrategia los mismos que requieren practicarlos con frecuencia.
- En el nivel de LOGRO PREVISTO (A) con un 80% la mayoría de los niños y niñas lograron con eficiencia desarrollar la motricidad gruesa en las dimensiones del dominio corporal dinámico y dominio corporal estático lo que significa que el juego como estrategia influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa.

De lo que podemos deducir que los niños y niñas en la prueba de salida (post test) demuestran un alto nivel del desarrollo de la motricidad gruesa (aspectos: dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático) con la aplicación de los juegos como estrategia; lo que demuestra la eficacia de la aplicación del juego, haciéndonos ver que el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa obtenidas en los talleres de aprendizaje es mayor a la prueba de entrada (pre test), demostrando así la eficacia de la aplicación de los juegos.

4.1.4. Prueba estadística de hipótesis para comparar los resultados de la prueba de entrada (pre test) y prueba de salida (post test) en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi - 2016

Se realiza la prueba de hipótesis para la diferencia entre la prueba de entrada o pre test y de salida o post test, para determinar en qué medida la aplicación del juego como estrategia favorece el desarrollo de la motricidad gruesa (aspectos: dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático) en los niños y niñas, haciendo uso de la prueba



estadística Chi-Cuadrado, por ser los datos cualitativos y asumiendo el nivel de confianza del 95%. Teniendo en cuenta los siguientes pasos:

a. Prueba de Hipótesis:

Hipótesis nula (Ho). No existen diferencias significativas en el desarrollo de la motricidad gruesa (aspectos: dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático) entre la prueba de entrada (pre test) y la salida (post test), en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 MARIA MAGDALENA PAZZI - 2016

Hipótesis alterna (Ha). El nivel de desarrollo de la motricidad gruesa (aspectos: dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático), luego de la aplicación del juego motriz es eficaz en la prueba de salida (post test) a comparación de la prueba de entrada (pre test) en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 MARIA MAGDALENA PAZZI - 2016

b. Nivel de significancia. El nivel de significancia o error que elegimos es del 5% o su equivalencia probabilística de $\alpha = 0.05$; con un nivel de confianza del 95%.

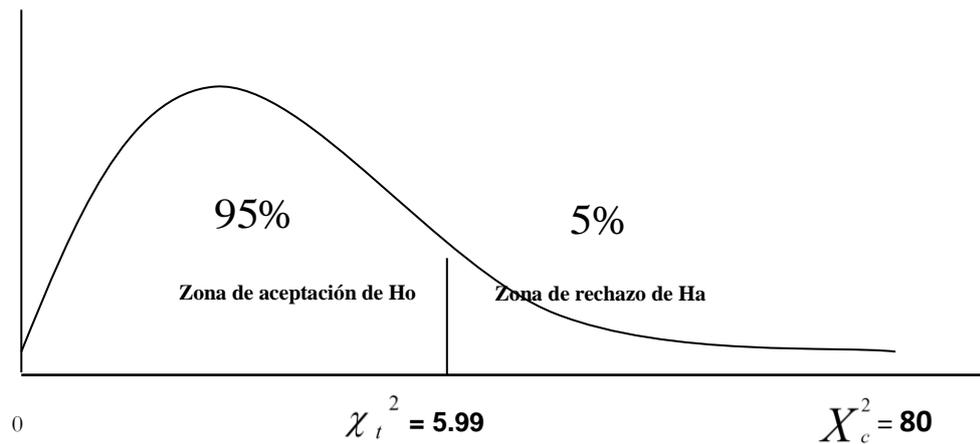
c. Prueba estadística a usar. Como los resultados (datos) son de tipo nominal y/o cualitativo (literal descriptivo) que están categorizados en logro previsto, en proceso y en inicio usamos la distribución Chi – cuadrado, que tiene la siguiente fórmula:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^n \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Hallamos el valor de la χ^2 tablas con la formula siguiente:

$$(n-1)(m-1)g.l. \Rightarrow \chi^2 = 5.99$$

a. Región aceptación y rechazo



Como el valor de la chi - calculada (80) es mayor al valor de la chi - tabulada (5.99), tal como se observa en el gráfico, entonces se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha).

b. Cálculo de la prueba estadística. Para realizar los cálculos necesarios hacemos uso de los resultados totales de la prueba de entrada y salida, los que se muestran en los cuadros N° 05 y N° 08 de la investigación.

Tabla 8
Resultados totales de la prueba de entrada y salida

PRUEBAS	FRECUENCIAS OBSERVADAS			TOTAL
	Logro Previsto (A)	En Proceso (B)	En Inicio (C)	
Ficha de Observación de la Prueba de Entrada (Grupo Experimental)	44	79	27	150
Ficha de Observación de la Prueba de Salida (Grupo Experimental)	120	27	3	150
TOTAL	164	106	30	300

Aplicamos la fórmula de chi-cuadrado del grado de libertad; donde: n=número de filas y m=número de columnas.

$$\chi_t^2(n-1)(m-1)g.l. \Rightarrow \chi_t^2 = 5.99$$

Tabla 9

Resultados totales de la prueba de entrada y salida

PRUEBAS	FRECUENCIAS ESPERADAS			TOTAL
	Logro Previsto (A)	En Proceso (B)	En Inicio (C)	
Ficha de Observación de la Prueba de Entrada (Grupo Experimental)	82	53	15	150
Ficha de Observación de la Prueba de Salida (Grupo Experimental)	82	53	15	150
TOTAL	164	106	30	300

Tabla 10

Aplicación de la fórmula

CASILLERO	Fo	Fe	Fo-Fe	(Fo-Fe)2	(Fo-Fe)2/Fe
A	44	82	-38	1444	17.610
B	79	53	26	676	12.755
C	27	15	12	144	9.600
D	120	82	38	1444	17.610
E	27	53	-26	676	12.755
F	3	15	-12	144	9.600
TOTAL					80

Reemplazando la fórmula y observando la tabla estadística obtenemos:

$$\chi_t^2(n-1)(m-1)g.l. \Rightarrow \chi_t^2 = 5.99$$

$$\chi_t^2(2-1)(3-1)g.l., 0.05 \Rightarrow \chi_t^2 = 5.99$$

Reemplazando en la fórmula los datos Observados y Esperados del cuadro N° 22 obtenemos:

$$X_c^2 = \sum_{i=1}^n \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \quad X_c^2 = 80$$

c. Decisión. En este paso evaluamos la hipótesis en función a:

Como: χ^2 calculada = 80 > $\chi_t^2 = 5.99$; perteneciendo a la región de rechazo, entonces se rechaza la hipótesis nula (Ho), consecuentemente se acepta la hipótesis alterna (Ha).

Por lo que, podemos afirmar que el nivel de del desarrollo de la motricidad gruesa es mayor en la prueba de salida (post test) a comparación de la prueba de entrada (pre test). En consecuencia, la aplicación del juego motriz para el desarrollo **SI** es **EFICAZ** en el desarrollo de la motricidad gruesa (aspectos: dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático) en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 MARIA MAGDALENA PAZZI - 2016

4.1.5. Comparación de los resultados totales de la prueba de entrada (pre test) y prueba de salida (post test)

Tabla 11

Comparación entre el pre test y post test sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 Maria Magdalena Pazzi - 2016

CATEGORIA	PRE TEST		POST TEST	
	FREC. ABSOLUTA	%	FREC. ABSOLUTA	%
LOGRO PREVISTO (A)	44	29	120	80
EN PROCESO (B)	79	53	27	18
EN INICIO (C)	27	18	3	2
TOTAL	150	100	150	100

Fuente: Matriz de resultados de la prueba de entrada (**Pre Test**) y prueba de salida (post test) del grupo pre experimental

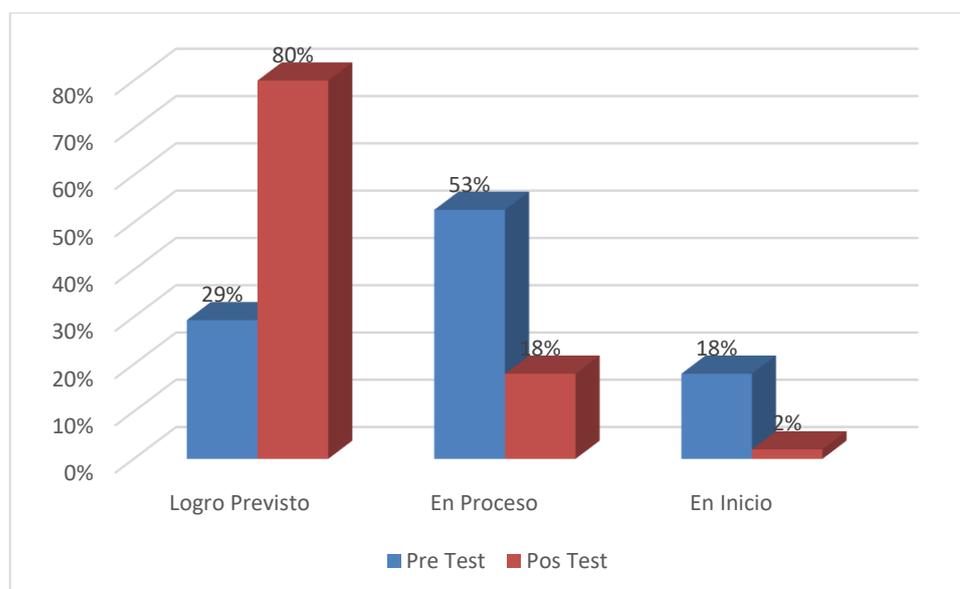


Figura 6. Comparación entre el pre test y post test sobre el desarrollo de la motricidad gruesa



Interpretación: En la tabla 11, muestran los resultados sobre el desarrollo de la motricidad gruesa (aspectos: dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático) de los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 MARIA MAGDALENA PAZZI - 2016 al inicio y final de los talleres del desarrollo de la motricidad gruesa; siendo observable que al inicio los resultados resaltantes son: “EN PROCESO (B), LOGRO PREVISTO (A) y EN INICIO (C)”, lo que significa los niños y niñas no están desarrollando adecuadamente la motricidad gruesa denotados en los aspectos: dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático; por lo tanto se aplica el tratamiento experimental de la aplicación del juego como estrategia al grupo experimental obteniendo al concluir los talleres los siguientes resultados en la prueba de salida, “LOGRO PREVISTO (A), EN PROCESO (B)” y EN INICIO (C), estos resultados permiten afirmar que la aplicación del juego como estrategia influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa (aspectos: dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático), puesto que:

- El 80% como identificación más alta evidencian el logro en la categoría de la escala cualitativo de LOGRO PREVISTO; indicando que el niño o la niña poseen excelente desarrollo de la práctica de la motricidad gruesa (aspectos: dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático), y alcanzando una coordinación física, coordinación visomotriz, respiración y relajación; ya que ellos son el presente y el futuro de nuestro país.
- El 18% como identificación alta evidencian el logro en la categoría de la escala cualitativo de EN PROCESO; indicando que el niño o la niña tiene conocimiento de sí mismo, sobre la motricidad gruesa (aspectos: dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático), los mismos que requieren practicarlos con frecuencia.



- El 2% como identificación baja evidencian el logro en la categoría de la escala cualitativo de EN INICIO; indicando que el niño o la niña todavía están en camino de desarrollar la motricidad gruesa (aspectos: dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático), los mismos que requieren un acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

Análisis: De lo que podemos deducir que los niños y niñas al iniciar los talleres de los experimentos (juegos) en la prueba de entrada con el 18% se encontraban en el nivel de “EN INICIO (C); y con la aplicación de los juegos los niños y niñas en la prueba de salida demuestran un alto nivel del desarrollo de la motricidad gruesa (aspectos: dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático) lo que demuestra que la aplicación del juego como estrategia influye positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa.

4.2. DISCUSIÓN

La introducción del juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales. Mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y, además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás, así como el respeto mutuo. Más aún: al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje.

La presente investigación busca develar la eficacia de los juegos como herramienta estratégica para el desarrollo de la motricidad gruesa de un grupo de niños y niñas; ya que



en esta investigación el niño es concebido como ser integral, el cual sufre cambios en su desarrollo a causa tanto de su maduración biológica, como también por su interacción con el medio y los estímulos que este le ofrece. Por ello el presente trabajo de investigación titula “Aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I 685 María Magdalena Pazzi - 2016”; muestra sus resultados en función al siguiente objetivo principal determinar la eficacia de la aplicación del juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 María Magdalena Pazzi - 2016.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: La aplicación del juego como estrategia es eficaz para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la IEI 685 MARIA MAGDALENA PAZZI - 2016, ya que los resultados de la ficha de observación de la prueba de salida (post test) del grupo pre experimental se encontró que un 80% se encuentra en la categoría del nivel de logro previsto (A), es por ello que se acepta la hipótesis alterna (Ha) y se rechaza la hipótesis nula (Ho).

SEGUNDA: En el proceso del desarrollo en la dimensión del dominio corporal dinámico (coordinación general, equilibrio dinámico y coordinación visomotriz) se aprecia en los resultados que los niños y niñas logran un puntaje de **logro previsto (A) en un mayor porcentaje de 59%**, en consecuencia estos resultados demuestran que el juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo del dominio corporal dinámico puesto que desarrollan la coordinación general, equilibrio dinámico y coordinación visomotriz al aplicar el juego.

TERCERA: En la dimensión del dominio corporal estático (equilibrio estático, respiración y relajación) se aprecia en los resultados que los niños y niñas logran un puntaje de **logro previsto (A) en un mayor porcentaje de 62%**, en consecuencia estos resultados muestran que el juego como estrategia permite que los niños desarrollan el dominio corporal estático ya que desarrollan con eficacia el equilibrio estático, respiración y relajación.



V. SUGERENCIAS

PRIMERA: Se sugiere la aplicación del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que este es un medio eficaz que permite el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de forma natural y espontánea, esto permite que los niños y niñas se desenvuelvan bien en su entorno social realizando actividades lúdicas de su agrado y socializando con sus pares.

SEGUNDA: Se sugiere considerar como herramienta de aprendizaje la aplicación del juego para el desarrollo del dominio corporal dinámico pues mediante estas actividades los niños y niñas pueden lograr equilibrar sus movimientos, así evitando accidentes que dañen o perjudiquen su bienestar corporal.

TERCERA: Se sugiere a las estudiantes de pre grado aplicar el juego para desarrollar el dominio corporal estático en sus distintas practicas con niños y niñas, ya que son actividades que permiten que los niños y niñas puedan controlar sus impulsos y manejar de forma adecuada sus momentos de ira.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Calero P., M. (1998). Educar jugando. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Comellas, J. y Perpinya, A. (2003). Psicomotricidad en la Educación Infantil: Recursos pedagógicos. Barcelona, España: Editorial Alceac.
- Choque O., D. y Mamani G., G. (2003). Los efectos de la utilización del juego motriz en la iniciación del minitenis en los niños y niñas de 5 años de edad del CEI. N° 290 del mirador de la ciudad de Puno. Puno, Perú.
- Farfán C., S. y Luque C., D. (2004). La estimulación motriz en el desarrollo Psicomotor en los niños de 1 a 2 años de edad de la Cuna Jardín Garabatos en la ciudad de Puno. Puno, Perú.
- Fernández, A. (2002). La práctica psicomotriz. Madrid, España: editorial Paraninfo.
- Hernández Sampieri, R. ET. AL. (2008). Metodología de la investigación (4^{ta} ed.). Ciudad de México, México: Editorial McGraw-Hill Interamericana.
- Instituto de Estudios para el Desarrollo Perú (IEPADE PERÚ). (2011). La Educación y la ciencia. Puno, Perú.
- Jiménez, C., A. (2000). Cerebro creativo y lúdico: hacia la construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI. Santafé de Bogotá, Colombia: Editorial Cooperativa Magisterio.
- Magallanes Castilla M., G. y Torres, T., G. (2009). Juegos y rondas infantiles (1^{ra} ed.). Lima, Perú: Editorial Lexicom



(2012) El trabajo de tesis sustentado por: Dolores Choque Orihuela y Ada Gabriela Mamani Gutiérrez, que el título dice: “los efectos de la utilización del juego motriz en la iniciación del minitenis en niños y niñas de 5 años de edad del cei. n° 290 del mirador de la ciudad de puno”.

Mansilla P., R. M. (2007). Enfoque Pedagógico de Educación Inicial. Puno, Perú.

Ministerio de Educación del Perú (2013). Rutas del Aprendizaje ¿Cómo desarrollamos proyectos en el aula? Fascículo 1. Proyecto: Organizamos nuestra aula. II ciclo. Lima, Perú: Minedu.

Ministerio de Educación del Perú (2009). La hora del juego libre en los sectores. Lima, Perú: Editorial Navarrete.

Ministerio de Educación del Perú. (2012). Guía de orientación del uso del módulo de materiales de psicomotricidad para niños y niñas de 3 a 5 años. Lima, Perú: Editorial Quad Graphics.

Ministerio de Educación del Perú (2006). Guía de evaluación de educación inicial. Lima, Perú: Editorial Gráfica Técnica.

Palomino Q., P. (2000). Diseños y Técnicas de la Investigación (2^{da} ed.). Puno, Perú: Titikaka.

Rivero, P., Villalobos, S. y Valdeiglesias, G. (2008). Propuesta Pedagógica de Educación Inicial. Lima, Perú: Editorial Santillana.

Tineo C., L. (2004). Eduque con juegos (3^{ra} ed.). Lima, Perú: Editorial Rodhas.



ANEXOS



ANEXO N° 01

PRUEBA DE ENTRADA (PRE TEST) Y SALIDA (POST TEST) DE LA INVESTIGACIÓN PARA EL GRUPO PRE EXPERIMENTAL

I.E.I.:.....

Nombre del niño:

Edad y Sección:..... **Fecha:**.....

Objetivos: La presente prueba pretende evaluar la motricidad gruesa (Dominio Corporal Dinámico y Dominio Corporal Estático) en los niños y niñas de 3 años de edad.

Indicaciones: Cada uno de los ítems se evaluara con: A (logro previsto), B (en proceso), C (en inicio).

A.- DOMINIO CORPORAL DINÁMICO

- ↳ **Realiza ejercicios de coordinación general; ejercitando sus brazos y piernas, como: marchar, subir, correr, saltar, rastrear, pedalear y trepar.**

Descripción: Niños y niñas en el patio de la I.E. realizan ejercicios como: marchar, subir, correr, saltar, rastrear, pedalear y trepar coordinando brazos y piernas.

Total: 7 ejercicios

A: 5 - 7

B: 3 - 4

C: 0 - 2

- ↳ **Controla y mantiene equilibrio del cuerpo en diversas situaciones.**

Descripción: Niños y niñas en el patio de la I.E. van sobre las rieles de un punto A a un punto B manteniendo el equilibrio.

Total: 3 metros

A: 2 m. 1 cm. – 3 m.

B: 1 m. 1 cm. – 2 m.

C: 0 cm. – 1 m.

- ↳ **Realiza movimientos de coordinación visomotriz, con o sin objetos como: subir escaleras y pasar pelotas de una mano a otra sin hacer caer.**

Descripción: Niños y niñas suben escaleras y pasan pelotas de una mano a otra.

Total: 6 subidas en la escalera y 6 pasadas de pelotas

A: 5 – 6 subidas y 5 – 6 pasadas de pelotas

B: 3 – 4 subidas y 3 – 4 pasadas de pelotas

C: 0 – 2 subidas y 0 – 2 pasadas de pelotas



B.- DOMINIO CORPORAL ESTÁTICO

- ↳ **Controla el equilibrio estático de su cuerpo en la postura deseada (de pie, sentada o fija en un punto) sin caer.**

Descripción: Niños y niñas controlan el equilibrio estático de su cuerpo manteniéndose fijos en un banco de madera de 20 cm de altura.

Total: 10 segundos

A: 10 seg.

B: 5 seg.

C: 2 seg.

- ↳ **Mantiene una respiración adecuada, como: inspiración y espiración.**

Descripción: Niños y niñas se agarran el pecho y el abdomen e inspiran y espiran oxígeno en momentos.

Total: 3 momentos de inspiración 3 momentos de espiración

A: 3 inspiraciones y 3 espiraciones

B: 2 inspiraciones y 2 espiraciones

C: 1 inspiración y 1 espiración

- ↳ **Realiza todo tipo de ejercicios de relajación.**

Descripción: Niños y niñas echados sobre el piso descansan después de una actividad motriz dinámica.

Total: 10 segundos

A: 10 seg.

B: 5 seg.

C: 2 seg.



PROTOCOLO DE EVALUACIÓN

1.- DOMINIO CORPORAL DINÁMICO

1.1. Realiza ejercicios de coordinación general; ejercitando sus brazos y piernas, como: marchar, subir, correr, saltar, rastrear, pedalear y trepar.

Descripción: Niños y niñas en el patio de la I.E. realizan ejercicios como: marchar, subir, correr, saltar, rastrear, pedalear y trepar coordinando brazos y piernas.

Calificación:

Se evalúa con A: cuando el niño o niña realiza correctamente de 5 a 7 ejercicios.

Se evalúa con B: cuando el niño o niña realiza correctamente de 3 a 4 ejercicios.

Se evalúa con C: cuando el niño o niña realiza correctamente de 0 a 2 ejercicios.

1.2. Controla y mantiene equilibrio del cuerpo en diversas situaciones.

Descripción: Niños y niñas en el patio de la I.E. van sobre las rieles de un punto A a un punto B manteniendo el equilibrio.

Calificación:

Se evalúa con A: cuando el niño o niña camina manteniendo el equilibrio de 2 m., 1 cm. a 3 m.

Se evalúa con B: cuando el niño o niña camina manteniendo el equilibrio de 1 m., 1 cm. a 2 metros.

Se evalúa con C: cuando el niño o niña camina manteniendo el equilibrio de 0 cm. a 1 metro.

☞ **1.3. Realiza movimientos de coordinación visomotriz, con o sin objetos como: subir escaleras y pasar pelotas de una mano a otra sin hacer caer.**

Descripción: Niños y niñas suben escaleras y pasan pelotas de una mano a otra.

Calificación:

Se evalúa con A: cuando el niño o niña sube las escaleras de 5 a 6 veces y pasa una pelota de una mano a otra de 5 a 6 veces.

Se evalúa con B: cuando el niño o niña sube las escaleras de 3 a 4 veces y pasa una pelota de una mano a otra de 3 a 4 veces.

Se evalúa con C: cuando el niño o niña sube las escaleras de 0 a 2 veces y pasa una pelota de una mano a otra de 0 a 2 veces.

2.- DOMINIO CORPORAL ESTÁTICO

2.1. Controla el equilibrio estático de su cuerpo en la postura deseada (de pie, sentada o fija en un punto) sin caer.

Descripción: Niños y niñas controlan el equilibrio estático de su cuerpo manteniéndose fijos en un banco de madera de 20 cm de altura.

Calificación:

Se evalúa con A: cuando el niño o niña controla su equilibrio estático durante 10 segundos manteniéndose fijo en el banco.



Se evalúa con B: cuando el niño o niña controla su equilibrio estático durante 5 segundos manteniéndose fijo en el banco.

Se evalúa con C: cuando el niño o niña controla su equilibrio estático durante 2 segundos manteniéndose fijo en el banco.

2.2. Mantiene una respiración adecuada, como: inspiración y espiración.

Descripción: Niños y niñas se agarran el pecho y el abdomen e inspiran y espiran oxígeno en momentos.

Calificación:

Se evalúa con A: cuando el niño o niña inspira y espira oxígeno en 3 momentos.

Se evalúa con B: cuando el niño o niña inspira y espira oxígeno en 2 momentos.

Se evalúa con C: cuando el niño o niña inspira y espira oxígeno en 1 momento.

2.3. Realiza todo tipo de ejercicios de relajación.

Descripción: Niños y niñas echados sobre el piso descansan después de una actividad motriz dinámica.

Calificación:

Se evalúa con A: cuando el niño o niña permanece echado en el piso 10 segundos.

Se evalúa con B: cuando el niño o niña permanece echado en el piso 5 segundos.

Se evalúa con C: cuando el niño o niña permanece echado en el piso 2 segundos.