



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 22268
DISTRITO DE SUNAMPE, AÑO 2015.**

Tesis para optar el título de Licenciado en Educación en la especialidad de Inicial y Arte.

Presentado por

ROCIO XIMENA ATUNCAR PHON

VANESSA GLADYS ORIHUELA CUÑAS

Asesor: Dr. DANIEL LECCA ASCATE

Huacho, Perú

2015

**EL JUEGO PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 22268
DISTRITO DE SUNAMPE, AÑO 2015.**

Dr. Daniel Lecca Ascate
ASESOR

Dra. Victoria Flor Carrillo Torres
PRESIDENTE

Mg. Felipa Hinmer Hilem Apolinario Rivera
SECRETARIO

Dra. Norvina Marlena Marcelo Angulo
VOCAL

DEDICATORIA

Rocio Ximena Atuncar Phon

Vanessa Gladys Orihuela Cuñas

ÍNDICE

RESUMEN.....
INTRODUCCIÓN.....
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	
1.1 DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	1
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	2
1.2.1 PROBLEMA GENERAL.....	2
1.2.2 PROBLEMAS ESPECÍFICOS.....	2
1.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
1.3.1 OBJETIVO GENERAL.....	3
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	3
1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	5
2.2 BASES TEÓRICAS.....	7
2.3 DEFINICIONES CONCEPTUALES	28
2.4 FORMULACION DE HIPOTESIS	29
2.4.1 HIPOTESIS GENERAL.....	29
2.4.2 HIPOTESIS ESPECIFICAS.....	29
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	
3.1 DISEÑO METODOLÓGICO.....	31
3.1.1 TIPO.....	31
3.1.2 ENFOQUE.....	31
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	32
3.3 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES.....	33
3.4 TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	34
3.4.1 TECNICAS A EMPLEAR.....	34

3.4.2 DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.....	34
3.5 TECNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	34

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

Presentación de cuadros, Gráficos e Interpretación.....	35
---	----

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Discusión.....	49
5.2. Conclusiones.....	50
5.3. Recomendaciones.....	50

FUENTES DE INFORMACIÓN

6.1. Fuentes bibliográficas.....	52
----------------------------------	----

ANEXOS

Matriz de Consistencia.....	55
Encuesta.....	57
Fotografías.....	59

RESUMEN

El juego es el primer acto creativo del ser humano, inicia cuando es bebe, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, las necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando el niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, crea un momento único e irrepetible que es suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien". ¿Todos los juguetes conducen a un juego? El juguete es el medio que se utiliza para jugar: incluye desde una sabanita, hasta una muñeca, pelota, hormiga, o computadora. Todos estos elementos pueden también ser utilizados con fines educativos.

Muchos papás, cuando se sientan a jugar con su hijo, confunden el jugar con el enseñar, se puede aprender con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto, entre el que enseña y el que aprende. Esto es bueno y necesario, pero debe quedar claro que el juego de reglas es una herramienta por la cual se está intentando llegar a una meta. Uno sabe y el otro no. A medida que uno se va volviendo adulto, el juego propiamente dicho se pierde. El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. El juego en los niños tiene propósitos educativos y contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica.

La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo, por lo tanto los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los docentes se planteen. Éste juega un papel predominante en el preescolar pero tiende a desaparecer durante los años de primaria y secundaria. Durante el nivel inicial el juego debe ser un gran aliado del proceso de enseñanza-aprendizaje, debe desarrollar la motricidad gruesa y fina.

Las investigaciones sobre el juego reconocen su valor en el desarrollo socio-emocional de los niños. A través del juego los niños aprenden a interactuar con sus pares a través del intercambio de ideas y la negociación. La convivencia social requiere que sus miembros se ajusten a las normas que la sociedad establece.

Es indispensable que las docentes planeen de manera consciente los juegos a utilizar de manera que éstos puedan potenciar el desarrollo de la motricidad y facilitar el aprendizaje en todas las asignaturas, durante la planificación se debe tener en cuenta los diferentes tipos de juego para favorecer las diferentes áreas del desarrollo.

Palabras claves: juego, materiales, herramientas didácticas, enseñar, experimentar, aprender, creatividad, socio-emocional.

ABSTRACT

The game is the first creative act of the human being, it starts when it is a baby, through the bond that is established with the external reality and the fantasies, the needs and desires that it is acquiring. When the child takes any object and makes it fly, it creates a unique and unrepeatable moment that is his. Because that play does not know of pre-established guidelines, does not understand the demands of the environment, there is no "doing it right". Do all toys lead to a game? The toy is the medium that is used to play: it includes from a sabanita, to a doll, ball, ant, or computer. All these elements can also be used for educational purposes.

Many dads, when they sit down to play with their child, confuse play with teaching, can be learned with pleasure, creating a bond of wisdom and affection, between the one who teaches and the one who learns. This is good and necessary, but it should be clear that the game of rules is a tool by which you are trying to reach a goal. One knows and the other does not. As one becomes adult, the game itself is lost. The game is the main occupation of the child, as well as a very important role, through it can be stimulated and acquire greater development in its different areas such as psychomotor, cognitive and affective-social. Play in children has educational purposes and contributes to the increase of their creative capacities, so it is considered an effective means for understanding reality. Through play, children experiment, learn, reflect and actively transform reality. Children grow through the game, so you should not limit the child in this playful activity.

The importance of the game in school learning lies in the fact that it is a source of socio-emotional as well as cognitive development, therefore the proposed games must obey the objectives that the teachers have. This plays a predominant role in the preschool but tends to disappear during the years of primary and secondary school. During the initial level the game must be a great ally of the teaching-learning process, it must develop gross and fine motor skills.

Research on the game recognizes its value in the socio-emotional development of children. Through the game children learn to interact with their peers through the

exchange of ideas and negotiation. Social coexistence requires that its members conform to the norms established by society.

It is essential that teachers consciously plan the games to use so that they can promote the development of motor skills and facilitate learning in all subjects, during planning should take into account the different types of play to favor the different areas of development.

Keywords: game, materials, didactic tools, teach, experiment, learn, creativity, socio-emotional.

INTRODUCCIÓN

El ser humano, desde sus primeros años de vida, conoce el mundo a través de reflejos, que luego se convierten en movimientos controlados. El desarrollo es un proceso que indica cambio, diferenciación, desenvolvimiento y transformación gradual hacia mayores y más complejos niveles de organización. Este es un proceso continuo e integrado que tiene como escenario fundamental la vida cotidiana. Por ello, la historia de cada persona determinará sus características y todos aquellos acontecimientos que hayan sucedido en los primeros años de vida marcarán la particularidad del individuo. Según Nelson Ortiz, consultor de la UNICEF para Colombia, además de la maduración biológica, es necesario el ejercicio y la actividad del niño en interacción con el medio para que se dé un desarrollo integral (Ortiz citado por Franco, 2009).

En las escuelas, en algunos casos, se observa la falta de conocimiento sobre el incentivo del desarrollo de la psicomotricidad, recurso que se hace evidente en la etapa preescolar y, por consiguiente, en la educación, ya que su aplicación se justifica en la contribución a la mejora de las dificultades motoras que estén impidiendo el aprendizaje del niño o su correcto desarrollo (Guevara, 2011).

A través de esta investigación se logró conocer la influencia del juego para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015, el nivel de desarrollo motriz en el que se encuentran los niños en edad preescolar, es importante utilizar el juego como estrategia para estimular la actividad motora gruesa, ya que este es determinante en el desarrollo integral del infante.

Está demostrado que la psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación temprana del individuo, en la primera infancia existe una significativa interdependencia entre el desarrollo motor, cognitivo, socioemocional y el lenguaje, en las instituciones educativas las docentes de inicial realizan actividades lúdicas con los niños, procurando desarrollar la motricidad gruesa de tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje.

Desde el punto de vista teórico, se desarrollaron unas temáticas centradas en la motricidad, sus dimensiones, el juego, los teóricos que plantean diversos postulados frente a la importancia del juego y su incidencia en el preescolar.

Los resultados de la investigación es que el juego influye en la estimulación de la motricidad gruesa de los niños de 5 años, lo que indica que la educación inicial es importante en el desarrollo integral de los infantes, en la metodología de las docentes están las soluciones para lograr mejores resultados.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

En el nivel inicial, se constituye en el espacio de vida, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, donde las capacidades motrices del niño se encuentra en un periodo transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad , mirar, manipular, curiosar, 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 cual dichas experiencias le permitirá organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

Brindarle al niño un ambiente adecuado y rico en estímulos favorecerá el desarrollo de habilidades propias de un aprendizaje. A partir de esta realidad la investigación se ha visionado favoreciendo el sistema motor desde el aula de clase en los niños de nivel inicial mediante la implementación de estrategias que ayuden a potencializar las diferentes habilidades y garantizar el desarrollo de su motricidad gruesa, siendo más significativo en el niño aprender a partir de los juegos. Entonces se debe aprovechar la educación inicial 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 a potencializar las habilidades y conductas motrices.

En la investigación durante la observación en la Institución Educativa se percibió que en la clase de psicomotricidad y actividades lúdicas algunos niños al realizar ejercicios que implican caminar sobre un círculo sin salirse de la línea, caminar en zig zag, saltar sobre un solo pie, se les dificulta 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. Se evidencia la inexistencia de un ambiente de psicomotricidad donde se facilite el buen desarrollo de la motricidad gruesa, la carencia de materiales didácticos que ayuden al desarrollo motor.

En el recreo los niños juegan en espacios reducidos, con falta de zona de juegos, esta problemática ocurre en la Institución Educativa donde no hay instalaciones adecuadas, falta profesores de educación física o psicomotricidad para que trabajen con los niños de una forma optima la motricidad gruesa.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cuál es la influencia del juego para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

¿Cuál es la influencia del juego para estimular la habilidad sensorio motriz en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015?

¿Cuál es la influencia del juego para estimular el desarrollo motor grueso en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015?

¿Cuál es la influencia del juego para estimular el desarrollo físico en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015?

1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

¿Cuál es la influencia del juego para estimular el desarrollo motor grueso en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015?

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Determinar la influencia del juego para estimular la habilidad sensorio motriz en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.

Determinar la influencia del juego para estimular el desarrollo motor grueso en niños de 5 años de la Institución educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.

Determinar la influencia del juego para estimular el desarrollo físico en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación fundamentada en el juego como estrategia para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años, es importante porque desde la dimensión física, mental y espiritual del niño, la actividad motora desempeña un papel fundamental en la facilitación de su desarrollo integral, el infante posee una inteligencia, cuerpo y espíritu en proceso de construcción y evolución. El juego ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. En el juego el niño aprende a conocer su cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

La motricidad es importante en el desarrollo motriz, emocional e Intelectual en las primeras etapas de vida del niño, que tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para que en el futuro pueda ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo; es desde la educación inicial donde se empieza a trabajar con metas claras en los procesos en los que se fundamenta el movimiento.

Desde el punto de vista de interés de las investigadoras, esta investigación busca centrar el interés en el juego para el niño del nivel inicial, lo tenga como un referente de su desarrollo motriz e impulse a estructurarse desde los primeros años de estimulación, en cuanto al manejo de su sistema músculo esquelético.

Desarrollar bien la motricidad gruesa en el niño, garantiza adultos seguros, capaces de tomar las mejores decisiones en el momento oportuno, ya que que la motricidad gruesa conlleva a mejorar el pensamiento crítico, pilar fundamental en las acciones de un ser humano.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2. 1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Ruiz, José María y Navarro, Dora (2010). Tesis *“Los Juegos y las Rondas Infantiles como estrategias para resaltar la importancia de la motricidad gruesa en niños de preescolar del instituto Keitty”*, Escuela Normal Superior del Distrito de Barranquilla, en la cual plantean que los juegos y las rondas infantiles son esenciales en el desarrollo integral del niño del nivel de preescolar específicamente en la motricidad gruesa ya que posibilita movimientos corporales que facilitan el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo que se da en los niños y las niñas. Esta aporta elementos de gran valor para el desarrollo de la presente investigación porque se pretende demostrar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Pazmiño, María y Proaño, Patricia (2008-2009). Tesis *Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008 – 2009*. Durante este proceso se ha considerado aspectos teóricos desde conceptos, funciones, métodos, técnicas, estrategias y recursos que se utilizaran en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. Para aplicar el manual de ejercicios adecuadamente se ha creído conveniente una recolección de datos

utilizando la técnica de la encuesta, tomando en cuenta las necesidades de las madres comunitarias y las exigencias de la comunidad y sociedad, es primordial que las encargadas del cuidado de los niños/as estén capacitadas de todo lo referente al tema expuesto ya que esto beneficia a los niños y niñas de dos a tres años, siendo participes en forma directa en su aprendizaje por cuanto es una manera de estimular y motivar con el fin de lograr la correcta motricidad gruesa.

El uso y manejo del manual de ejercicios tiene un campo más específico en el desarrollo psicomotriz de los niños/as en el aspecto interno y externo.

Finalmente se considera que es indispensable la aplicación del manual propuesto porque de esta manera se lograra un desarrollo activo, dinámico y social capaz de integrarse a su entorno de una manera fácil y espontánea. Recomendando utilizar adecuadamente el manual.

De la Hoz, Jacqueline *"Experiencias Constructivas en niños de edad Preescolar"*, Universidad Mayor el Desarrollo Simón Bolívar, en la cual plantean de forma directa la psicomotricidad en el esquema objetivo de igualdad mental y manipulación de los contenidos o experiencias, es aquí donde se pone en claro pensamiento-manipulación-construcción. Es necesario decir que este trabajo es pieza fundamental para el desarrollo motor del niño, lo que quiere decir que es un gran aporte para lograr los objetivos de la investigación en curso.

Domínguez, Elsa Tesis *"Guía Práctica de actividades físicas para desarrollar la Motricidad gruesa de niños y niñas de 4 a 6 años del nivel inicial"*. Municipio Páez estado portuguesa, quien sostiene que la implementación de una guía práctica de actividades físicas es necesaria para que el niño desarrolle la motricidad gruesa, es allí donde el docente se hace partícipe buscando estrategias, recursos innovadores que contribuyan en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial. Esta aporta elementos de juicio para cimentar la investigación que se desarrolla para mejorar la motricidad gruesa en niños en edades de 5 años.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Juego

El autor Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Gimeno y Pérez (1989), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Según Guy Jacquin, citado por Pugmire-Stoy, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

La característica más resaltante que aparece en el juego es la libertad. Jugamos cuando queremos jugar y dejamos de hacerlo cuando no nos interesa seguir jugando. Es ésta característica que vale la pena tener presente cuando se piensa en el uso de los juegos como estrategia pedagógica.

Los docentes podemos sugerir a un niño que juegue a tal o cual juego, se le puede estimular a que juegue con otros niños pero cuando el estímulo es tan fuerte que lleva al niño a jugar sin tener ganas, el juego pierde su carácter educativo y hasta puede considerarse un elemento negativo.

Para Dewey (1859-1956), según Díaz el juego es una actividad desarrollada inconscientemente sin importar los resultados que de ella puede obtenerse.

Al respecto Elisabeth opina: que el juego de un niño es la expresión perfecta de sí mismo como individuo en etapa de desarrollo.

El juego es el hecho de producirse de forma espontánea, no requiere de una motivación y preparación, el niño siempre está preparado para iniciar uno u otro juego, siempre en función de sus necesidades e interés de cada momento.

La actividad fundamental de los niños es el juego; es imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que el niño debe disponer del tiempo y espacio suficiente para la misma según sea la edad y necesidad del juego.

El juego, de acuerdo a lo expuesto por Díaz (2002) presenta las siguientes características:

Es una actividad espontánea y libre.

No tiene interés material.

Se desarrolla con orden.

El juego manifiesta regularidad y consistencia.

Tiene límites que la propia trama establece.

Se autopromueve.

Es un espacio liberador.

El juego no aburre.

Es una fantasía hecha realidad.

Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción.

Se expresa en un tiempo y un espacio.

El juego no es una ficción absoluta.

Puede ser individual o social.

Es evolutivo.

Es una forma de comunicación.

Es original.

2.2.1.1. Estimulación

Según la enciclopedia Escuela para maestros pp 1015, la estimulación es dar información que puede ser recibida por los sentidos. La riqueza de estímulos, intensidad, frecuencia y duración adecuada, produce un buen desarrollo al cerebro.

Es el conjunto equilibrado y metódico de estímulos de tipo sensorial, afectivo, social e intelectual que permiten al menor lactante o preescolar, desarrollar sus potencialidades en forma armónica y prepararlo también, para el aprendizaje escolar.

La doctora Karina Paiva en el libro estimulación temprana pp 366, la define como un conjunto de técnicas y herramientas que tienen por finalidad, la potencialización de aquellas capacidades que poseen algún tipo de déficit, así como también sirven para desarrollar correctamente las capacidades individuales.

Según la Enciclopedia Manual para el Educador, la definen como el conjunto sistemática de acciones que incluyen la detección, despistaje o exploración diagnóstica junto a los procedimientos de estrategias de intervención dirigida a cualquier tipo de niños desde su nacimiento a objetos de impulsar al máximo su potencial.

La estimulación son acciones dirigidas a los preescolares, con el propósito de incitar y avivar su proceso de formación integral en especial en el desarrollo psicomotor y a su vez promover el potencial de sus habilidades cognitivas.

2.2.1.2. El Juego y la escuela

Etimológicamente, juego significa “ludus ludare” abarca todo el campo del juego infantil, recreo, competición, juegos de azar. Desde los tiempos primitivos el juego ha sido considerado como cultura propia, la cultura en la educación y la educación representaba la supervivencia.

Heráclito postula: "el conjunto del tiempo es un niño que juega a los peones"^[1]. A partir de lo anterior, es posible afirmar que si bien es cierto que Heráclito no desarrolla de manera intencional el concepto de juego, si es posible desprenderse de su pensamiento, un concepto del mismo; ya que el juego, entendido este como el principio activo y transformador de la realidad es postulado por este filósofo como el fundamento de lo

[1] HERACLITO. Fragmento 93, en *Filósofos Presocráticos*. Trad. Alberto Bernabé. Altaya. Barcelona, 1995

existente, en la medida que es "auto movimiento y libertad", los cuales son bases para desarrollar una buena motricidad en los niños.

Los filósofos Hegel y Nietzsche, Fink considera como antecedentes para el desarrollo de una teoría del juego: "La eminente esencialidad del juego si ha sido reconocida siempre por la gran filosofía"^[2].

Así por ejemplo Hegel dice que el juego, en su indiferencia y mayor ligereza es la seriedad sublime y la única verdadera, Nietzsche afirma en *Ecce Homo*: "No conozco otro modo de tratar las grandes tareas que a través del juego". Sin embargo los antecedentes históricos del concepto de juego no son únicamente frases de afirmación de la pertinencia de dicho concepto, por ello es preciso recordar que una de las contrapartes de Heráclito, Hegel y Nietzsche es la consideración de Kant y Schiller de que el juego posee solo una significación subjetiva; esta consideración inaugurada por ellos ha prevalecido en toda la nueva antropología.

El principal objetivo, es el de restituir el lugar que el juego tiene en la fundamentación, conformación y creación de la realidad humana. Solo a partir de la restitución del juego es posible postular que este constituye la esencia del ser humano, ya no como ser puramente racional sino más bien como sujeto creador y transformador, lo que indica que el juego es una gran herramienta para dinamizar procesos de motricidad gruesa, constituyéndose, en pieza fundamental como base teórica.

Por consiguiente el juego ha sido considerado comúnmente como un fenómeno marginal de la vida humana, una manifestación periférica que nada tiene que ver con las cuestiones serias e importantes de la vida y como tal, es un suplemento de la existencia que sólo ocasionalmente resplandece. El juego resulta ser una actividad más entre muchas otras, pero no es la actividad más ociosa e inútil, y en la medida que no es obligatoria, se le opone siempre al trabajo. De tal modo que el juego,

[2] FINK Eugen. *Oasis de felicidad*. UNAM. México, 1996. pág. 23

parece restringirse al ámbito de la vida infantil; y ciertamente el juego infantil muestra los rasgos esenciales del juego humano, sin embargo, este se presenta siempre inofensivo y menos profundo en comparación con el juego del adulto.

Desde el punto de vista social, el juego para el niño es el medio por el cual se acerca a otros niños, buscando compañía, muchas veces seguridad. En términos generales, los autores que defienden las teorías asociativas señalan que el niño juega para asociarse a otras personas, aún así para algunas instituciones y para algunos docentes el juego aparece como un hecho negativo, pérdida de tiempo, acción carente de interés y motivación, reemplazado por el recreo, su carácter formativo, proveniente del ocio, no hacen nada, consumismo, llegando a hacer prohibiciones del juego.

Se ponderan las bondades del juego y especialmente los infantiles, por el otro lado se encuentran los juegos prohibidos, la pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos, juegos didácticos donde se disfraza la actividad específica de aprendizaje en un contexto más lúdico. Desafortunadamente, la mayoría de padres, maestros no se detienen a reflexionar acerca de los valores que inculcan a los niños. Esta situación se agrava por el hecho que el niño no encuentra en la escuela ni en el hogar, las oportunidades, los recursos y la motivación para desarrollar todo su potencial en actividades creativas, reflexivas, lúdicas, de ocio y de aprovechamiento del tiempo libre por medio de las cuales puede expresarse libremente y comunicarse más fácilmente con otros, todo este potencial en el niño es fundamental ya que le permite manifestarse durante su desarrollo y a lo largo de la vida.

Según Piaget: “Los niños en las edades de 6-12 años les gustan los juegos en el que el cuerpo está en movimiento, sienten felicidad, haciendo que su crecimiento físico sea saludable y natural el correr, trepar, hablar, nadar, saltar, lanzar, son estímulos que desarrollan los músculos; enriquecer los esquemas perceptivos (visuales, auditivos,

cenestésicos), operativos (memoria, imaginación, lateralidad, representación, análisis, síntesis) que combinados con las estimulaciones psicomotoras (coordinación, proceso, equilibrio, ubicación), definen algunos aspectos básicos de aprestamiento para el dominio de la lectura, la escritura y alcanzar un nivel neurológico de madurez suficiente para la coordinación de innumerables dimensiones de los objetos que le permitan conformar nuevas estructuras”.^[3]

2.2.1.3. El juego en el desarrollo infantil

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego, trabajo. En cada período del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento.

Con el transcurso de los años, los educadores y desarrollistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer. Esta actividad es importante porque ayuda al niño a adaptarse a su ambiente o cultura. El juego de un niño se desarrolla a través de varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito.

2.2.1.4. 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,

[3] Ibid. p. 39-43.

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 interminable las destrezas motoras gruesas y finas por 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, liberándolo 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, le ayuda a aprender a controlar las frustraciones e 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, 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.

HUIZINGA (1972), dice que “la verdadera cultura nace en forma de juego y cuando el hombre juega es únicamente cuando crea verdadera cultura. Las grandes ocupaciones del hombre están impregnadas de juego como: el lenguaje, los mitos, el culto, la política, la guerra.

El juego es, esencial para el hombre y la sociedad en que vive”. Igualmente caracterizo el juego como una energía vital que ultrapasa las necesidades inmediatas y estimula el crecimiento, la posibilidad de socialización que están implicadas en la actividad lúdica, por ello el juego tiene, en la terapia psicomotora una gran importancia significativa, la cual de hecho fortalece la discusión sobre las afirmaciones de que un niño a quien se le permiten juegos dirigidos, necesariamente desarrollara su sistema motor grueso, produciendo en el seguridad en sus acciones.

Johann Huizinga, en su libro Homo – ludens, quien plantea el concepto de juego. ^[5] Clarifica que para todos los idiomas juego significa: acción, ejecución, movimiento, actividad.

Éste, plantea que el juego es una actividad libre en el que el individuo se involucra con gusto alejándose de lo cotidiano para entrar en un mundo de fascinación.

Así mismo, Huizinga, plantea que: “Cuando examinamos hasta el fondo, en la medida de lo posible, el contenido de nuestras acciones, puede ocurrírse nos la idea que todo el hacer del hombre no es más que un jugar”^[6] si esto es así, no hay duda que estamos en este trabajo frente a uno de los métodos estratégicos, quizá, más eficiente para la enseñanza

[5] HUIZINGA, Johann. Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial, 1987. p. 55-56

[6] HUIZINGA. Homo Ludens. Emecé Editores. Buenos Aires, 1954.

– aprendizaje de cualquier disciplina del saber; en este caso estimular la motricidad gruesa.

El juego, según Huizinga, es una manifestación nata de todo ser humano; pero, hay que estimularla, despertarla y es aquí donde esta investigación tiene su aplicación en la influencia de los juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños, porque cuando el juego se deja sin directrices, entonces, se convierte en una mera diversión y se pierde su sentido pedagógico. Es vital, organizar el juego, hasta tal punto que éste no debe terminar, sino que debe quedar siempre abierto para continuar, porque si termina se pierde el placer, lo lúdico.

El juego no debe ser desordenado, amerita preparación y organización para llevarlo al plano de la pedagogía. No se debe caer en la sola diversión o entretenimiento en donde sólo se va a pasar el tiempo; el juego es algo más que diversión: es gozo que permite al individuo realizar catarsis y autocrítica de sus acciones, por eso es importante en el aula de clases; pero, se enfatiza que debe ser organizado y dirigido para que logre los resultados previstos.

Alemán Hans G. Gadamer, comenta en su libro Verdad y Método,^[7] los aspectos esenciales del juego y la importancia que este tiene en la persona, convirtiéndola en autómatas, es decir la cautiva. En el campo de la pedagogía el juego lleva al docente a olvidarse de quién es y lo obliga tomar otros derroteros dentro del aula de clases.

El sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación. Esto impele a decir que el juego debe ser dirigido y no debe dejarse al libre albedrío, o sea que en el juego es importante la acción del docente, quien llevará al individuo hasta donde se ha planeado. Porque en el juego se deben respetar las reglas, debido a la seriedad del mismo.

El juego es un proceso natural del ser humano y de su entorno, ya que el

[7] GADAMER, Hans Georg. Verdad y Método. Barcelona: Sígueme, 1997.

modo de ser del mismo está muy cercano a la forma del movimiento de la naturaleza, es por ello que para edificar conceptos en los educandos a través del juego, hay que tener mucho cuidado para no deformar esa naturaleza que rodea al dicente.

Dice Gadamer que el sentido medial del juego permite sobretodo que salga a la luz la referencia de la obra de arte al ser en cuanto que la naturaleza es un juego siempre renovada, sin objetivos ni intención, y se puede considerar como un modelo de arte; así mismo, dice que: “las reglas e instrucciones que prescriben el cumplimiento del espacio lúdico constituyen la esencia de un juego. Cada juego plantea una tarea particular al hombre que lo juega. Los mismos niños plantean sus propias tareas cuando juegan al balón, y son tareas lúdicas porque el verdadero objetivos del juego no consisten en darles cumplimiento sino en la ordenación y configuración del movimiento del juego”^[8].

El juego como fines pedagógicos es una gran herramienta en la estimulación de la motricidad gruesa, mediante la estimulación de la coordinación y el equilibrio. La utilización de juegos con fines pedagógicos no es nueva; viene desde Platón y ha sido recomendada por pedagogos de todos los tiempos. Pero quien primero advirtió la importancia fundamental del juego en el desarrollo del niño fue Froebel.

Sin embargo sólo en esta época el juego (Lúdica), se ha puesto al servicio de la escuela en forma sistemática como parte de la educación física y social, y ayuda a la educación intelectual y a la instrucción propiamente dicha. Pero ya éste tipo de pedagogía alternativa, se está poniendo en práctica en la enseñanza de todas las áreas, más aun en la estimulación motora.

2.2.1.5. Clasificación de los juegos según capacidades

Juego motor

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el

[8] H.Wallon: Trastornos del desarrollo

propio cuerpo y las sensaciones que este pueda generar en el niño. Saltar con 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 espacios suficientes para realizar todos los movimientos que requiera.

Juego social

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. 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, juegan a las escondidas, juegan a reflejar la propia imagen en el espacio, 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 les vincula de manera especial.

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. El interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no solo la manipulación de objetos con un fin.

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

Juego simbólico

El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo.

El juego simbólico consiste en establecer la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. El juego simbólico o de imaginación requiere del conocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo real e irreal el niño puede decir “esto es juego”.

2.2.1.6. El juego según el desarrollo infantil

Juego libre

Es una actividad voluntaria en la que nadie es obligado a hacer lo que no quiere, es una actividad sin objetivos ni metas, no tiene ninguna finalidad, es espontánea.

Las pedagogías convencionales han rechazado en gran medida la utilización del juego libre suponiendo que carecía de valor pedagógico. Además del placer que produce, el juego es una actividad fundamental para un desarrollo integral y saludable del niño tanto a nivel cognitivo, como a nivel afectivo y social.

Juego estructurado o juego dirigido

El niño debe someterse a unas normas establecidas y es el adulto el que decide la duración, la ubicación, la estructura del grupo.

2.2.2. Motricidad Gruesa

2.2.2.1. Concepto

La motricidad gruesa según. Jiménez, Juan, 1982, es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad

y coordinación de los miembros, el movimiento y 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.

Garza Fernández, Franco. 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.

2.2.2.2. Equilibrio

La definición de equilibrio nos dice: “Estado de un cuerpo cuando distintas y encontradas fuerzas que obran sobre él se compensan anulándose mutuamente”.

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.

Incluir en estos programas ejercicios vestibulares en la consecución de lo anterior, es tarea fundamental, ya que el equilibrio depende la buena organización suministrada por los propioceptores (sensibilidad profunda); de los órganos del equilibrio, en vestíbulos; de la visión, siendo estas acciones coordinadas por el cerebelo.

Equilibrio Estático; manteniendo una postura determinada, por segundos: apoyado sobre una pierna, estando la otra pierna flexionada a nivel de rodilla.

Equilibrio Dinámico; desplazarse en una postura determinada: de pie haciendo giros o saber detenerse al realizar una actividad dinámica: correr-detenerse.

Los propioceptores, dan información básica sobre posturas, posiciones, actitudes.

Para Kephart, el equilibrio y mantenimiento de postura obedece a las relaciones del cuerpo con la fuerza de gravedad y en el niño este proceso aún no está bien establecido en el período infantil; lo que posibilita junto con la estructuración de su aprendizaje perceptivo motor, aprendizajes de tipo escolar.

Tipos de equilibrio.

García y Fernández (2002), Contreras (1998), Escobar (2004) y otros autores, afirman que existen dos tipos de equilibrio:

Equilibrio Estático: control de la postura sin desplazamiento, ejemplo: manteniendo una postura determinada, por segundos: apoyado sobre una pierna, estando la otra pierna flexionada a nivel de rodilla.

Equilibrio Dinámico: reacción de un sujeto en desplazamiento contra la acción de la gravedad, ejemplo: desplazarse en una postura determinada: de pie haciendo giros o saber detenerse al realizar una actividad dinámica: correr-detenerse.

2.2.2.3. Coordinación

Álvarez del Villar (recogido en Contreras, 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.

Castañer y Camerino (1991): coordinación hace referencia a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía.

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

2.2.2.4. Nivel Preescolar

Es donde se le ofrece a los niños la oportunidad de desarrollar su creatividad, de afianzar su seguridad afectiva y la confianza en sus capacidades, estimular su curiosidad y efectuar el trabajo en grupo con propósitos deliberados. En este nivel los niños adquieren la noción, aparentemente sencilla pero fundamental, de que la escritura representa al lenguaje oral y comunica ideas sobre objetos, acciones y situaciones.[
www.educacionespecial.com,]

Es el nombre que recibe el ciclo de estudios previos a la educación general establecida en muchas partes del mundo. En algunos lugares es parte del sistema formal de educación y en otros como un centro de cuidados o guarderías. La edad de los niños que asisten tiene entre tres y seis años, aprenden la forma de comunicarse, jugar e interactuar con los demás apropiadamente. En cada país del mundo existe este sistema educativo aunque en cada uno de ellos se le conoce de diversas formas tales como educación infantil. [Wikipedia, pp 124]

Es aquel donde se imparten algunos conocimientos y se estimula la formación de hábitos y el acrecentamiento de aptitudes. Es antecedente no obligatorio de la educación primaria se cursa de uno a tres años.

2.2.2.5. Motricidad para el crecimiento del niño

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

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

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 Propioceptivo 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. (Jiménez Juan 1982.) El área motora en general, hace referencia al control que se tiene sobre el propio cuerpo.

La motricidad abarca el progresivo control de nuestro cuerpo: El control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, entre otros y la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizan estos movimientos al hacer interiorización y la obstrucción de todo este proceso global.

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

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

2.2.2.6. Motricidad humana

La motricidad humana ocupa un lugar importante dentro de la atención temprana ya que está totalmente demostrado que en esta etapa de 0 a 6 años hay una gran interdependencia en los desarrollos motores afectivos e intelectuales. La importancia de la motricidad reside en que la mayor

necesidad de cada niño es aprender a controlar sus movimientos y a funcionar hábil y eficientemente en el mundo.

Los principales centros nerviosos que intervienen en la motricidad son el cerebro, los cuerpos extraídos y diversos núcleos talámicos y subtalámicos. El contexto motor, situado por delante de la circunvolución de Rolando, desempeña también un papel esencial en el control de la motricidad fina.

2.2.2.7. Motricidad gruesa

Se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios. Esta coordinación y armonía están presentes en actividades que impliquen la coordinación y equilibrio.

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas, y pies.

Se considera importante que la motricidad fina, en si ambas se complementan y relacionan; esta se va desarrollando en orden descendiendo desde la cabeza hacia los pies con un orden definido y posible.

La locomoción, en todas sus formas, constituyen una importante faceta del trabajo corporal, sobre todo si se tiene en cuenta que es el cuerpo entero el que se mueve dentro del ámbito espacial que es su entorno dando paso a el desarrollo psicomotor.

Varios psicólogos han observado, sistemáticamente, los cambios desarrollados en la destreza motora gruesa. A pesar de que la practica puede incidir en este cambio, gran parte de este desarrollo es atribuido a los procesos de maduración.

El esquema corporal es una noción que se formula en el siglo XVII, que requiere su importancia en el descubrimiento y control progresivo del propio cuerpo; que los niños y niñas se expresen a través de él que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras aéreas, el aprender nociones como: adelante –atrás, adentro – afuera, arriba –abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y calculo.

2.2.2.8. Desarrollo motor grueso en los niños de 4 a 5 años de edad

El origen del concepto motricidad gruesa comenzó a estudiarse por Preyer (1888) y Shin (1900), que realizaron descripciones del desarrollo motor pero es en el siglo XX , concretamente en 1907 , cuando Dupre formulara el concepto de “motricidad gruesa” como resultado de sus trabajos de la debilidad mental y la debilidad motriz .

El término “motricidad gruesa” podría entenderse de muy diversas formas: como una unidad funcional del ser humano, o como una forma concreta y específica de manifestación psíquica.

La motricidad gruesa en el preescolar tiene una vital importancia, que a lo largo del tiempo se ha atribuido a la educación física, hasta desembocar en la formación de un modulo más complejo de “educación integral”, que constituye en nuestros días con un área distinta en cuanto a fines, métodos y orientación, esta es la educación motriz.

La madurez motriz, fundamenta todos los aspectos del desarrollo integral del niño, puesto que fomenta globalmente todos los planos vitales que constituyen la mente y el cuerpo en general. De esta forma se emplea el concepto explicatorio de diferentes actores:

Al respecto, Henry Wallon hace ver su psicología genética como la necesidad de conexión entre lo orgánico, lo psíquico y el entorno,

estableciendo un mundo “de relaciones simbióticas” determinándose entre la importancia del aspecto emocional en la evolución del individuo.

El aspecto que une lo orgánico con lo psíquico y esta comunicación influirá en el tono postural del individuo, modificando indudablemente sus actitudes; Henry Wallon influye significativamente en el campo psicomotriz de la educación preescolar, marcando una doble acción sobre el sujeto, considerando este en doble vertientes individual y social, y es el sentido o nivel psicomotor en el que Wallon aporta la necesidad del movimiento en la educación preescolar, por su influencia en el desarrollo general y porque lo considera como el paso previo hacia el pensamiento conceptual.

El movimiento es el medio de expresión de vida psíquica del niño pequeño, apareciendo el gesto antes que el lenguaje hablado, y más tarde acompañara las representaciones mentales.

Wallon distingue “estadios evolutivos” en el desarrollo infantil. Para él, la maduración del psiquismo se produce en una interacción del organismo con el medio que lo rodea, por lo que en estos estadios se producen alternativas e integraciones lógicas en cualquier esquema madurativo.

Estos periodos evolutivos coincidentes con el nivel preescolar son:

Estadio de impulsividad motriz.

Estadio emocional.

Estadio sensorio-motor.

Estadio de personalismo.

Todos estos estadios conceptualizan las dimensiones psicomotrices del niño, visualizando simultáneamente la capacidad pensadora y la capacidad motora Física que de cierto modo conforma su esquema corporal y fundamentan la realidad de su propio estilo de vida y su participación objetiva en la misma.

El niño aprende, activando sus ritmos y movimientos coordinantes en la capacidad motriz fina y gruesa, que le determinan sus sistemas corporales, es así, como la motricidad gruesa se puede establecer en un primer plano en el desarrollo del niño preescolar.

Vygotsky (1934-1984). “El movimiento y la mente se relacionan entre si”. La expresión lógica que se fundamenta en la necesidad corporal del individuo, representado por la psicomotricidad en la mente y en el cuerpo, relacionando los aspectos de acción a una determinada percepción.

El niño capta estímulos visuales y los perfecciona en su mente para luego representarlo en acciones graficas o movimientos corporales que se delimitan por su espontaneidad y su dimensión analítica y creadora.

La participación del niño nunca debe ser apartada de su propio contexto, de esta forma se establece un diagnóstico directo y concreto de sus propias experiencias según el medio donde se desenvuelve, de esta manera el educador basa su pronóstico estableciendo estrategias y ayudas conceptualizadas en consecuencias de sus análisis.

2.2.2.9. Coordinación en el desarrollo motriz

La coordinación es una capacidad motriz tan amplia que admite una gran pluralidad de conceptos. Entre diversos autores que han definido la coordinación, vamos a destacar a:

Castañer y Camerino (1991): un movimiento es coordinado cuando se ajusta a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía.

Álvarez del Villar (recogido en Contreras, 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.

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

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES

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. Álvarez del Villar (1998)

Desarrollo motor: se considera como un proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso por el cual, los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras.

Desarrollo físico: la toma de control gradual sobre los músculos grandes (gruesos) y pequeños (finos).

Estimulación: Es dar información que puede ser recibida por los sentidos. La riqueza de estímulos, intensidad, frecuencia y duración adecuada, produce un buen desarrollo al cerebro. Zabalza, M.A (2006)

Equilibrio: “Estado de un cuerpo cuando distintas y encontradas fuerzas que obran sobre él se compensan anulándose mutuamente”. Que se hace presente en el mantenimiento de cada esquema motor proporcionando desde las diferentes posiciones experiencias para el mantenimiento del peso del cuerpo. Brown, Jaine. (2002)

Habilidad: hace referencia a la destreza o facilidad para desarrollar algunas actividades o tareas.

Juego: Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

Motora: Que mueve.

Motricidad: Se emplea para referirse al movimiento voluntario de una persona.

Motricidad gruesa: Es 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. Jiménez, Juan. (1982)

Movimiento: es la acción y efecto de mover o moverse.

Placer: sensación o sentimiento positivo, agradable o eufórico.

Reglas: Aquello que ha de cumplirse por estar así convenido por una colectividad.

Sensorio motriz: Se llama período senso-motor al tiempo (alrededor de 18 meses) en que el infante se relaciona con el mundo sólo a través de los sentidos y la actividad motriz.

Socializa: Promover las condiciones sociales que, independientemente de las relaciones con el Estado, favorezcan en los seres humanos el desarrollo integral de su persona.

Tonicidad: el estado permanente de contracción parcial, pasiva y continua de los músculos. Se trata del estado de reposo de los músculos que ayuda a mantener la postura corporal acorde para cada movimiento.

2.4. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

El juego influye para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

El juego influye para estimular la habilidad sensorio motriz en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.

El juego influye para estimular el desarrollo motor grueso en niños de 5 años de la Institución educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.

El juego influye para estimular el desarrollo físico en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 DISEÑO METODOLÓGICO

3.1.1 TIPO

Descriptivo correlacional

Se estudia la realidad en un momento dado a todas las muestras estratificadas. Hernández y otros (2003; 117), afirma sobre los estudios descriptivos, “Con mucha frecuencia, el propósito del investigador consiste en describir situaciones, eventos y hechos. Esto es, decir cómo es y cómo se manifiesta determinado fenómeno”.

Hernández y otros (2003; 121), afirma sobre los estudios correlacionales, “Este tipo de estudios tienen como propósito evaluar la relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables”.

3.1.2 ENFOQUE

Enfoques mixtos (cualitativos y cuantitativos).

El enfoque mixto surge como consecuencia de la necesidad de afrontar la complejidad de los problemas de investigación planteados en todas las ciencias y de enfocarlos holísticamente, de manera integral. En 1973, Sam Sieber (citado por Creswel, 2005) sugirió la

combinación de estudios de casos cualitativos con encuestas, creando “un nuevo estilo de investigación” y la integración de distintas técnicas en un mismo estudio.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. La población está constituida por 40 niños de 5 años y 3 docentes de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.

N= Población: 40 niños.

n= Tamaño de la muestra: 37 niños

e= Margen de error 0.5

3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES E INDICADORES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE	Se define como la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión. Existen juegos competitivos, donde los jugadores tienen que lograr un objetivo.	Juegos motrices	Tradicionales Pre deportivos Deportivos Recreativos
EL JUEGO		Juegos sociales	Integración Roles Hábitos
VARIABLE DEPENDIENTE	Es la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.	Juegos cognitivos	Colectivos Individuales Con / sin materiales
MOTRICIDAD GRUESA		Habilidad sensorio motriz	Tono y fuerza muscular Dominio corporal dinámico Coordinación visomotora Tonicidad
		Desarrollo motor grueso	Posturas Equilibrio Lateralidad
		Desarrollo físico	Correr, saltar Saltar
		Desarrollo emocional	Clasificación de objetos Identificar colores Hacen preguntas

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

3.4.1. TÉCNICAS A EMPLEAR

A través de la lista de cotejo, se permitió obtener información acerca de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.

Para ello se estableció una lista de cotejo y encuesta dirigida a las docentes que permitió una mayor objetividad en la obtención de la información.

3.4.2. DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Encuesta

Lista de cotejo

Cuaderno de campo

3.5. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

3.5.1. Tratamiento Estadístico

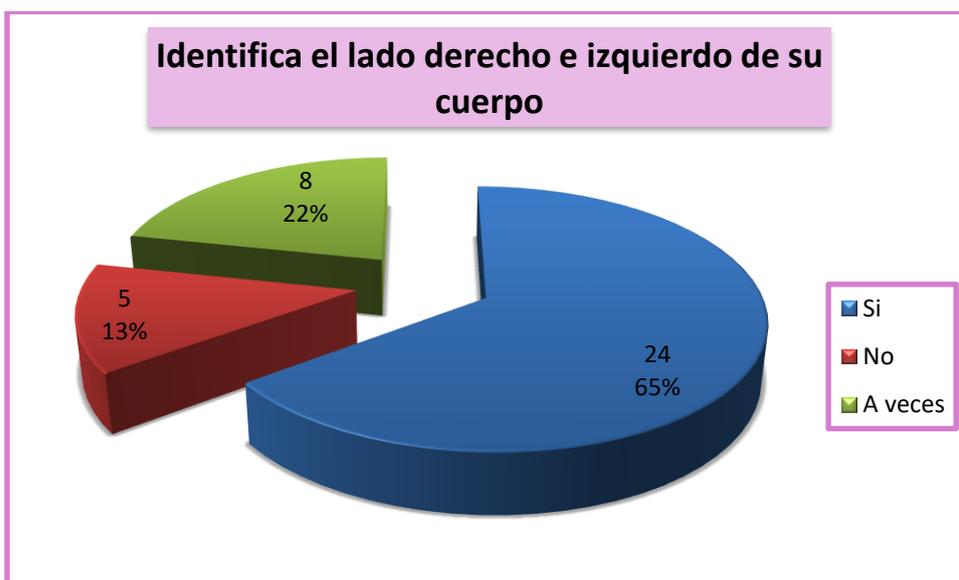
- Procesamiento de datos.
- Análisis e interpretación de datos.
- Comprobación de la influencia del juego para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis de los resultados

1. Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	24	65%
No	5	13%
A veces	8	22%
Total	37	100%



Interpretación de resultados

De los 37 niños observados con la lista de cotejo, en el ítem: Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.

- 24 niños SI identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo, que representa el 65%.
- 5 niños NO identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo, que representa el 13%.
- 8 niños A VECES identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo, que representa el 22%.

2. Lanza el balón hacia arriba y lo recibe con la otra mano.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	23	62%
No	4	11%
A veces	10	27%
Total	37	100%



Interpretación de resultados

De los 37 niños observados con la lista de cotejo, en el ítem: Lanza el balón hacia arriba y lo recibe con la otra mano.

- 23 niños SI lanza el balón hacia arriba y lo recibe con la otra mano, que representa el 63%.
- 4 niños NO lanza el balón hacia arriba y lo recibe con la otra mano, que representa el 11%.
- 10 niños A VECES lanza el balón hacia arriba y lo recibe con la otra mano, que representa el 27%.

3. Patea el balón con el lado dominante.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	70%
No	3	8%
A veces	8	22%
Total	37	100%



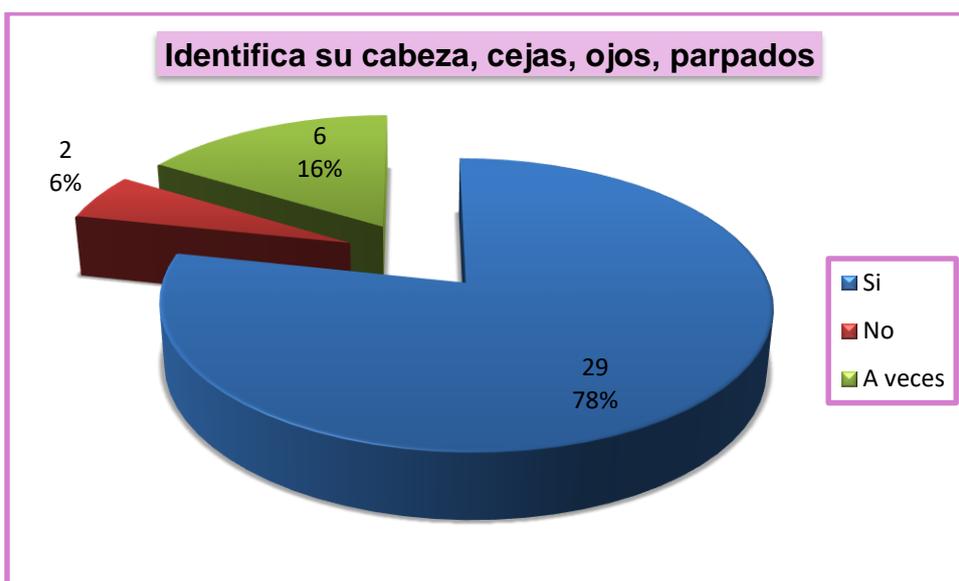
Interpretación de resultados

De los 37 niños observados con la lista de cotejo, en el ítem: Patea el balón con el lado dominante.

- 26 niños SI patea el balón con el lado dominante, que representa el 70%.
- 3 niños NO patea el balón con el lado dominante, que representa el 8%.
- 8 niños A VECES patea el balón con el lado dominante, que representa el 22%.

4. Identifica su cabeza, cejas, ojos, parpados.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	29	78%
No	2	6%
A veces	6	16%
Total	37	100%



Interpretación de resultados

De los 37 niños observados con la lista de cotejo, en el ítem: Identifica su cabeza, cejas, ojos, parpados.

- 29 niños SI identifica su cabeza, cejas, ojos, parpados, que representa el 78%.
- 2 niños NO identifica su cabeza, cejas, ojos, parpados, que representa el 6%.
- 6 niños A VECES identifica su cabeza, cejas, ojos, parpados, cuerpo que representa el 16%.

5. Diferencia extremidades superiores de las inferiores.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	31	84%
No	1	3%
A veces	5	13%
Total	37	100%



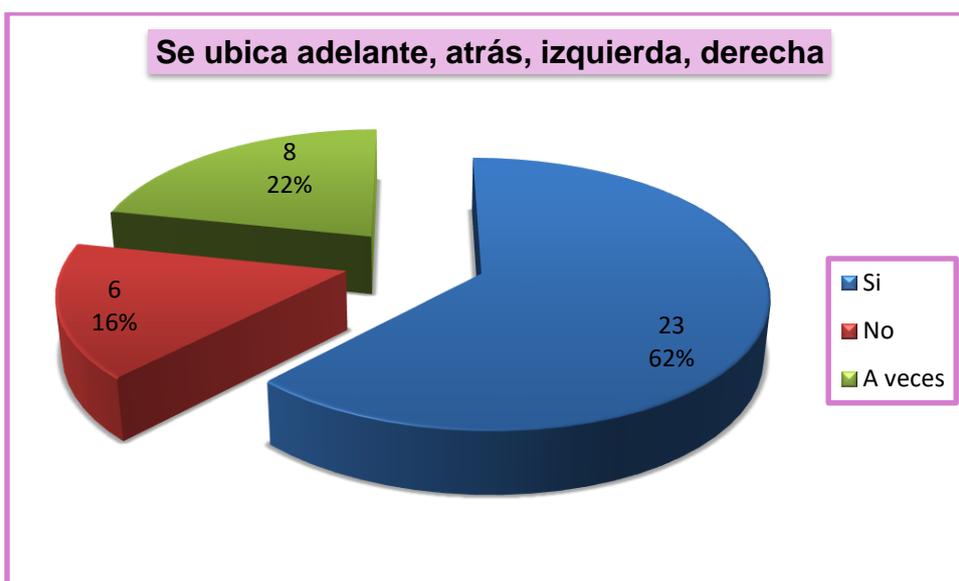
Interpretación de resultados

De los 37 niños observados con la lista de cotejo, en el ítem: Diferencia extremidades superiores de las inferiores.

- 31 niños SI diferencia extremidades superiores de las inferiores, que representa el 84%.
- 1 niños NO diferencia extremidades superiores de las inferiores, que representa el 3%.
- 5 niños A VECES diferencia extremidades superiores de las inferiores, que representa el 13%.

6. Se ubica adelante, atrás, izquierda, derecha.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	23	62%
No	6	16%
A veces	8	22%
Total	37	100%



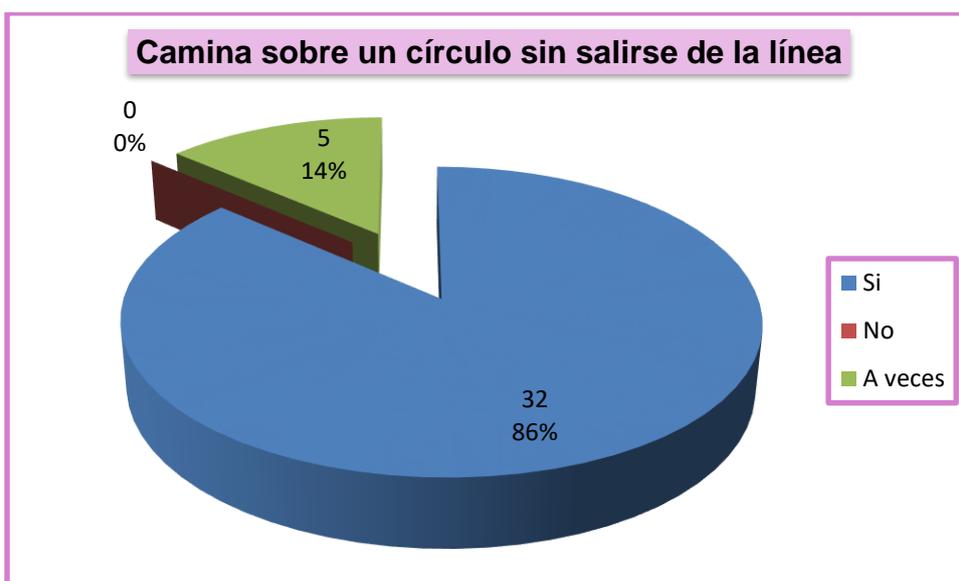
Interpretación de resultados

De los 37 niños observados con la lista de cotejo, en el ítem: Se ubica adelante, atrás, izquierda, derecha.

- 23 niños SI se ubica adelante, atrás, izquierda, derecha, que representa el 62%.
- 6 niños NO se ubica adelante, atrás, izquierda, derecha, que representa el 16%.
- 8 niños A VECES se ubica adelante, atrás, izquierda, derecha, que representa el 22%.

7. Camina sobre un círculo sin salirse de la línea.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	32	86%
No	0	0%
A veces	5	14%
Total	37	100%



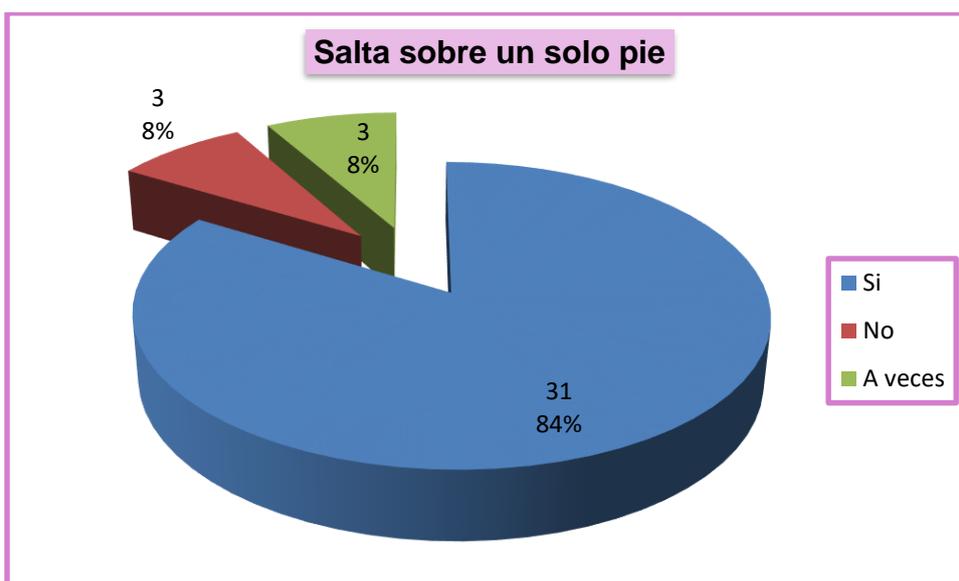
Interpretación de resultados

De los 37 niños observados con la lista de cotejo, en el ítem: Camina sobre un círculo sin salirse de la línea.

- 32 niños SI camina sobre un círculo sin salirse de la línea, que representa el 86%.
- 0 niños NO camina sobre un círculo sin salirse de la línea, que representa el 0%.
- 5 niños A VECES camina sobre un círculo sin salirse de la línea, que representa el 14%.

8. Salta sobre un solo pie.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	31	84%
No	3	8%
A veces	3	8%
Total	37	100%



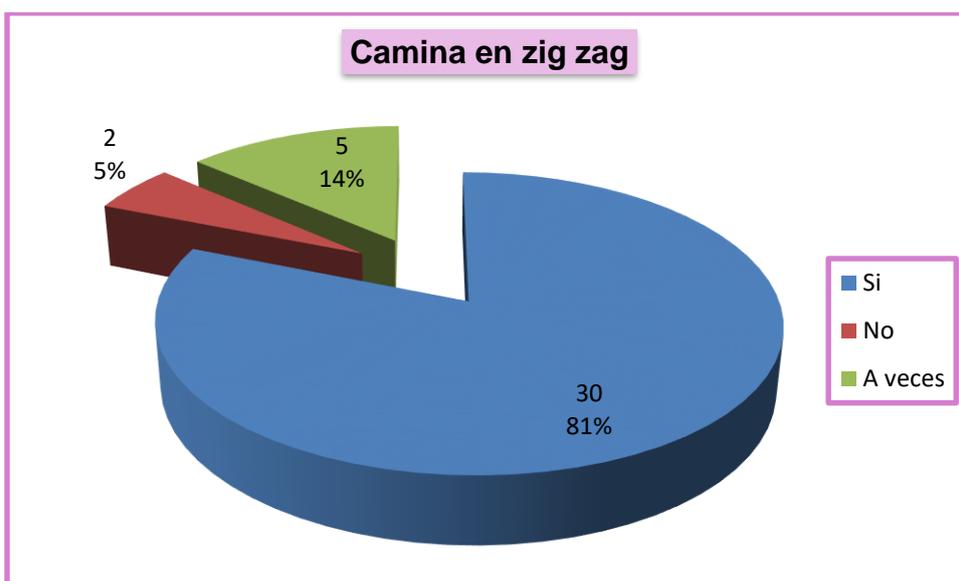
Interpretación de resultados

De los 37 niños observados con la lista de cotejo, en el ítem: Salta sobre un solo pie.

- 31 niños SI salta sobre un solo pie, que representa el 84%.
- 3 niños NO salta sobre un solo pie, que representa el 8%.
- 3 niños A VECES salta sobre un solo pie, cuerpo que representa el 8%.

9. Camina en zig zag.

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	81%
No	2	5%
A veces	5	14%
Total	37	100%



Interpretación de resultados

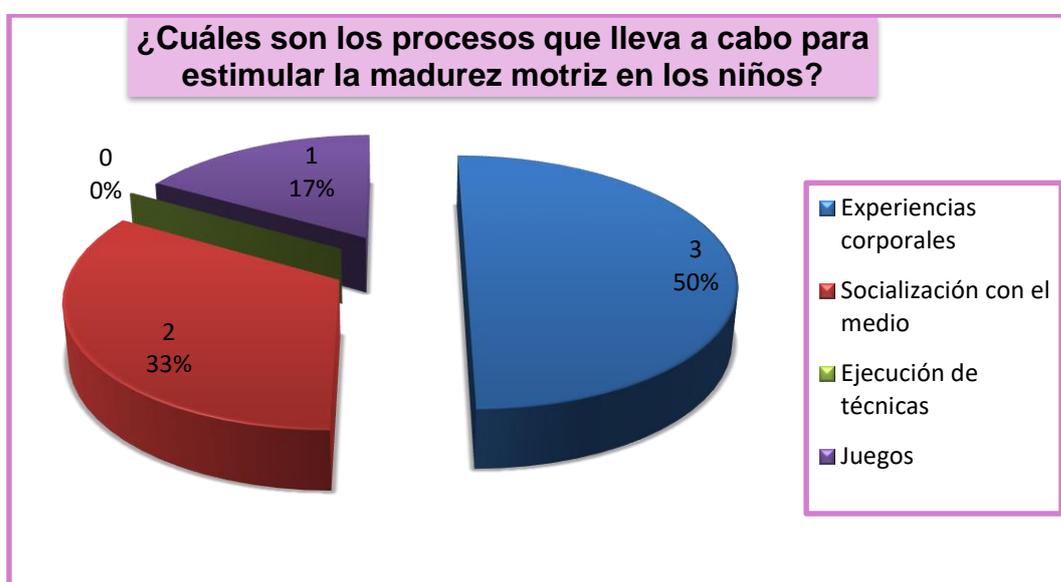
De los 37 niños observados con la lista de cotejo, en el ítem: Camina en zig zag.

- 30 niños Si camina en zig zag, que representa el 81%.
- 2 niños NO camina en zig zag, que representa el 5%.
- 5 niños A VECES camina en zig zag, que representa el 14%.

ENCUESTA A LAS DOCENTES

1. ¿Cuáles son los procesos que lleva a cabo para estimular la madurez motriz en los niños?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Experiencias corporales	3	50%
Socialización con el medio	2	33%
Ejecución de técnicas	0	0%
Juegos	1	17%
Total	6	100%



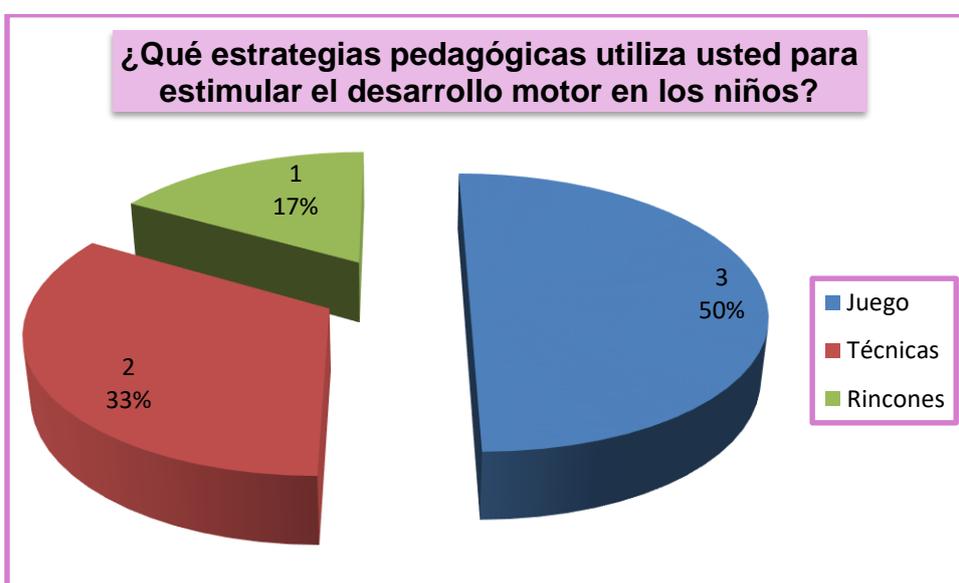
Interpretación de resultados

De las 3 docentes encuestadas, en el ítem: ¿Cuáles son los procesos que lleva a cabo para estimular la madurez motriz en los niños?

- Las docentes utilizan el 50% de experiencias corporales para estimular la madurez motriz en los niños.
- Las docentes utilizan el 33% de socialización con el medio para estimular la madurez motriz en los niños.
- Las docentes utilizan el 0% de ejecución de técnicas para estimular la madurez motriz en los niños.
- Las docentes utilizan el 17% de juegos para estimular la madurez motriz en los niños.

2. ¿Qué estrategias pedagógicas utiliza usted para estimular el desarrollo motor en los niños?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Juego	3	50%
Técnicas	2	33%
Rincones	1	17%
Total	6	100%



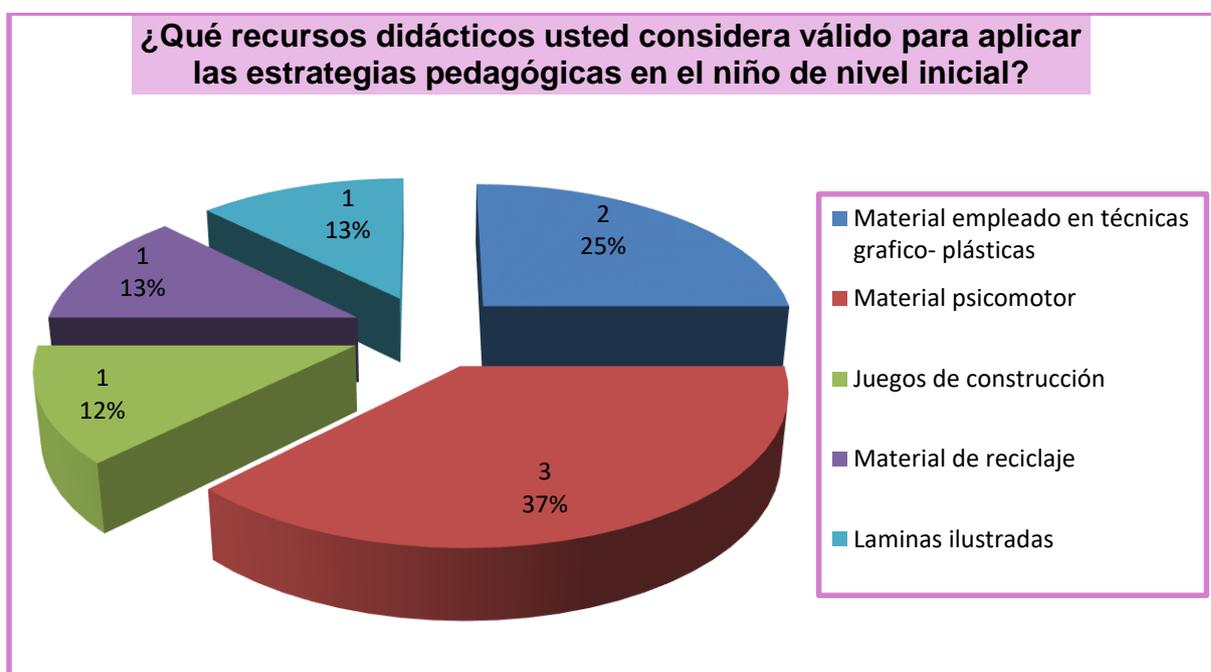
Interpretación de resultados

De las 3 docentes encuestadas, en el ítem: ¿Qué estrategias pedagógicas utiliza usted para estimular el desarrollo motor en los niños?

- Las docentes utilizan el 50% de la estrategia pedagógica del juego para estimular el desarrollo motor en los niños.
- Las docentes utilizan el 33% de la estrategia pedagógica de técnicas para estimular el desarrollo motor en los niños.
- Las docentes utilizan el 17% de la estrategia pedagógica de rincones para estimular el desarrollo motor en los niños.

3. ¿Qué recursos didácticos usted considera válido para aplicar las estrategias pedagógicas en el niño de nivel inicial?

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Material empleado en técnicas grafico- plásticas	2	25%
Material psicomotor	3	37%
Juegos de construcción	1	12%
Material de reciclaje	1	13%
Laminas ilustradas	1	13%
Total	8	100%



Interpretación de resultados

De las 3 docentes encuestadas, en el ítem: ¿Qué recursos didácticos usted considera válido para aplicar las estrategias pedagógicas en el niño de nivel inicial?

- Las docentes utilizan el 25% de material empleado en técnicas grafico-plásticas para aplicar las estrategias pedagógicas en el niño del nivel inicial.

- Las docentes utilizan el 37% de material psicomotor para aplicar las estrategias pedagógicas en el niño del nivel inicial.
- Las docentes utilizan el 12% de juegos de construcción para aplicar las estrategias pedagógicas en el niño del nivel inicial.
- Las docentes utilizan el 13% de material de reciclaje para aplicar las estrategias pedagógicas en el niño del nivel inicial.
- Las docentes utilizan el 13% de láminas ilustradas para aplicar las estrategias pedagógicas en el niño del nivel inicial.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

DISCUSIÓN

Ruiz, José María y Navarro, Dora (2010). Tesis *“Los Juegos y las Rondas Infantiles como estrategias para resaltar la importancia de la motricidad gruesa en niños de preescolar del instituto Keitty”*, Escuela Normal Superior del Distrito de Barranquilla, en la cual plantean que los juegos y las rondas infantiles son esenciales en el desarrollo integral del niño del nivel de preescolar específicamente en la motricidad gruesa ya que posibilita movimientos corporales que facilitan el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo que se da en los niños y las niñas. Esta aporta elementos de gran valor para el desarrollo de la presente investigación porque se pretende demostrar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Estamos de acuerdo con Ruiz, José que los juegos estimulan el desarrollo de la motricidad en los niños, en esta investigación evidenciamos que la gran mayoría de los niños responde a conocer su lateralidad, identifica su esquema corporal, posee equilibrio, asimismo las docentes estimulan la madurez motriz mediante experiencias corporales y la estrategia que utilizan es mediante los juegos.

CONCLUSIONES

1. El juego influye para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.
2. El juego influye para estimular la habilidad sensorio motriz en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.
3. El juego influye para estimular el desarrollo motor grueso en niños de 5 años de la Institución educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.
4. El juego influye para estimular el desarrollo físico en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.
5. El juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión, el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido.
6. El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido y necesario para su desarrollo.
7. Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral, A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.
8. Mediante el juego en las actividades diarias de los niños se les enseña que aprender es fácil y divertido, a través de él se puede desarrollar la creatividad, el deseo de participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor.

RECOMENDACIONES

1. A las docentes que utilicen el juego como una estrategia pedagógica para desarrollar la motricidad en los niños.
2. Que utilicen de forma adecuada la hora de psicomotricidad con los niños mediante juegos que desarrollen la motricidad.
3. Para desarrollar los juegos deben de ser planificados y utilizar materiales didácticos para que la clase sea amena y divertida.

4. A los directores de las Instituciones Educativas deben tener las lozas deportivas, campos, aulas de psicomotricidad equipadas para que las docentes puedan trabajar con los niños.
5. A la Ugel capacitar a las docentes del nivel inicial en juegos psicomotrices y actividades lúdicas.
6. A la Ugel implementar con materiales didácticos de psicomotricidad a las Instituciones Educativas para el desarrollo de las clases.
7. A los padres de familia permitir que sus hijos jueguen en espacios abiertos, y no dar aparatos tecnológicos a temprana edad.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Fuentes bibliográficas

Alvarado Luis. 2005. *Juegos y más Juegos*. Escuela de Recreación Con caja. Colombia 55 pp.

Bautista, J. (2002). *El juego como método didáctico*. Propuestas didácticas y organizativas. Granada: Adhara 85 pp.

Bishop, A. J., et al. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Graó.

Comellas, M^a Jesús. Torregrosa, Anna. *La Psicomotricidad en Preescolar*. Ediciones CEAC, Pág. 15-63

De Almeida, Paula Nunes. *Educación Lúdica*. 3^a edición. Editorial Loyola. Sao Paulo – Brasil. p. 39-43.

Gadamer, Hans Georg. *Verdad y Método*. Barcelona: Sígueme, 1997.

García Núñez, J. A.; Fernández Vidal, F. *Juego y Psicomotricidad*. Madrid: CEPE. 2001.

Fink Eugen. *Oasis de felicidad*. UNAM. México, 1996. pág. 23

Heraclito. Fragmento 93, en *Filósofos Presocráticos*. Trad. Alberto Bernabé. Altaya. Barcelona, 1995

Huizinga. *Homo Ludens*. Emecé Editores. Buenos Aires, 1954.

Huizinga, Johann. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial, 1987. p. 55-56

Ibid. p. 39-43.

Lázaro Lázaro, A. "El juego en el desarrollo del niño". *Psicomotricidad*. Revista de estudios y experiencias. N^o 35: 83-92. Madrid: CITAP. 20033.

Le Boulch, Jean. *El movimiento en el desarrollo de la persona*. 1^a Ed. Barcelona. Paidotribo. s.f. p. 239.

Opci. H. Wallon

Pavlov (1849-1936)-Vygotsky (1934-1984) VI Ámbito De Las Dimensiones
Educativas. Pág. 152 Cáp. Nº 3 Educación Psicomotriz

Wallon H.: Trastornos del desarrollo

Wallon Dimensiones Educativas

ANEXOS

ANEXO

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL JUEGO PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 22268
DISTRITO DE SUNAMPE, AÑO 2015.

Problema	Objetivo	hipótesis	VARIABLES	Definiciones	Dimensiones	Indicadores
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Cuál es la influencia del juego para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la influencia del juego para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL El juego influye para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE EL JUEGO</p>	<p>Se define como la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión. Existen juegos competitivos, donde los jugadores tienen que lograr un objetivo.</p>	<p>Juegos motrices</p> <p>Juegos sociales</p> <p>Juegos cognitivos</p>	<p>Tradicionales Pre deportivos Deportivos Recreativos</p> <p>Integración Roles Hábitos</p> <p>Colectivos Individuales Con materiales Sin materiales</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿Cuál es la influencia del juego para estimular la habilidad sensorio motriz en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar la influencia del juego para estimular la habilidad sensorio motriz en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS El juego influye para estimular la habilidad sensorio motriz en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p>	<p>Es la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además</p>	<p>Habilidad sensorio motriz</p>	<p>Tono y fuerza muscular</p> <p>Dominio corporal dinámico</p>
<p>¿Cuál es la influencia del juego para estimular el desarrollo motor grueso</p>	<p>Determinar la influencia del juego para estimular el desarrollo motor</p>	<p>El juego influye para estimular el desarrollo motor grueso en niños</p>	<p>MOTRICIDAD GRUESA</p>		<p>Desarrollo</p>	<p>Coordinación</p>

<p>en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015?</p> <p>¿Cuál es la influencia del juego para estimular el desarrollo físico en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015?</p>	<p>grueso en niños de 5 años de la Institución educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.</p> <p>Determinar la influencia del juego para estimular el desarrollo físico en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.</p>	<p>de 5 años de la Institución educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.</p> <p>El juego influye para estimular el desarrollo físico en niños de 5 años de la Institución Educativa 22268 Distrito de Sunampe, año 2015.</p>		<p>de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.</p>	<p>motor grueso</p> <p>Desarrollo físico</p> <p>Desarrollo emocional</p>	<p>visomotora Tonicidad</p> <p>Posturas Equilibrio Lateralidad Correr Saltar Tregar</p> <p>Clasificación de objetos</p> <p>Identificar colores</p> <p>Hacen preguntas</p>
--	---	---	--	---	--	---



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSE FAUSTINO SANCHEZ CARRION”

FACULTAD DE EDUCACION

LISTA DE COTEJO A LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 22268 DISTRITO DE SUNAMPE, AÑO 2015.

Lateralidad				
01	Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo	Si	No	A veces
02	Lanza el balón hacia arriba y lo recibe con la otra mano	Si	No	A veces
03	Patea el balón con el lado dominante	Si	No	A veces

Esquema corporal				
04	Identifica su cabeza, cejas, ojos, parpados	Si	No	A veces
05	Diferencia extremidades superiores de las inferiores	Si	No	A veces
06	Se ubica adelante, atrás, izquierda, derecha	Si	No	A veces

Equilibrio				
07	Camina sobre un círculo sin salirse de la línea	Si	No	A veces
08	Salta sobre un solo pie	Si	No	A veces
09	Camina en zig zag	Si	No	A veces

ENCUESTA A LAS DOCENTES

1. ¿Cuáles son los procesos que lleva a cabo para estimular la madurez motriz en los niños?

- a) Experiencias corporales
- b) Socialización con el medio
- c) Ejecución de técnicas
- d) Juegos

2. ¿Qué estrategias pedagógicas utiliza usted para estimular el desarrollo motor en los niños?

- a) Juego
- b) Técnicas
- c) Rincones

3. ¿Qué recursos didácticos usted considera válido para aplicar las estrategias pedagógicas en el niño de nivel inicial?

- a) Material empleado en técnicas grafico- plásticas (plastilina, hojas, punzones, temperas, etc.)
- b) Material psicomotor (aros, bicicletas, pelotes, triciclos, cuerdas, juegos de arrastre etc.)
- c) Juegos de construcción (arma todos, rompecabezas, etc.)
- d) Material de reciclaje (botellas, plásticos, papeles, etc.)
- e) Laminas ilustradas

Rocio Ximena Atuncar Phon

Vanessa Gladys Orihuela Cuñas

