

**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE
APURÍMAC**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ESPECIALIDAD EDUCACIÓN FÍSICA Y DANZAS



**“APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL
INCREMENTO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS
NIÑOS DE LA I.E. “NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
ABANCAY- 2010”**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN ESPECIALIDAD EDUCACIÓN FÍSICA Y DANZAS**

**Bach. HERMELINDA HUAMÁN EZEQUILLA
Bach. SARA AVALOS CUELLAR**

ASESOR: Mgt. Cesar Eduardo Cuentas Carrera

Abancay – Perú

2010



UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURIMAC	
CÓDIGO	MFN
T EFD H 2do	
	BIBLIOTECA CENTRAL
FECHA DE INGRESO:	28 MAR 2012
Nº DE INGRESO:	00073



**UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE
APURÍMAC**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA ACADÉMICA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ESPECIALIDAD EDUCACIÓN FÍSICA Y DANZAS



**“APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL
INCREMENTO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS
NIÑOS DE LA I.E. “NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
ABANCAY- 2010”**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN ESPECIALIDAD EDUCACIÓN FÍSICA Y DANZAS**

**Bach. HERMELINDA HUAMÁN EZEQUILLA
Bach. SARA AVALOS CUELLAR**

ASESOR: Mgt. Cesar Eduardo Cuentas Carrera

Abancay – Perú

2010





**“APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL
INCREMENTO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS
NIÑOS DE LA I.E.I”NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN
ABANCAY-2010”**

RECTOR:

Dr. Leoncio Teófilo Carnero Carnero

VICERRECTOR CADEMICO

Ph. Dr. Lucy Marisol Guanuchi Orellana

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

Dr. David Huamán Rodrigo

DECANA DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN

Lic. Hilda Maribel Huayhua Mamani

DIRECTOR DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Lic. Oswaldo Quispe Quispe

DIRECTOR DEL DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES

Mgt. Pascual Ayamamani Collanqui



DEDICATORIA

A mis Padres por brindarme su apoyo incondicional en mi formación profesional por inculcarme estudio, trabajo, perseverancia y responsabilidad ante los retos de la vida.

Sara

A mis queridos padres, quienes supieron guiarme en mi formación integral como ser humano y además supieron enseñarme a valorar lo más importante de mi vida, como es mi profesión.

Hermelinda



AGRADECIMIENTO

Expresamos nuestra sincera gratitud a las siguientes personas que contribuyeron en la materialización de nuestro proyecto brindando valiosas sugerencias, críticas constructivas, apoyo moral y material.

Primeramente queremos darle las gracias a Dios que nos ilumina cada día brindándonos salud y bienestar.

A nuestros padres María y Nicolás así como también a María y Mariano quienes con su apoyo incondicional y sacrificio nos apoyaron moralmente y económicamente en la ejecución durante nuestra formación profesional fortaleciendo nuestras aspiraciones de manera perseverante en el logro de nuestros objetivos.

Al Mg. César E. Cuentas Carrera quien asesoró este esfuerzo con preocupación y profundidad de maestro.

Al Ing. Edgar Pérez Olaguive quien nos apoyo en la parte estadística del proyecto, donde se vio cristalizado nuestra tesis.

A la Directora Virginia Gil Luna de la Institución Educativa Inicial “Nuestra Señora del Carmen” de Pueblo Joven por las facilidades brindadas en la realización de la misma.

A los niños de la Institución Educativa quienes son los agentes prioritarios de la presente tesis.



ÍNDICE DEL CONTENIDO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	17
1.1. Descripción y formulación del problema.....	17
1.2. Justificación e importancia de la investigación.....	19
1.3. Limitaciones.....	20
2. OBJETIVOS.....	21
2.1. Objetivo general.....	21
2.2. Objetivos específicos.....	21
3. HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	21
3.1. Formulación de la hipótesis.....	21
3.2. Definición y operacional de las variables.....	22

CAPÍTULO II

4. MARCO REFERENCIAL.....	24
4.1. Antecedentes de la investigación.....	24
4.2. Bases teóricas.....	35

CAPÍTULO III

5. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	51
5.1. Tipo y nivel de investigación.....	51
5.2. Método y diseño de investigación.....	51
5.3. Población.....	52
5.4. Muestra.....	53
5.5. Descripción de la experimentación.....	53
5.6. Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	64
5.7. Procedimientos y análisis de datos.....	65



CAPÍTULO IV

6. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	66
--------------------------------	----

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES.....	78
RECOMENDACIONES.....	79
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.....	80
ANEXOS.....	82
GLOSARIO DE TERMINOS	



ÍNDICE DE TABLAS

1. Prueba de medias para muestras relacionadas.....	66
2. Estadísticas de muestras relacionadas.....	68
3. Nivel de motricidad gruesa pre test del grupo experimental.....	69
4. Nivel de motricidad gruesa post test del grupo experimental.....	71
5. Nivel de motricidad pre test grupo control.....	73
6. Nivel de motricidad post test grupo control.....	74

ÍNDICE DE FIGURAS O GRÁFICOS

1. Motricidad gruesa pre test experimental.....	70
2. Motricidad gruesa post test experimental.....	72
3. Motricidad gruesa pre test control.....	73
4. Motricidad gruesa post test control.....	75
5. Post test control y experimental.....	76



RESUMEN

El presente trabajo de tesis se realizó en la Institución Educativa Inicial “Nuestra Señora del Carmen” del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010. Donde se observaron grandes deficiencias motoras gruesas del esquema corporal tales como: coordinación, flexibilidad, lateralidad y equilibrio, sabiendo que estas cualidades son base fundamental para el desarrollo motor del niño.

Nuestra tesis tiene como objetivo general demostrar en qué medida los juegos tradicionales incrementan la motricidad gruesa en los niños de dicha institución

La hipótesis con que se operativizó es como sigue: Los juegos tradicionales incrementan significativamente la motricidad gruesa de los niños de la I.E.I “Nuestra Señora del Carmen” del centro poblado Villa Ampay, puesto que la metodología empleada fue la experimental con un diseño cuasi experimental con un grupo control y un grupo experimental a quienes se les aplicó el pre y el post test los mismos niños tomados de la muestra constituidos por dos grupos de 18 niños de 4 años de edad de dicha institución educativa inicial.

El resultado más importante del proceso de investigación al constatar los datos que se pudo confirmar la hipótesis planteada por lo que se logró aumentar la motricidad gruesa de los niños en un 66% de nivel de motricidad superior; mediante la aplicación de los actividades de aprendizaje haciendo una diferencia de los niños a los que no se les aplicó las actividades obteniendo un 5,6% porque solo un niño logró subir al nivel superior haciendo una comparación en el pre test de este mismo grupo en donde ningún niño logró llegar al nivel superior a un inicio sino que se les encontró a 10 niños en el nivel normal inferior eso hace a que las actividades de aprendizaje dictadas por la docente de aula solo superó una mínima cantidad a comparación con el grupo experimental que sí se logró buenos resultados logrando que 12 niños se ubiquen en el nivel superior.

Las principales conclusiones a las que se ha llegado son: la aplicación de los juegos tradicionales tienen un incremento sobre la motricidad gruesa, resaltando en estas actividades de aprendizaje sus contenidos de aprendizaje

como son los objetivos a lograr, métodos y estrategias, siendo elementales para la obtención de los resultados esperados.

Se logro cambios significativos de la motricidad gruesa una vez aplicadas las actividades de aprendizaje “juegos tradicionales“en la I.E.I “Nuestra Señora del Carmen” del centro poblado Villa Ampay.

Las actividades de aprendizaje diseñadas cumplen con las expectativas y objetivos de la tesis influyendo positivamente en los niños.

ABSTRACT

The present thesis work I am realised in the Initial Educative Institution “Our Lady of the Carmen” of the center populated Villa Ampay with the Province of Abancay-2010. Where great deficiencies were observed heavy motorboats of the scheme

corporal such as: coordination, flexibility, laterality and balance, knowing that these qualities are fundamental base for the motor development of the boy. Our thesis must like general mission demonstrate to what extent the games

traditional they increase the heavy mobility in the children of this institution The hypothesis whereupon operated is as it follows: The traditional games significantly increase the heavy mobility of the children of the I.E.I “Ours Lady of the Carmen” of the populated center Villa Ampay, since the used methodology was experimental with an experimental design cuasi with a group control and an experimental group to those who I am applied pre to them and post test the same children taken from the sample constituted by two groups of 18 children of 4 years of age of this initial educative institution.

The most important result of the process of investigation when stating the data that it could confirm the raised hypothesis reason why profit to be increased to the heavy mobility of the children in a 66% of mobility level superior, by means of the application of the learning activities doing a difference of the children to whom not I apply to the activities obtaining a 5.6% to them because a young profit to only raise the level superior doing a comparison in pre test of this same group where no young profit to arrive at the level superior at a beginning but was 10 them children in the normal energy level inferior that does to that the activities of learning dictated by the educational one of classroom I only surpass a minimum amount to comparison with good the



experimental group that if profit results being obtained that 12 children are located in the level superior.

The main conclusions at which it has been arrived are: the application of the traditional games has an increase on the heavy mobility, emphasizing in these activities of learning their contents of learning as they are objectives a to obtain, methods and strategies, being elementary for the obtaining of the awaited results.

Profit significant changes of the heavy mobility once applied learning activities “traditional games “in the I.E.I “Our Lady of the Carmen” of the populated center Villa Ampay.

The designed activities of learning positively fulfill the expectations and objectives of the thesis influencing in the children.



INTRODUCCIÓN

A lo largo de la vida el ser humano sufre cambios cuantitativos y cualitativos que dan origen al desarrollo del mismo, de igual forma ocurre en el desarrollo motor dándose inicio en el proceso de maduración del sistema nervioso a través del proceso sináptico que da origen a dos leyes muy importantes como son el céfalo caudal y próximo distal que se da en los niños de 4 años.

Por lo tanto decimos que los juegos son acciones momentáneas de alegría, diversión, jolgorio, que puede practicarla cualquier persona de cualquier edad, preferentemente lo practican los niños, actualmente estos juegos tradicionales vienen siendo practicados de generación en generación, logrando así el incremento en su desarrollo de su esquema corporal de las distintas cualidades físicas tales como: coordinación, flexibilidad, cualidades que ofrecen los juegos tradicionales;

A raíz de que muchos niños tienen un deficiente desarrollo motor grueso; queremos encontrar si es que existen diferencias significativas en los niveles de la motricidad gruesa tanto en el grupo experimental como el grupo control en el pre y el post-test.

Para concretizar esta investigación se ha utilizado una adaptación del Test de OZERETSKI el cual mide los niveles de motricidad de los niños.

Consideramos que la motricidad gruesa es fundamental porque sirve de base para la motricidad fina; sin el desarrollo adecuado de este aspecto pues en lo posterior el niño o la niña tendrá problemas motoras o de movimiento específicamente en actividades deportivas, es por ello también que en la actualidad apreciamos personas que no tienen habilidades deportivas y esto se debe a que no desarrollaron pertinentemente en su momento la motricidad gruesa es por ello que nace la investigación.

Dentro de los contenidos que a continuación se abordan presentamos en el primer capítulo planteamiento del problema; en el segundo capítulo trata sobre la parte del marco teórico, en el tercer capítulo se presenta las hipótesis, variables y la metodología para finalmente pasar a un cuarto capítulo donde se abordan la discusión y resultados de la presente tesis.

CAPÍTULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción y formulación del problema

En las ciencias de la Educación, existe la especialidad de Educación Física que se encarga del desarrollo natural progresivo y sistemático de las facultades motrices y afines que debe y tiene que preparar para la vida en movimiento y que debe estar llena de actividad física, deporte y recreación todo en beneficio del cuerpo humano.

“Por ello que la Educación Física ocupa un lugar preponderante y amplio porque está relacionada de manera integral con lo cognitivo, afectivo y lo motriz”.¹

En la actualidad se viene incrementando en el Diseño Curricular Nacional (DCN); el trabajo de la psicomotricidad a nivel inicial, reflejado en las capacidades que vienen a ser actitudes que todo niño debe desarrollar para lograr y tener un desarrollo adecuado, ya que por medio de este se va a demostrar su importancia en la primera y segunda infancia construyendo el desarrollo de su motricidad gruesa, donde pretende desarrollar y perfeccionar todas sus habilidades motrices básicas así como también las distintas habilidades específicas.

Por otro lado la psicomotricidad va a potencializar la socialización y el desarrollo afectivo en los niños de la misma edad, fomentando en ellos la creatividad, la concentración y la relajación.

Muchas de las actividades motoras, que realizan los niños en las diferentes Instituciones Educativas Iniciales son involuntarias que conllevan a la libre expresión corporal y al dinamismo de sus movimientos, pero con una adecuada supervisión e implementación de los programas motrices se va lograr afianzar dichas capacidades.

A nivel de nuestra Región y porque no decir en la provincia de Abancay, se observan ciertos comportamientos errados en la forma y estilo de crianza por ejemplo: uno de ellos es la forma de trasladarlos a sus hijos en la espalda,

¹ VILLALOBOS, H. (1996) "Educación Física". 1° Edición. Abedul. Perú, pp. 18



sujetados únicamente con una “lliclla” o manta en la cual se caracteriza por tener al hijo envuelto desde los pies hasta el cuello en forma de tamalito, lo que impide en el niño el libre movimiento corporal de sus brazos y piernas, por lo que nos hacemos la siguiente hipótesis: que podría repercutir en su coordinación motora, pero sobre todo en sus capacidades funcionales de la motricidad que van a verse alteradas y estas se van a reflejar en cierta torpeza motriz de estos niños.

Lo que queremos demostrar a través de la aplicación de un conjunto de juegos tradicionales como son: El gato y el ratón, el kiwi, el lobo, el salta hilos, el pateatejo, el chanca la lata que van a ayudar a incrementar el desarrollo de la motricidad gruesa contribuyendo a que estos niños tengan un mejor desarrollo integral, del mismo modo, vamos a tener niños con valores y principios acordes al desarrollo de su personalidad contribuyendo en sí a la calidad de vida de los mismos y de su entorno.

Para el incremento de la motricidad gruesa se va a plantear un conjunto de juegos tradicionales que van permitir desarrollarse paso a paso de acuerdo a los lineamientos e indicadores de logros del aprendizaje que plantea el Diseño Curricular Nacional (DCN).

Actualmente en la Institución Educativa los niños de 3, 4 y 5 años realizan sesiones de psicomotricidad una vez a la semana, lo que implica que muchos de estos niños al momento de afianzar su motricidad en conjunto tienen ciertas dificultades y porque no decir ciertas torpezas motoras que se ven reflejadas en una falta de coordinación, flexibilidad entre otras.

Es por ello que queremos lograr un adecuado desarrollo motor grueso por medio de los diferentes juegos tradicionales que se van a emplear para la presente investigación ya que dichos juegos, forman parte de nuestra cultura.

Problema general

1. ¿En qué medida los juegos tradicionales incrementan la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Nuestra Señora del Carmen” del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010?

Problemas específicos

2. ¿Existen diferencias significativas en los niveles de la motricidad gruesa tanto en el grupo experimental con el control en el pre test como en el post test en los niños de la I.E.I. “Nuestra Señora del Carmen” del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010?
3. ¿Cuán efectivos son los juegos tradicionales que van a incrementar la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Nuestra Señora del Carmen” del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010?

1.2. Justificación e importancia de la investigación

Según la teoría de LE BOULCH que cita a Jean Piaget donde considera que: “La actividad motriz como punto de partida del desarrollo de la inteligencia, ya que en los primeros años de vida el niño tiene acceso al conocimiento del mundo a través de la actividad sensorio motriz. A medida que las nuevas experiencias de aprendizaje se van asimilando los esquemas, se van enriqueciendo y adquiriendo a su vez, mayor complejidad, permitiendo entonces una mejor adaptación al medio, lo que facilita el manejo cada vez mejor de la realidad”.²

Además nos refiere que en su teoría sobre el tono: HENRI WALLON, “Nos demuestra en sus trabajos la influencia que ejerce el movimiento tanto en el desarrollo psíquico como en las relaciones del sujeto con otras personas y sobre el comportamiento habitual de las mismas. El tono muscular va más allá del desarrollo de las actividades motrices y posturales, ya que es fundamental en la relación del sujeto con el mismo y con el medio que le rodea. El tono muscular tiene una base afectiva y es virtual de las expresiones emocionales del cuerpo que el niño establece sus interrelaciones con el mundo.

La importancia de esta investigación tiene que ver con el aporte que le hace a un campo de conocimiento emergente, el campo de la motricidad en la primera y segunda infancia, la que permite comprender al ser humano de una manera integral y en contexto, lo cual implica que su conceptualización no

² CUENCA, H. (2003) “La Investigación Educativa” 1° Edición tria. España. Pp 41

puede ser responsabilidad de una sola disciplina, sino que, en ella contribuyen diferentes visiones; así mismo, visualizar la posibilidad de que esta sea leída, entendida y configurada, desde las áreas disciplinarias donde se materializa su práctica (Educación Física, recreación, deporte), como un eje transversal en la formación integral de los niños con proyección a reflexiones y elaboraciones desde otras disciplinas.

A partir de la experiencia docente en el área de Educación Física, dentro del nivel inicial es necesario mencionar que tal investigación, tiene valores esenciales que contribuyen a las necesidades a abordar un tema de trabajo seleccionado, bajo la presencia de una problemática real de la motricidad gruesa en la cual se observa un beneficio tanto para los niños como para la Educación a nivel Local, Regional y Nacional.

Por lo tanto nosotras, como futuras docentes queremos lograr a través de dicha investigación un adecuado desarrollo motor grueso de los niños y a su vez que los niños muestren diferentes actitudes hacia los juegos tradicionales y sobre todo valoren su cultura, en la que vienen siendo practicados dichos juegos de generación en generación con el propósito de mejorar su forma de vida; ya que por medio de ello vamos a permitir la valoración y la mayor identidad cultural de los mismos.

1.3. Limitaciones

Durante el desarrollo de la presente tesis se ha encontrado las siguientes limitaciones que a continuación presentamos:

- ✓ Una de las limitaciones fue concerniente a la bibliografía, ya que no existen muchos libros de psicomotricidad y de juegos tradicionales en nuestro medio.
- ✓ Respecto a los instrumentos de evaluación para medir la motricidad gruesa a nivel de la región no hay pruebas adaptadas y menos estandarizadas de acuerdo a las edades.
- ✓ Muchos de los niños de nuestra región tienen diversas dificultades motoras gruesas.

- ✓ La ausencia de diversas estrategias, metodologías y medios dificultan el desarrollo de la motricidad gruesa.
- ✓ Las instituciones educativas iniciales no se les da la debida importancia al docente de psicomotricidad y no convocan a concurso de plazas.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo general

- a) Demostrar en qué medida los juegos tradicionales van a incrementar la motricidad gruesa de los niños de la I.E.I. “Nuestra Señora del Carmen” del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010.

2.2. Objetivos específicos

- a) Comprobar si existen diferencias significativas en los niveles de la motricidad gruesa tanto en el grupo experimental con el control en el pre test y el post test en los niños de la I.E.I. “Nuestra Señora del Carmen” del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010.

- b) Demostrar la efectividad de los juegos tradicionales que van a incrementar la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Nuestra Señora del Carmen” del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010.

3. HIPÓTESIS Y VARIABLE

3.1. Formulación de la hipótesis

Hipótesis general

- a) Los juegos tradicionales incrementan significativamente la motricidad gruesa de los niños de la I.E.I. “Nuestra Señora del Carmen” del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010.

Hipótesis específicas

- a) Existen diferencias significativas en los niveles de la motricidad gruesa tanto en el grupo experimental como el control en el pre test y el post test en los niños de la I.E.I. “Nuestra Señora del Carmen” del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010.

b) Los juegos tradicionales de carrera, salto y de lanzamiento son efectivos e incrementa significativamente la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Nuestra Señora del Carmen” del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010.

3.2. Definición y operacional de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	SUB INDICADORES	ÍNDICE
V. Dependiente Motricidad Gruesa	Esquema Corporal	<ul style="list-style-type: none"> • Flexibilidad • Coordinación 	<ul style="list-style-type: none"> • Movimiento de extremidades superiores • Movimiento de extremidades inferiores • Movimiento de extremidades globales • Movimiento de Extremidades superiores • Movimiento de Extremidades inferiores • Movimiento de extremidades globales 	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de Motricidad Superior. • Nivel de Motricidad Normal. • Nivel de Motricidad Normal Inferior. • Nivel de Motricidad Inferior.
V. Independiente Juegos tradicionales				

V. Interviniente				
<ul style="list-style-type: none"> • Edad • Sexo 	<ul style="list-style-type: none"> • 4 años • Masculino • Femenino 			

IDENTIFICACIÓN DE LAS VARIABLES

- **Variable Independiente:**
Juegos Tradicionales
- **Variable Dependiente:**
Motricidad Gruesa
- **Variables Intervinientes:**
Edad, Sexo

CAPÍTULO II

4. MARCO REFERENCIAL

4.1. Antecedentes de la investigación

A NIVEL LOCAL

❖ **ROMAN TRUJILLO, Matilde; SALAZAR HUAMÁN. Juana (1999)**
”Importancia de la Educación Psicomotriz en el Desarrollo Integral del niño menor de 6 años” Proyecto de Investigación para optar el título de profesor Instituto Superior Pedagógico Publico “LA SALLE”.

Las conclusiones que se llegaron en el siguiente proyecto de investigación son las siguientes:

1. La Educación Psicomotriz garantiza el desarrollo integral del niño menor de seis años.
2. Se observa claramente que el grado de desarrollo integral del niño en el grupo experimental es mejor que el grupo control.
3. El juego como medio de la Educación psicomotriz, se debe pedagogizar para el logro de los contenidos de la Educación Inicial.

En conclusión se puede afirmar que los juegos de diversas índoles, contribuyen al logro de los contenidos de la Educación inicial y la psicomotricidad va a permitir el desarrollo integral de los niños

Por lo tanto CONSEJO nos respalda a nuestra tesis afirmando que su objetivo primordial de la psicomotricidad es estimular y favorecer el desarrollo integral del niño además nos afirma que es una técnica de terapia

❖ **CHAUCA VELASQUEZ, Martha; ISMODES TANGO Elizabeth (2002)**

”La Educación Psicomotriz en los niños del Primer Grado de Educación Primaria en el Distrito de Pichirhua” Trabajo de Investigación para optar título de profesor de Educación Física Instituto Superior Pedagógico Publico “LA SALLE”.

Las conclusiones que se llegaron en el siguiente trabajo de investigación son las siguientes:

1. En los Centros Educativos del Distrito de Pichirhua, los docentes del primer grado, conocen poco sobre las estrategias metodológicas de la Educación Psicomotriz razón por la cual desarrollan actividades improvisadas durante las sesiones de Educación Física. Las capacitaciones que reciben no abordan estos temas trayendo como consecuencia en los niños muchas deficiencias en el desarrollo motor y aprestamiento.
2. Las horas de Educación Física están siendo utilizadas inadecuadamente solo para realizar actividades libres y espontaneas no orientados a lograr objetivos precisos que fortalezcan su formación integral, finalidad que deben cumplir en la formación de capacidades de movimiento, perceptivos, identificación de su cuerpo y un mejor proceso de su cuerpo bio-psicosocial del niño.

En conclusión decimos que a nivel de nuestra Región hacen falta más docentes que se dediquen a la psicomotricidad y sobre todo en el nivel inicial, ya que se evidencia que los que realizan las sesiones de psicomotricidad son profesoras no especializadas.

CODAL nos habla de la psicomotricidad mediante la participación de los educandos en las actividades motrices logran aprender aquello que experimenta por su propia actividad.

❖ CAMACHO HUAMÁN., Juan ;DAMIAN FERRO, Hilario;
GARFIAS VICENCIO, Matías ;PALOMINO CASTRO, Melchor;
LOAYZA CASTAÑEDA, Kevin (2003)
”El Juego y el Desarrollo de la Inteligencia Espacial”

Trabajo de investigación para optar el título de profesor de Educación Inicial.
Instituto Superior Pedagógico Publico “LA SALLE”

Las conclusiones que se llegaron en el siguiente trabajo de investigación son las siguientes:

1. La estrategia del juego es una actividad dinámica y motivadora que permite en el niño desarrollar la inteligencia espacial.
2. Un niño que ha desarrollado la inteligencia espacial es capaz de ubicarse y orientarse en un espacio determinado, además puede percibir con facilidad los objetos y recrearlos en su mente incluso en ausencia de estímulos físico.
3. Existen juegos que aplicados pedagógicamente permiten el desarrollo eficaz de la inteligencia espacial de los niños.
4. Los estudios realizados por los diferentes investigadores demuestran que la inteligencia espacial se desarrolla de mejor manera a través del juego.

El aporte que nos brinda este Trabajo de investigación es que los juegos que vamos a desarrollar son dinámicos y motivadores y van a permitir que los niños valoren los juegos tradicionales que les va a ayudar a desarrollar su inteligencia espacial.

Para O. DECROLY, dice que el juego es como un medio para el desarrollo motor e intelectual del niño, mientras que Para JEAN PIAGET, el juego es una valiosa ayuda que estimula el desarrollo global de la inteligencia infantil.

❖ **DONGO LICERAS, Luis; MENDOZA MEDINA, William; SAAVEDRA DURAND, Donald; SARMIENTO PIMENTEL, Jesús (2008)**

”Influencia de la Aplicación de las Actividades Lúdicas en la Psicomotricidad de los niños de 4 y 5 años en las Instituciones Educativas Iniciales las Américas y Magisterial de la Ciudad de Abancay”

Trabajo de investigación para optar el título de profesor, especialidad Educación Física. Instituto Superior Pedagógico Público “LA SALLE”

Las conclusiones a la que llegaron en el siguiente trabajo de investigación son las siguientes:

1. Mediante la aplicación de actividades lúdicas logramos identificar el nivel de su psicomotricidad de los niños.
2. Por medio de las actividades lúdicas apropiadas logramos mejorar y adquirir beneficios en la psicomotricidad de los niños.
3. La práctica permanente de las actividades lúdicas influyen significativamente en el aprestamiento psicomotriz de los niños.

El aporte que nos brinda este trabajo de investigación es: que a través de los juegos los niños van a desarrollar la motricidad gruesa y a mayor práctica de los mismos vamos a obtener mejores resultados.

Según HUIINGA afirma que los juegos se desarrollan bajo el amparo de reglas previamente establecidas y para AJURIAGERRA. Movimiento relacionado como parte integrante del comportamiento en el niño)

A NIVEL REGIONAL.- En las diferentes Instituciones de nuestra Región no se evidencian investigaciones con respecto a nuestro tema, por lo que se deduce que no existen antecedentes de la misma.

A NIVEL NACIONAL

❖ **BINILLA CHAVEZ, Carlos. (2008)**

“Importancia de las actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en la I.E.P. N° 057 Cecilia Túpac Amaru. En el distrito de Santiago-Cusco”

Proyecto de investigación para optar el título de profesor, especialidad Educación Primaria, Instituto Superior Pedagógico Privado Ricardo Palma Cusco.

Las conclusiones a la que llegaron en el siguiente proyecto de investigación son las siguientes:

1. El juego lúdico es “toda actividad que compromete las facultades mentales y motrices, de manera voluntaria y espontánea, con el control autónomo.
2. Por medio de las actividades lúdicas apropiadas logramos mejorar y adquirir el aprendizaje significativo de los niños.

El aporte que nos brinda este proyecto de investigación para nuestra tesis es que los juegos son parte fundamental de todo niño y sirve como estrategia de motivación para obtener un mejor logro de aprendizaje.

Las conclusiones a las que arriban los siguientes estudiosos son:

Para WALON las actividades lúdicas cumplen 3 funciones tales como: La función sensoria motriz, la articulación, de sociabilidad.

De la misma forma L.VYGOTSKY, afirma que desde la perspectiva socio histórico centra su atención en el juego protagonizado de carácter socio dramático

A NIVEL INTERNACIONAL

❖ **RUIZ REPULLO, Carlos (2007)**

”Importancia de los Juegos Tradicionales donde no exista ni Fomento Violencia en Adolescentes de 16 años en el Instituto Andaluz de Madrid”

Trabajo de investigación para optar el título de profesora en Educación en el instituto Andaluz

Las conclusiones que se llegaron en el siguiente trabajo de investigación son las siguientes:

1. Las habilidades motrices son campo de aprendizaje dentro de los juegos tradicionales.
2. La educación desigual de varones y mujeres hace que cada género desarrolle unas más que las otras.
3. Los juegos tradicionales, al igual que otras actividades, emiten mensajes que los adolescentes reproduzcan nuevos juegos.

El aporte que nos brinda este trabajo de investigación es que no tenemos porque obviar a los niños por su condición social, cultural y religiosa, logrando a que todos participen en los juegos sobre todo los tradicionales para no perder su identidad.

Las conclusiones a las que llegaron los siguientes estudiosos como son: ZHUKOVSKALA (1999), nos dice que el juego es un conjunto de actividades que fortalecen el desarrollo de la integralidad humana mientras que para TRAUTMANN (1995) nos da a conocer que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños porque ya mas antes alguien ya se los ha contado acerca de esos juegos

❖ **ZAUSMOR, Elena (2000)**

”La Estimulación Temprana para Mejorar el Desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 0 a 2 años en el centro de Estimulación Cambridge”

Tesis para optar el grado de Maestría en la Universidad de Harvard de EE-UU.

Las conclusiones que se llegaron en la siguiente investigación son las siguientes:

1. Los niños que se sienten motivados para arrastrarse y gatear, pero que carecen de la suficiente fuerza muscular para poder hacerlo, se le puede ayudar quitándole parte del peso que recae sobre sus miembros y así logre un mejor desarrollo motor.
2. El retraso en comenzar a arrastrarse y a gatear puede impedir que el niño explore con éxito su entorno.

3. Se ha observado que a través de los juguetes de colores vivos y otros objetos influyen en el deseo de jugar. Sea cual sea su color, si el objeto se mueve resulta más atractivo para el niño pequeño.

El aporte que nos brinda esta tesis para nuestra investigación es que la mayoría de los niños aprenden mejor a través de los colores y también no debemos limitarle el campo deportivo sino que ellos mismos conozcan el espacio que les rodea y este contribuya a explorar y desarrollar su motricidad.

La discusión a la que llega JEAN PIAGET con respecto a la motricidad nos dice que la actividad motriz es importante para el desarrollo de la inteligencia del niño. Mientras que para CONSEJO dice que la psicomotricidad es una técnica lúdica y recreativa con el objeto de estimular y favorecer el desarrollo del niño.

MARCO HISTÓRICO

Historia del Juego

En lo que respecta al origen del juego, entendido en su sentido retrospectivo, debemos situarlo a partir del juego animal, que evoluciono en el hombre hacia a una estructura superior integrada, en primer lugar por componentes utilitarios y por creencia, que surgió en forma ritual en aquellas actividades de gran trascendencia para el grupo. El juego caracterizado desde sus orígenes por una simbolización espiritual, forma parte del acervo cultural de los pueblos y se hace manifiesto en la conciencia individual y colectiva de estos. De sus características de creatividad, libertad y espontaneidad, se generan costumbres y conocimientos y cultura.

Haciendo un análisis antropológico del juego, se puede atribuir a este un comienzo de tipo mágico religioso, vinculado siempre a la euforia y manifestado en ritos sagrados hacia a los fuerzas superiores.

Huizinga plantea la hipótesis de que el hombre desde su dimensión lúdica y festiva,- homo ludens-crea cultura a través del juego, revelando no solo en formas competitivas como la guerra, si no en las más altas manifestaciones de la vida humana: ritos, saber, justicia, arte, ciencia, y todo en cuanto ha

generado el hombre culturalmente, encuentra su razón última en el juego. Esta afirmación no quiere decir que la cultura surja del juego mediante un proceso evolutivo o que se transformen en culturas actividades por actos que originalmente eran juegos, si no que la cultura tiene un principio algo de lúdica, que se desarrolla con formas y con ánimos de juego.

Así vemos el juego, profundamente ligado a las comprensiones en un grupo determinado elabora entorno al mundo, a la existencia, a la trascendencia, un ejemplo de ello lo ofrecen juegos tan universales e inexplicables como los dados, el trompo, las cometas o la golosa, que parecen ser derivaciones de ceremonias o rituales en honor a las fuerzas cósmicas naturales que gobernaban la tribu simbolizando cada uno de ellos diferentes significados fundamentalmente para la vida, pues se relacionaban. Los dados con orden cósmico, el trompo con los cuerpos celestes, las cometas con el viento, la golosa o rayuela con el acenso de las almas al cielo.

Son muchas otras las manifestaciones lúdicas en donde se detectan ciertos elementos culturales: los mitos son ficciones alegóricas que plasman historias de un determinado grupo a cerca de figuras y acontecimientos legendarios, un ejemplo de ello lo encontramos en las crónicas de Popol - Vuh en el simbolismo del juego de pelota que ente los mayas estuvo relacionado además de los aspectos de los aspectos puramente cosmogónicos, con la consecución del bien y del mal, su sentido religioso asociado con lo lúdico , hizo posible esta simbiosis entre la moral y el juego.

Uno de estos relatos cuenta la historia de dos héroes gemelos convocados por los príncipes de la mente, que reinaban en las tierras bajas de Xibalbá, para disputar un partido de pelota, dos hermanos gemelos pierden el importante encuentro y las gentes del Xibalbá, deciden sacrificarlos, pero uno de los hermanos aunque decapitado, embaraza a una de las hijas de las príncipes de Xibalbá: los dos hijos de estos nacidos en la tierras altas cobraron venganza bajaron a Xibalbá, para jugar un partido de pelota, que ganaron gracias a las artes de la magia.

Otra idea que hay que tener presente es que cuanto más arcaica la cultura mas indiferenciados en sus fiestas, los caracteres sacros, lúdicos, competitivos, y mágicos.

En muchos pueblos antiguos la contemplación de la vida generaba un sentimiento hacia a ella que se hacía evidente en forma de juego sagrado; mediante él estos pueblos se acercaban, agradecían y pedían a sus dioses. El triunfo en el juego ritual se asumía como la victoria de las fuerzas positivas sobre las negativas, manteniendo de este modo en orden del mundo y el bienestar del grupo participante.

En el antiguo Grecia los templos eran un lugar para el juego, en donde se conjugaban lo religioso y lo profano. Adultos y niños participaban de los rituales y ambos, cada uno de sus necesidades y características, tomaban algo y lo recreaba. Juego y teatro compartían aspectos comunes siendo las dos expresiones religiosas de tipo ritual con profundos componentes agónicos.

Durante la edad media tenían lugar gran número de fiestas y manifestaciones lúdicas, con lo que el profundo sentido puritano, ligado a la ética del trabajo y el esfuerzo de la reforma protestante acabó. Desde esta época y como consecuencia de la proclamación de la excelencia del pensamiento del racionalismo, en los que se seguía fielmente los postulados del cartesianismo, se palmaron en occidente un profundo debilitamiento en las manifestaciones tendientes a la fantasía y la fiesta.

El siglo XIX hace su aparición en el principio utilitario de la industrialización, se suspende el valor creativo del juego en beneficio del valor económico del capital. El paso a la modernidad y su subsecuente preocupación por la tematización del juego, relevó las posibilidades liberadoras del juego y la crisis en la que habían entrado sus manifestaciones, abriendo paso a la extraordinaria fuerza del deporte y perdiendo así su dimensión dramática y fantástica tomando características de seriedad. Así pues el deporte se va alejando cada vez más de su esfera lúdica, en donde los criterios de trabajo, racionalización, eficacia, resultados y marcas apenas dejan lugar para la presencia del elemento lúdico en el deporte actual.³

³ CASTRO, A. (2008) "Juegos para Educación Física. desarrollo de destrezas básicas" 1ª Edición Narcea. México. Pp 95.

Historia de los Juegos Tradicionales

Según González de la Vega los juegos tradicionales constituyen una manifestación natural, que son resultados del legado generacional de todas aquellas actividades de carácter lúdico que se originan en la remota historia de los pueblos y de su subsecuente evolución cultural, por lo que se transmite en una comunidad determinada, definida como pautas culturales propias. Estos reflejan las costumbres de los pueblos mediante el proceso de enculturación o transmisión cultural entre individuos del mismo marco cultural; muchos de ellos aunque con diferentes versiones y nombres, se encuentran extendidos por buena parte del mundo y que constituyen la huella palpable de las migraciones de los pueblos y la aculturación o proceso de transmisión cultural a través del contacto entre grupos de diferentes culturas. Prueba de ello lo constituye el imperio romano, que aplicaba una drástica legislación en materia de amparo de la niñez.

Tan pronto como el recién nacido era incorporado a la vida social, momento en el que aparecía como miembro de una familia, su vida estaba protegida por la ley, esperándole unos años de feliz infancia con juegos y juguetes que como hoy eran pelotas, muñecas, caracoles y dados, los chicos romanos jugaban a los carros, luchaban a caballo montado en la espalda de otro niño o jugaban a los soldados. Estos juegos como tantos otros, se quedaron en la península Ibérica durante la dominación romana y de allí, pasaron a nuestro continente adquiriendo los ingredientes de la cultura conquistada. Probablemente, los juegos tradicionales se hayan estructurado con base en los rituales o esa dimensión simbólica de las actividades sociales, en donde los hechos se presentan ceremonialmente, otorgándoles una gran satisfacción e importancia.

Un ejemplo de ello pudiera ser juegos tan tradicionales que como los dados, el trompo, las cometas, las golosas o rayuela, parecen ser derivaciones de ceremonias o rituales de honor, de las fuerzas cósmicas o naturales que se gobernaban las tribus, así los dados, representaban el ordenamiento cósmico, el trompo el equilibrio dinámico de los cuerpos celestes; las cometas la fuerza natural del viento, la rayuela el difícil ascenso de las almas al cielo.

Los juegos tradicionales no surgieron tal como se conocen en la actualidad, han experimentado una evolución, lo que supone que entre las posibles causas que originaron este juego Están relacionadas con:

- ✓ La actividad económica o laboral, como por ejemplo actividades de caza, de agricultura, etc.
- ✓ La actividad militar y de supervivencia.
- ✓ La actividad lúdico - festiva y religiosa.⁴

Plath (1998) “El origen de los juegos es contemporáneo al de las sociedades. En épocas lejanas, en lugar de ser propiedad de los niños, constituían el bien personal del mago, del chaman, que al utilizarlo con fines religiosos atribuían su inversión y su primer uso a los dioses. Desechados por el sacerdote papa su práctica, en lugar de extinguirse cambiaron de destino y emprendieron un nuevo rumbo, después quedaron relegados a juegos de los hombres, luego de las mujeres y finalmente de los niños.

Historia de la Motricidad

La evolución de la motricidad en las personas ha sido objeto de estudio en todas las especialidades que se han preocupado por el desarrollo humano, entre ellas, la Psicología, la Neurofisiología, la Medicina, las Ciencias de la Actividad Física, la Pedagogía, la Antropología, etc. La interdisciplinariedad de este fenómeno hace difícil poder concretar cuándo se produjeron los primeros trabajos. Según Ruiz et al. (2001), los orígenes del estudio del desarrollo motor se encuentran en los trabajos realizados a finales del siglo XVIII por Pestalozzi y Tiedmann a partir de la observación de las conductas de sus propios hijos. Más tarde, en 1877, Charles Darwin (citado por Ruiz et al., 2001) publica un trabajo en la revista *Mind*, en el que describe la evolución del comportamiento infantil, haciendo referencia a la aparición de todo un conjunto de conductas.

⁴ González, G, La vega, O. (1999) “Los Juegos Tradicionales en América”. Ediciones. Pidotribo. España. Pp 60- 62

4.2. Bases teóricas

Juego:

Etimológicamente la palabra juego proviene del vocablo latín *jocus* (*iocus - iocare*), que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo. Aunque los diccionarios interpretan que también puede provenir el vocablo latín *ludus - ludere*, que significa el acto de jugar, siendo su derivación semántica la correspondiente a diversión o ejercicio recreativo que se somete a reglas y en el que se gana se pierde; sin embargo en cuanto a esta interpretación sinónima de juego y lúdica es necesario hacer unas precisiones aclaratorias:

Caillois.- En función de hacer una aproximación al fenómeno del juego establece una diferenciación entre los vocablos latinos *Paidia* y *ludus*. Por *Paidia* entiende el principio “de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada”, mientras que “en el extremo opuesto, esa exuberancia, traviesa y espontánea casi es absorbido o en todo caso, disciplinada por una tendencia complementaria, opuesta por algunos conceptos, pero no por todos, de su naturaleza anárquica y caprichosa

En este mismo sentido, **Carlos Bolívar Bonilla** anota: “pese a que semánticamente los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos. Al parecer todo juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego. No se trata de un simple malabarismo de palabras, se trata de empezar por reconocer que la lúdica no se reduce o agita en los juego, que vas allá, trascendiéndonos con una connotación general, mientras el juego es mas particular.”⁵

Norbeck, (1971), citado por Ramos – 2004, El juego es un comportamiento universal del hombre y vital para la existencia humana. Desde los tiempos primitivos el hombre manifestó sus creencias religiosas y formas de vida por medio de la actividad del juego en sus diferentes formas.⁶

⁵ BOLÍVAR, C. (2001) “Juegos para desarrollar la inteligencia del niño de 2 a 4 años”. Edición. Kinesis Bogotá. Pp 80

⁶ *idem*. P. 15



El juego se da a través de los seres humanos, y es indispensable para la existencia de los mismos, pero como cada vez se incrementan nuevas reglas hacen que los niños fácilmente lo dejen de practicar.

Características del Juego

Rogert Caillois, determino seis características del juego: pura, espontanea, placentera, libre, delimitada, ficticio y reglamentada.

- **Pura.-** No posee dentro de sí una finalidad concreta. El juego tiene como una única finalidad simplemente el jugar, o la búsqueda del placer que genera en sí. “el juego no tiene más sentido que el juego mismo”
- **Espontánea.-** Surge como una actividad repentina sin previa preparación para ello; no requiere ningún tipo de aprendizaje.
- **Placentera.-** El juego gira fundamentalmente en torno a la producción de placer de carácter moral, físico, estético y sensual, favoreciendo la satisfacción de impulsos profundos.
- **Libre.-** Da libertad, facilita la toma de decisiones y permite actuar dentro de él sin que se convierta en obligación. No está sujeto a imposiciones externas, surgiendo en forma espontánea y de forma natural. No se puede obligar a un jugador a que participe sin que el juego deje de ser inmediatamente lo que es: “solo se juega si se quiere cuando se requiere y el tiempo que se quiere”
- **Delimitada.-** El juego se desarrolla dentro de unos límites de espacio y de tiempo preciso y fijado de antemano.
- **Ficticia.-** En comparación con la vida corriente el juego es ante todo irreal, en el sentido que se desarrolla en medio de situaciones inexistentes y que carecen de trascendencia.

- **Reglamentada.-** Todos los juegos, incluso de los individuales, están sometidos a convenciones que rigen ordinariamente y que establecen temporalmente una nueva ley, que es la única que cuenta. Además, poseen formas en las que se regulan las propias relaciones que surgen al interior de estos; estas se determinan por acuerdos informales previos, por el uso y la costumbre.

Todo juego es un sistema de reglas, estas definen lo que es o no es juego, es decir lo permitido y lo prohibido. A la vez esas convenciones son arbitrarias.⁷

Clasificación de los Juegos

La clasificación de los juegos que damos a continuación se toma como referencia a la siguiente cita:

a) **Robert Caillois**; clasifica los juegos de la siguiente manera:

Juegos de competición.- Requiere del mejor esfuerzo y el deseo de ganar, para que de esta forma el triunfo del vencedor cobre un valor indiscutible.

Es la forma más pura de mérito personal cuyo componente esencial es la lucha, se apoya en la destreza de los participantes; incluye en ellos aquellos juegos que incitan al deseo de vencer y la necesidad de obtener reconocimiento por la victoria en el que se establece la igualdad de oportunidades, asegurando que los competidores se enfrenten en condiciones ideales.

Requiere del mejor esfuerzo y el deseo de ganar, para que de esta forma el triunfo del vencedor cobre un valor indiscutible.

Juegos de imitación.- son aquellas manifestaciones en las que el participante busca ser otro, desplegando una actividad en una situación imaginaria; el jugador se convierte en una figura aparente y se comporta como tal.

Juegos de vértigo.- Tienen como fin principal la producción de placer mediante la desestabilización, la turbación o embriaguez del participante. Son todos aquellos juegos que causan sensación de pérdida de equilibrio, desconcierto, nerviosismo, etc. y que provocan sensaciones internas de pánico psicológico.

⁷ MENDEZ, A. (1999) "Los Juegos en el Currículum de la Educación Física." Ediciones. Tria. España. Pp 12

Juegos al Azar.- Directamente opuesto a los juegos de competición ya que el resultado no está adecuado a las habilidades del participante sino que por el contrario este se abandona a los mandatos del destino, ya que los jugadores se encuentran fuera de su campo de influencia y totalmente fuera del control de sí mismos, en consecuencia su principal objetivo no es el de vencer a un adversario sino triunfar sobre el destino, en este caso la derrota no significa otra cosa sino que el jugador ha tenido mala suerte.⁸

b) J. Piaget; establece desde su postura psicológica tres tipos de juegos diferenciados de acuerdo a los momentos en que hacen su aparición a lo largo del desarrollo psicológico del hombre:

Juegos de simple ejercicio o sensomotores.- Son juegos primitivos de simple funcionamiento, cuya principal característica es el simple placer de la acción de descubrimiento del mundo; surgen como placer funcional y medio para que el niño, a través del movimiento, madure su sistema nervioso.

Juegos simbólicos.- Surge como imitación del mundo circundante, mediante el cual el niño se apropia de una imagen que representa las formas de relación. Piaget (1967) ilustra esta etapa con un ejemplo “el niño que juega a muñecas rehace su propia vida, pero corrigiéndola a su manera; vive todos sus placeres o todo sus conflictos, pero resolviéndolos, y sobre todo, compensa y complementa la realidad mediante la ficción.

c) Chateau; las reglas es el elemento más importante al interior de los juegos, de ahí que establezca su diferenciación en función de ella como son:

Juegos no Reglamentados.- Es la producción de placer mediante actividades que estimulen los sentidos, con los que el niño comienza a conocer su mundo, relacionándose con él mediante el juego.

Juegos Reglamentados.- Se refiere a que el niño crea nuevas reglas, nacidas de la propia naturaleza o características del medio, tanto social como ambiental en el que se desarrolla.

⁸ CAMPOS, G. (2000) “El Juego en la Educación Física Básica, Juegos Pedagógicos y Tradicionales” Ediciones Kinesis. Colombia. Pp 29

Tipos de Juego

El juego dirigido

La siguiente clasificación de los juegos se toma como referencia a la siguiente cita.

El juego dirigido (también llamado juego organizado, juego educativo, juego pedagógico, juego intencionado, juego didáctico, etc.)⁹

CHATEAU Clasificación según los participantes	
Cantidad de jugadores	Edad de los participantes
★ Juegos individuales	★ Juegos infantiles
★ Juegos por parejas	★ Juego juvenil
★ Juegos en pequeños grupos	★ Juego para adultos
★ Juegos en equipo	
★ Juego masivos	

CHATEAU Clasifica según el contenido
★ Juegos mentales
★ Juegos psicomotores
★ Juegos curiosos
★ Juegos pre deportivos
★ Juegos didácticos
★ Juegos educativos
★ Juegos deportivos
★ Juegos sociales

⁹ CAMPOS, G. (2000) "El Juego en la Educación Física Básica, Juegos Pedagógicos y Tradicionales" Ediciones Kinesis. Colombia. Pp 50.



CHATEAU CLASIFICA SEGÚN EL CONTENIDO PROPIAMENTE

- ★ Juegos sexuales
- ★ Juegos electrónicos
- ★ Juegos mecánicos
- ★ Juegos de azar
- ★ Juegos de competencia
- ★ Juegos cooperativos
- ★ Juegos de imitación
- ★ Juegos dramáticos
- ★ Juegos pirotécnicos
- ★ Juegos ecológicos
- ★ Juegos de salón

CHATEAU CLASIFICA SEGÚN LOS CONTENIDOS MOTORES

SENSORIALES	COMPLEJIDAD DE LA TAREA	SEGÚN LOS CONTENIDOS MOTORES	DE DESARROLLO ANATÓMICO	GESTUALES O PREDEPORTIVOS
<ul style="list-style-type: none"> • Auditivos • Visuales • Táctiles • Del gusto • Del olfato • De orientación 	<ul style="list-style-type: none"> • Genérico • Específicos • Adaptados • deportivos 	<ul style="list-style-type: none"> • De velocidad • De locomoción • De saltos. • De equilibrio. • De lanzamientos • De coordinación 	<ul style="list-style-type: none"> • Musculares • Articulares 	<ul style="list-style-type: none"> • Para la adquisición de habilidades. • Para el manejo de elementos.

Teorías acerca del juego

Uno de los autores que más ha explorado el significado del juego desde su vertiente sociológica ha sido **Johan Huizinga**, cuyo logro más importante consistió en haber analizado las características esenciales del juego y haber señalado su importancia en la historia evolutiva de la civilización.

Desde su libro “Homo Ludens”, publicado por primera vez en 1938, define el juego como “una acción o actividad voluntaria que se realiza dentro ciertos límites fijados en el espacio y tiempo, que atiende a reglas libremente aceptadas, pero completamente imperiosas, que tiene su objetivo en si mismo y se acompaña de un sentimiento de tensión y alegría y una conciencia del ser algo diferente de lo que es la vida corriente.”¹⁰

Huizinga descarta las diferentes explicaciones que desde la ideología y psicología había pretendido explicar el juego: ni el exceso de energía vital, ni la tendencia a la imitación, ni la necesidad de distracción, justifican la existencia del juego, ya que para el fenómeno del juego es un problema eminentemente cultural. De este modo que estadio, el templo, la escena, el tribunal, serian en su forma y función, diferentes espacios definidos y separados, donde se juega bajo el amparo de una reglas previamente establecidas.¹¹

Según Huizinga se refiere que el juego es un problema eminentemente cultural, que tiene que ver con el contexto donde se desarrolle y además ver quién es el que lo ejecuta que cumple diferentes funciones como son el de la recreación, otros lo ven como aspecto imitativo y repetitivo lo cual para nosotras viene a ser una actividad voluntaria que se puede desarrollar en múltiples espacios y que estos se dan de acuerdo a un contexto cultural que enmarca sus tradiciones e identidad.

¹⁰ CAMPOS, G. (2000) “El Juego en la Educación Física Básica, Juegos Pedagógicos y Tradicionales”. Ediciones Kinesis. Colombia. Pp. 10

¹¹ Idem. Pp. 23



Rogert Caillois , Mantiene la tesis de Huizinga en donde el juego es un hecho primordial de la cultura, pero profundiza en las actividades íntimas de juego que le confiere al comportamiento humano una significación más precisa. Para él en el juego intervienen estructuras determinadas de la conducta que corresponden a impulsos esenciales de la personalidad Su estudio desemboca en una clasificación según la predominancia de la competición, al azar, el vértigo o el simulacro, estos aspectos contribuye al decir el futuro de una civilización, sentido en el que propone una correspondencia entre juego y sociedad.¹²

Caillois, supone que en las sociedades primitivas predominaron los juegos de simulacro y de vértigo, mientras que en las sociedades desarrolladas y organizadas jerárquicamente tienen especial predominancia los juegos agonísticos y de azar. Comúnmente se le ha reconocido a Schiller como uno de los primeros defensores del juego que lo sitúa como una actividad estética, recreativa y artística, cuya finalidad en contraposición con la satisfacción de necesidades puramente naturales, es el recreo. Este filósofo entiende el origen del arte y del juego como una actividad generadora con bases en común.¹³

Stanley Hall desde una perspectiva evolucionista vincula el juego a las fases del desarrollo infantil y a la evolución de la especie humana, de tal manera que según su teoría, los juegos que practican los niños en las diferentes etapas de su desarrollo reproducen los periodos de evolución de la especie.¹⁴

Para **Jean Piaget**, el juego es una valiosa ayuda que estimula el desarrollo global de la inteligencia infantil. Para psicólogo y pedagogo Suizo, el juego además de cumplir una función biológica y en el desarrollo de la moral, colabora en la adquisición de esquemas y estructuras que facilitan la elaboración de operaciones cognitivas.¹⁵

¹² Ídem. Pp 41

¹³ BOTELLO, J. (2005) "Propuestas prácticas para educar a través de los juegos tradicionales". [Edición. España. Pp 23

¹⁴ Ídem Pp 40

¹⁵ MORENO, S.(1995) "Evaluación psicológica en niños y adolescentes" 1º Edición. España. p.201

- Dentro de su teoría de desarrollo infantil, la actividad refleja las estructuras intelectuales propias de cada momento de desarrollo, de tal forma que a cada etapa corresponde un tipo de juego.¹⁶

- Desde la perspectiva psicólogo alemán **Carl Groos**, quien basándose en las teorías de Spenser y en contraposición a este, afirma que el juego es un ejercicio preparatoria para la vida adulta, nacido del impulso a la actividad y acompañada por el placer de la función, el juego para el niño cumple la función de desarrollo de destrezas que más tarde se necesitaran. Añade que el niño se expresa y se inicia a la vida por el juego, siendo esta la primera forma de aprendizaje que se ofrece.¹⁷

- El psicopedagogo Suizo **Edouard Claparede** considera al juego como una distracción, recreo, descanso, utilizado en el tiempo libre como contraposición al trabajo; como una actividad compensatoria de restitución de fuerzas perdidas.¹⁸

O. Decroly, Aprecia el juego como un medio para el desarrollo motor e intelectual del niño.¹⁹

H. Wallon Concibe el desarrollo humano como un proceso en constante interacción con los medios físicos y humanos, en el que la actividad lúdica cumple con tres funciones básicas:

1. La función sensoria motriz, en actividades que implican precisión y habilidad.
2. La función de la articulación en la que se implica fundamentalmente la memoria.
3. La función de sociabilidad, en la formación de grupos y distribución de funciones

L.Vygotsky: Desde la perspectiva socio histórico centra su atención en el juego protagonizado o de rol, de carácter socio dramático.

¹⁶ ROMERO, G. (1995) "Juegos y actividades infantiles " 2º Edición. España. Pp 30

¹⁷ Ídem. Pp 24.

¹⁸ CAMPOS, G(2000) ." El Juego en la Educación Física Básica, Juegos Pedagógicos y Tradicionales". Ediciones Kinesis, Colombia, Pp 24.

¹⁹ Ídem. Pp.32

Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales son una excusa perfecta para aprender y relacionarse o como una prueba de demostración de habilidades. Forman parte inseparable de la vida de la persona y sobre todo, no es posible explicar la condición social del ser humano sin los juegos, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación que ha protagonizado el ser humano en relación con su entorno (Maestro, 2005).

¿Cómo se Transmiten los Juegos Tradicionales?

Según Maestro, (2005) la transmisión de los juegos tradicionales se ha dado de manera oral, generación tras generación. Y puede darse de dos formas: la vertical que se da a través de la familia y la horizontal por medio de la socialización. La familia es el primer lugar de aprendizaje. Por medio de sus diferentes miembros (abuelos, papás, abuelas, mamás o los hermanos y las hermanas) se introduce el entorno y se potencia el juego, a través de estímulos visuales, voces y sonidos. En la relación abuelo(a)-nieto(a) se crea un vínculo de protección, complicidad y de relación transgeneracional de gran importancia para la educación.

Ellos y ellas aprenden con la experiencia de un referente vivo, a lo que se le puede llamar una transmisión generacional directa por imitación.

Conforme se va creciendo, las necesidades de acción y de relación producen un distanciamiento del núcleo familiar y el aprendizaje se continúa en la calle, en el patio de recreo, en la esquina del barrio. En ese momento, los juegos tradicionales cumplen su papel. Por una vía u otra los juegos como trompos, canicas, rayuela, yoyos, boleros, cronos, gallinita ciega, jackses, entre otros llegan hasta las personas y de esa manera se conservan en el tiempo.

Modalidades de los Juegos Tradicionales

Para la descripción de las modalidades, características e importancia tomamos como referencia a

- ✓ Juegos de niños
- ✓ Juegos de niñas
- ✓ Canciones de cuna
- ✓ Juegos de adivinación

- ✓ Cuentos de nunca acabar
- ✓ Juegos de sorteo
- ✓ Juguetes

Características de los Juegos Tradicionales

- ✓ Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar.
- ✓ Son los mismos niños quienes deciden cuando, donde y como jugar.
- ✓ Responden a necesidades básicas de los niños.
- ✓ Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y de acatamiento.
- ✓ Las reglas son negociables, no requiere mucho material ni costoso, son simples de compartir, practicables en cualquier momento y lugar.
- ✓ Significan un medio de transmisión de valores y cultura.
- ✓ Son de muy fácil comprensión, memorización y acatamiento y sus reglas son flexibles.
- ✓ La escala es muy amplia y ofrecen muchas posibilidades para que todos puedan participar y Practicar en cualquier momento y lugar.
- ✓ Representan un patrimonio cultural irremplazable y son un disfrute para la familia.
- ✓ Son una fuente de motivación para grandes y pequeños.
- ✓ Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad entre generaciones, con nuestros pares y con el entorno más próximo.
- ✓ Son la excusa para valorar y conocer otros juegos y tradiciones de otras culturas. Favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje.

Importancia de los Juegos Tradicionales

Ofele (1998) Pero ¿Cuál es el interés o la importancia que estos juegos pueden tener en el ámbito pedagógico? Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si, acompañamos los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo que juego se jugaba en determinada región y de qué manera. Podemos estudiar y mostrar las diferentes variantes que tiene un mismo juego según la cultura y la región en la que se juega.

Teorías acerca de los Juegos Tradicionales

Para esta descripción tomamos como referencia a la siguiente cita

Zhukovskala (1999), menciona que es un conjunto de actividades y procesos libertarios, en la que los sujetos implicados en dicha experiencia cultural, se introducen en una zona lúdica de característica neutra, apta para fortalecer el desarrollo de la integralidad humana.

Trautmann (1995) No olvidemos por otro lado que no todos los juegos tradicionales serán novedades para los niños. Ellos conocen y juegan en más de una ocasión a algunos de estos juegos, quien sabe porque se lo contaron, porque lo han visto o alguien se lo ha mostrado.

Etimología de la Motricidad

El término motriz hace referencia al movimiento mientras que el término psico designa la actividad psíquica en sus dos componentes: socio afectivo y cognoscitivo. El término motricidad se refiere a la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos).

20

Definición de Motricidad

La motricidad, 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. Estos receptores informan a los centros nerviosos.

Los principales centros nerviosos que intervienen en la motricidad son el cerebelo, los cuerpos estriados y diversos núcleos talámicos y subtalámicos.

Motricidad: Está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. La motricidad se divide en gruesa y fina, así tenemos a: Motricidad Fina está referida a los movimientos específicos como: escribir, dibujar, cortar, trazar, delinear, etc.

²⁰ MORALES, J. (2006) "ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE". Edición Hispano Americana. España. Pp 36- 38

Importancia de la Motricidad

La Motricidad representa un fundamento y una condición importante, no sólo para el desarrollo físico, sino también para el desarrollo intelectual y socio afectivo. , ya no podemos analizarla únicamente desde el punto de vista biológico, sino que debemos asumir la repercusión que la misma posee sobre todas las dimensiones del ser humano. Es por esto que la motricidad formativo-educativa debe suplir el déficit motriz de nuestro estilo de vida y de trabajo: el caminar, correr, saltar, empujar, lanzar, recibir, y muchas otras formas motoras básicas llegaron a la motricidad deportiva surgiendo de la motricidad laboral o por intermedio de ella. La finalidad de la educación no es exclusivamente la adquisición de determinados conocimientos o habilidades, sino el desarrollo de un ser humano más plenamente humana, libre, creadora y recreadora de su propia cultura, con el fin último de mejorar su calidad de vida. La Educación física es el área de la educación, que educa al hombre a través del movimiento, en lo psicomotor, cognitivo y socio afectivo en función de un diseño de hombre. La suma 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.²²

Finalidad de la Motricidad

Pretende que el niño, al tiempo que se divierte, también desarrolle y perfeccione todas sus habilidades motrices básicas y específicas. Además, que el niño potencie la socialización con personas de su misma edad y fomente la creatividad, la concentración y la relajación.

No es exclusivamente la adquisición de determinados movimientos o habilidades, sino el desarrollo de un ser humano más plenamente humano, libre, creador y recreador de su propia cultura, con el fin último de mejorar su calidad de vida.

²² JIMÉNEZ, J (1997), "Motricidad Fina en la Escritura". Universidad de Barcelona. Pp 32

Motricidad Gruesa

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.) El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebé, el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura. Postural como andar, correr, saltar, etc. Enseguida se explica el desarrollo de éste proceso.²³

Importancia de la Motricidad Gruesa

La importancia de la motricidad gruesa es que sus habilidades motoras como caminar sobre una línea recta y saltar a una distancia corta, dar saltos en un solo pie o correr construyen sobre los logros de la infancia y la etapa de los primeros pasos. Conforme el cuerpo de los niños cambia, permitiéndoles hacer más cosas, ellos van integrando cada habilidad nueva a aquellas adquiridas previamente, obteniendo cada vez capacidades más complejas. Las facultades motoras gruesas, desarrolladas durante la niñez temprana son la base para los deportes, el baile y otras actividades de la niñez y que continúa durante toda la vida²⁴

Teorías acerca de la Motricidad Gruesa

Flaviano L (2006) Enfatiza sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en edades:

- Entre los 3 y 5 años se da un extraordinario momento para el desarrollo motor del niño.
- La motricidad es importante en el desarrollo físico e intelectual porque va a permitir en el niño realizar actividades de diversa índole que van a repercutir en su desarrollo motor grueso y por ende en su desarrollo integral.

²³ CARRERA, G. (2005) "Educación Física Deportes y Recreación por Edades" Ediciones. Cultura. España. Pp 22

²⁴ PUELLES, D (2000). "Motricidad. Educación Física de primero a sexto grado de Primaria" EdiciónAbedul. Perú: Pp 27

Galdón O, et al expresa que todos los movimientos del cuerpo humano, sean considerados como variaciones por combinación de movimientos básicos locomotrices (andar, correr, saltar, gatear, bajar deslizarse, rodar, pararse, botar, caer, esquivar, trepar y subir), no locomotrices (balancearse, inclinarse, estirarse, doblarse, girar, empujar, levantar, colgarse y equilibrarse y del tipo de proyección/ recepción (recibir, lanzar, golpear, atrapar) del mismo modo nos dice que: las primeras habilidades de desplazamiento son movimientos que con la práctica se irán dominando. El aprendizaje motor implica un cambio relativamente permanente en la conducta motriz de los individuos.

Teorías acerca de la motricidad

Codal en 1996. Sustenta que mediante la participación de los educandos en las actividades motrices logran aprender aquello que experimenta por su propia actividad.

Consejo (2000 p.1) Sustenta que la Educación psicomotriz interviene en el desarrollo del niño así como también nos dice que la Educación Psicomotriz es una técnica. Considera que en los años 70 la Educación psicomotriz estaba vinculada a la educación especial y unida a la terapia como técnica de recuperación motriz generalizándose hacia la Educación infantil y primaria, como técnica lúdica y recreativa con el objeto de estimular y favorecer el desarrollo del niño.

Ajuriagerra. Quien publica varios trabajos sobre el tono y desarrolla métodos de relajación, relacionados entre la actividad psíquica y la actividad motriz. (Movimiento relacionado como parte integrante del comportamiento en el niño)

Wallon. Su teoría sobre el tono. El tono muscular va más allá del desarrollo de las actividades motrices y posturales, ya que es fundamental en la relación del sujeto con el mismo y con el medio que lo rodea.

CAPÍTULO III

5. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

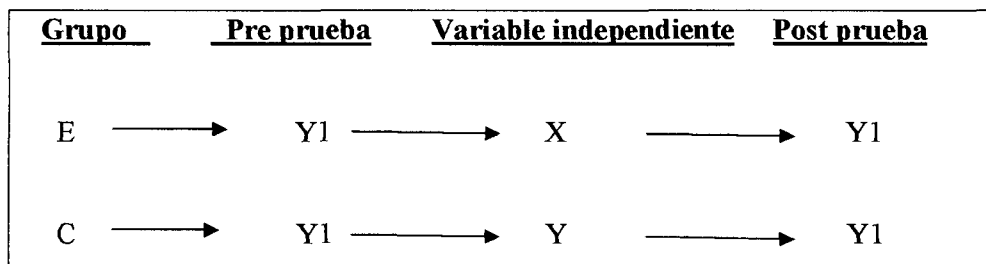
5.1. Tipo y nivel de investigación

La investigación desarrollada en nuestra tesis es de tipo aplicada porque busca conocer para hacer, actuar, construir y para modificar la realidad concreta de donde se realiza la investigación y el nivel de investigación es experimental

5.2. Método y diseño de investigación

Dentro de nuestra tesis encontramos un valor metodológico, en la que su propósito de estudio fue de aplicarlo, demostrarlo, comprobarlo, haciendo uso de métodos específicos, paradigmas y/o enfoques de investigación conocidos en proceso de desarrollo, basándose en un marco teórico que da respaldo a la misma ya que sin ello no se pudiera llegar a determinadas conclusiones que serán la base para posteriores estudios.

En la presente tesis el método que se empleó fue el experimental y el diseño es cuasi experimental, con la prueba adaptada de OSERETSKY validado para fines de la investigación del pre y el post-test con un grupo experimental y un grupo control.



E = Grupo Experimental

C = Grupo Control

Esta fórmula fue extraída del libro “Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica, Autor: Santiago Valderrama Mendosa.



5.3. Población

La población total tomada en nuestra tesis son los niños de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora del Carmen del Centro Poblado de Villa Ampay – Abancay, haciendo un total de 153 niños comprendidos entre las edades de 3 a 5 años.

Características y delimitación

Los niños de la Institución Educativa Inicial “Nuestra Señora del Carmen” cuentan con bajos recursos económicos y muchos de ellos provienen de distintos pueblos y comunidades, donde no pueden solventar sus necesidades en otros centros Educativos Iniciales, además no tiene muy bien desarrolladas sus habilidades corporales y motrices.

Sus límites son:

Por el noroeste está ubicada la I.E.I Nuestra Señora del Carmen de la ciudad de Abancay Pueblo Joven Villa Ampay. Av. Sol con Av. Panamá.

Por el norte Tamburco,

Por el sur Patibamba

Por el oeste las Américas

Por el este Condebamba

Ubicación Espacio-Temporal

Está ubicado en el Centro Poblado de Villa Ampay Pueblo Joven Centenario se encuentra localizado en la provincia de Abancay en el Departamento de Apurímac.

Ubicado en una altitud de 27490 m.s.n.m.

El tiempo de aplicación de nuestra tesis será de 3 meses (Agosto, Setiembre y Octubre) donde se realizaron 3 sesiones semanales de 30 minutos con 4 repeticiones cada juego.

5.4. Muestra

El tamaño de muestra está conformado por 36 niños de 4 años de la I.E.I. “Nuestra Señora del Carmen” del Centro Poblado de Villa Ampay Pueblo Joven Centenario que pertenece a la Provincia de Abancay Departamento de Apurímac, para la muestra los grupos quedan estructurados de la siguiente forma:

Grupo control.....18

Grupo experimental..... 18

Técnicas de Muestreo

En la presente tesis se considero el tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia porque la muestra que se selecciono obedece a ciertos estándares como son la edad que es criterio de inclusión.

5.5. Descripción de la experimentación

- ✓ Las sesiones a dictarse fue de tres meses con un total de tres sesiones a la semana.
- ✓ En primer lugar se determino el Nro. de niños con que se ha de trabajar en cada aula, separándolos en dos grupos, experimental y control
- ✓ Se les aplico a ambos grupos el test OSERETSKY adaptado y validado para fines de la investigación para medir la motricidad gruesa
- ✓ Se sometió al grupo experimental distintos juegos tradicionales mientras que al grupo control se les evaluó otros tipos de actividades.
- ✓ Se les aplico el post test de motricidad al grupo control y al experimental.
- ✓ Se comparo a través de la diferencia de medias y posteriormente se hizo uso de la estadística T de Students para ver la diferencia entre ambos grupos con ayuda del paquete estadístico SPSS 18.

ETAPAS DE LA EXPERIMENTACIÓN:

La experimentación consta de 3 etapas

ETAPAS	INSTRUMENTOS	SESIÓN DE DE APRENDIZAJE	DESTINO	LUGAR
PRE TEST	Test OSERETSKY adaptado y validado para fines de la investigación	juegos colectivos e individuales	Niños de 4 años grupo experimental y control	I.E.I. "Nuestra Señora del Carmen"
EXPERIMENTACION	Ficha de observación	Sesiones de juegos tradicionales (3 sesiones por semana que dieron un total de 24 sesiones)	Niños de 4 años grupo experimental	I.E.I. "Nuestra Señora del Carmen"
POST TEST	Test OSERETSKY adaptado y validado para fines de la investigación	Relajación Imitación Higiene personal	Niños de 4 años grupo experimental y control	I.E.I. "Nuestra Señora del Carmen"

Fuente: Elaboración propia.2010

Descripción de la sesión de aprendizaje

Juegos empleados para la investigación

Nº	TEMA DEL DÍA	LOGROS DE APRENDIZAJE	MÉTODO	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA
1	“Jugando aprendemos al gato y al ratón”	Demuestra movimientos coordinados entre los miembros superiores e inferiores en diferentes direcciones así como también a esquivar a su compañerito durante el juego.	Formación de grupos	Juegos tradicionales (dirigidos)
2	“Nos divertimos con el juego del lobo”	Desarrolla todas sus extremidades superiores, inferiores y globales además este juego le ayuda al niño a integrarse con todos sus amiguitos.	Formación de grupos	Juegos tradicionales (dirigidos)
3	“Mediante el juego del salta hilitos aprendo a saltar”	Ejecuta el equilibrio y la flexibilidad con uno y dos pies durante el juego.	Formación de grupos	Juegos tradicionales (dirigidos)
4	“Jugando el Patea tejo me divierto”	Desarrolla su equilibrio en forma libre reconociendo el lado derecho e izquierdo.	Formación de grupos	Juegos tradicionales (dirigidos)

5	“Jugando con mis amigos el juego del cancha la lata”	Lanza la lata a una determinada distancia de forma coordinada de brazos y piernas así como también a que se desplacen hacia distintos lugares respetando las normas de juego.	Formación de grupos	Juegos tradicionales (dirigidos)
6	“Que divertido es el juego del Kiwi”	Desarrolla la fuerza en los brazos, la velocidad y la reacción al momento de esquivar la pelota.	Formación de grupos	Juegos tradicionales (dirigidos)
7	“Jugando aprendemos al gato y al ratón”	Demuestra movimientos coordinados entre los miembros superiores e inferiores en diferentes direcciones así como también a esquivar a su compañerito durante el juego.	Formación de grupos	Juegos tradicionales (dirigidos)
8	“Nos divertimos con el juego del lobo”	Desarrolla todas sus extremidades superiores, inferiores y globales además este juego le ayuda al niño a integrarse con todos sus amiguitos.	Formación de grupos	Juegos tradicionales (dirigidos)
9	“Mediante el juego del salta hilitos aprendo a saltar”	Ejecuta el equilibrio y la flexibilidad con uno y dos pies durante el juego.	Formación de grupos	Juegos tradicionales (dirigidos)

10	“Jugando el Patea tejo me divierto”	Desarrolla su equilibrio en forma libre reconociendo el lado derecho e izquierdo.	Mando directo	Juegos tradicionales (dirigidos)
11	“Jugando con mis amigos el juego del cancha la lata”	Lanza la lata a una determinada distancia de forma coordinada de brazos y piernas así como también a que se desplacen hacia distintos lugares respetando las normas de juego.	Mando directo	Juegos tradicionales (dirigidos)
12	“Que divertido es el juego del Kiwi”	Desarrolla la fuerza en los brazos, la velocidad y la reacción al momento de esquivar la pelota.	Mando directo	Juegos tradicionales (dirigidos)
13	“Jugando aprendemos al gato y al ratón”	Demuestra movimientos coordinados entre los miembros superiores e inferiores en diferentes direcciones así como también a esquivar a su compañerito durante el juego.	Mando directo	Juegos tradicionales (dirigidos)
14	“Nos divertimos con el juego del lobo”	Desarrolla todas sus extremidades superiores, inferiores y globales además este juego le ayuda al niño a integrarse con todos sus amiguitos.	Mando directo	(dirigidos)
15	“Mediante el juego del salta hilitos aprendo”	Ejecuta el equilibrio y la flexibilidad con uno y dos pies durante el juego.	Mando directo	Juegos tradicionales (dirigidos)

	a saltar”			
16	“Jugando el Patea tejo me divierto”	Desarrolla su equilibrio en forma libre reconociendo el lado derecho e izquierdo.	Mando directo	Juegos tradicionales (dirigidos)
17	“Jugando con mis amigos el juego del chanca la lata”	Lanza la lata a una determinada distancia de forma coordinada de brazos y piernas así como también a que se desplacen hacia distintos lugares respetando las normas de juego.	De imitación	Juegos tradicionales (dirigidos)
18	“Que divertido es el juego del Kiwi”	Desarrolla la fuerza en los brazos, la velocidad y la reacción al momento de esquivar la pelota.	De imitación	Juegos tradicionales (dirigidos)
19	“Jugando aprendemos al gato y al ratón”	Demuestra movimientos coordinados entre los miembros superiores e inferiores en diferentes direcciones así como también a esquivar a su compañerito durante el juego.	De imitación	Juegos tradicionales (dirigidos)
20	“Nos divertimos con el juego del lobo”	Desarrolla todas sus extremidades superiores, inferiores y globales además este juego le ayuda al niño a integrarse con todos sus amiguitos.	De imitación	Juegos tradicionales (dirigidos)

21	“Mediante el juego del salta hilitos aprendo a saltar”	Ejecuta el equilibrio y la flexibilidad con uno y dos pies durante el juego.	De imitación	Juegos tradicionales (dirigidos)
22	“Jugando el Patea tejo me divierto”	Desarrolla su equilibrio en forma libre reconociendo el lado derecho e izquierdo.	De imitación	Juegos tradicionales (dirigidos)
23	“Jugando con mis amigos el juego del chanca la lata”	Lanza la lata a una determinada distancia de forma coordinada de brazos y piernas así como también a que se desplacen hacia distintos lugares respetando las normas de juego.	De imitación	Juegos tradicionales (dirigidos)
24	“Que divertido es el juego del Kiwi”	Desarrolla la fuerza en los brazos, la velocidad y la reacción al momento de esquivar la pelota.	De imitación	Juegos tradicionales (dirigidos)

Descripción Teórica de los juegos tradicionales para incrementar la motricidad gruesa

I. JUEGOS DE SALTO

PATEA TEJO

- **Campo de juego** : patio del jardín
- **Nº de jugadores** : 30 a 40 alumnos
- **Materiales del juego** : piedritas "tejos"
- **Desarrollo del juego** : Los integrantes de cada grupo eligen el turno del juego (pri, se, ter, cuar), primero deberá lanzar su tejo al primer casillero que esta ordenado con los días de la semana (lunes) seguidamente patear de un solo pie al siguiente casillero martes y miércoles y jueves (saltando de un solo pie), una vez pasada a jueves podrá saltar a domingo con los dos pies para descansar por segundos. De nuevo reinicia la roda de saltos pateando el tejo de un solo pie ahora de jueves a viernes y sábado y fuera así sucesivamente seguirá lanzando los tejos en orden de los días de la semana respetando el orden de los participantes. Cada grupo realiza el siguiente grafico:

DIBUJO N° 01

Lunes	Martes	Miércoles	Domingo
Sábado	Viernes	Jueves	

SALTA HILITOS

- **Campo de juego** : patio del jardín
- **Nº de jugadores** : 30 a 40 alumnos
- **Materiales del juego** : hilos
- **Organización del juego** : Se designa grupos según la cantidad de alumnos,
- **Desarrollo del juego** : Para empezar el juego se designa quien va empezar primero y segundo así sucesivamente con las siguientes frases “pri, se, te, cuar...” cada grupo abra dos alumnos que sostengan los hilos en cada extremo, primero en los tobillos, rodilla, muslitos, cintura, axilas, hombritos, cuellito, orejita, cabecita, primero saltaran los que son “pri”, luego cuando fallen o rompan el hilo, saltaran los “se”, así hasta terminar la secuencia.
- **Variante:** solo pueden saltar hasta rodillitas luego pueden realizarlo marchando hasta la cintura, con las manos hasta los cuellito, con la boca la orejita y cabecita.

II.- JUEGOS DE CARRERA

EL GATO Y EL RATÓN

- **Campo de juego** : patio del jardín
- **Nº de jugadores** : 30 a 40 alumnos
- **Materiales del juego** : piedritas pequeñas “manicitos”
- **Organización del juego** : Se designaran previamente dos jugadores, que serán “el gato” y “el ratón”, los demás alumnos formaran un círculo dándose las manos ya estando en el círculo habrán dos alumnos que conformen uno la puerta vieja y el otro la puerta nueva, los dos alumnos estarán con la cara hacia afuera el “ratón” se ubicara en el interior del círculo y “el gato” en el exterior.



- **Desarrollo del juego:** Los jugadores que están formando el círculo tendrán que girar cantando la frase “un talan, dos talan, tres talan,... doce talan”, cuando llegue a doce talan el gato tocara primero la puerta vieja y la puerta vieja se caerá, luego buscara la puerta nueva y tocara, tan, tan ,tan, le contesta la puerta si a quién busca, el gato responderá ¿estará el señor ratón? no se encuentra, ha salido a la calle a pasear, ¿a qué hora vuelve?, alas tres, gracias, luego empezaran a girar un talan, dos talan, tres talan, repite la misma secuencia de arriba, pero esta vez la puerta nueva le contesta, a quien busca ¿estará el señor ratón? Sí, me lo puedes llamar, señor ratón le buscan, el ratón responde si, el gato le dice, que haces tú en mi jardín el ratón le responde, comiendo maní y el Gato le dice no me invitas, el ratón le dice toma, el gato le responde se me cayó, se me cayó hasta que se termine el maní , el ratón le dice ya no tengo, el gato le responde ahora te comeré, el ratón le dice no, el gato tratara de entrar al círculo para cazar al ratón, mientras este procura escapar.

Ambos podrán correr por el interior o el exterior del círculo, pero los jugadores que componen el mismo trataran de ayudar al ratón, levantando los brazos cuando pase este, y estorbaran al gato, evitando su entrada o salida del mismo para perseguir al ratón.

Cuando son muchos los participantes se pueden designar varios gatos y varios ratones, o bien se forman varios círculos de juego.

EL LOBO

- **Campo de juego** : patio del jardín
- **Nº de jugadores** : 30 a 40 alumnos
- **Materiales del juego** : prendas de vestir de los niños.
- **Organización del juego** : Se designaran a un alumno que representara al lobo, los demás alumnos formaran un círculo dándose las manos ya estando en el círculo.

• **Desarrollo del juego:** Los jugadores que están formando el círculo tendrán que girar cantando la canción “juguemos en el bosque mientras que lobo estas”, ¿lobo que estás haciendo? El lobo le responde me estoy levantando de la cama, luego empezaran de nuevo a cantar, “juguemos en el bosque mientras que lobo estas”, ¿lobo que estás haciendo? Me estoy poniendo la ropa, me estoy lavando la cara, estoy afilando mi cuchillo, estoy bajando la primera grada, estoy en la tercera grada, cuando el lobo diga ¡ya vengo a comerles!, los niños se tienen que escapar para que el lobo no les coma.

Cuando son muchos los participantes se pueden designar varios lobos, o los alumnos que se hacen coger con el lobo pueden ser también los lobos.

III.- JUEGOS DE LANZAMIENTO

CHANCA LA LATA

- **Campo de juego** : patio del jardín
- **Nº de jugadores** : 30 a 40 alumnos
- **Materiales del juego** : latas
- **Organización del juego** : Se designara un alumno que arroje la lata y a otro que vaya recoger y buscar a sus compañeros.
- **Desarrollo del juego:** dada la señal de iniciar el juego, inmediatamente cuando arrojen la lata todos los alumnos se tienen que esconder, cuando vulva el alumno que fue a recoger la lata, pondrá a un lugar determinado, dejando la lata tiene q ir a buscar a los que están escondido, si lo ve a uno, corre donde está la lata le dice ampay golpeando la lata, pero hay alumnos que son más hábiles que pueden ganarle, cuando ese alumno gane tiene que golpear la lata diciendo la frase “salvo a todos mis compañeros”
- **Variante:** Cada vez que se termine el juego se tiene que cambiar, el primero que se hace ver con la persona que está buscando, esa persona tiene que ir a buscar.

KIWI

- **Campo de juego** : patio del jardín
- **Nº de jugadores** : 30 a 40 alumnos
- **Materiales del juego** : latas
- **Organización del juego** : Se designara un alumno para que arroje la pelota y a otro que vaya recoger y arrojar a sus compañeros con la pelota.
- **Desarrollo del juego:** se dibujan círculos en el suelo, en uno de los círculos se colocan las latas en una forma de pirámide, uno de los participantes arrojara la pirámide de latas con la pelota y cuando este caiga todos los participantes tienen colocar cada lata a un círculo sin ser cogidos por la pelota, habrá un alumno que no permitirá que coloquen las latas en el círculo arrojando con la pelota en el cuerpo, si la pelota coge a uno de ellos estos también se convierten en matadores. Se puede hacer varios círculos y más latas.

5.6. Técnica e instrumentos de recolección de datos

Técnica	Instrumentos	Destino	Momentos	Lugar
Observación	Test de ozeretsky adaptado y validado para fines de la investigación	Niños de 4 años del grupo experimental	Durante la aplicación de las sesiones de aprendizaje	I.E.I. "Nuestra Señora del Carmen"
Observación	Test de ozeretsky adaptado y validado para fines de la investigación	Niños de 4 años del grupo control y el experimental	Antes y después de la aplicación de las actividades de aprendizaje	I.E.I. "Nuestra Señora del Carmen"

Fuente: Elaboración propia.2010



5.7. Procedimientos y análisis de datos

Programa de computación

Para ejecutar la puntuación del test de Ozeretsky adaptado se utilizó la tabla que se adjunta a continuación en la hoja de cálculo en Microsoft office Excel donde se insertaron los datos y automáticamente se procesaron los resultados y los gráficos correspondientes.

El programa de computación que se utilizó para el análisis de datos numéricos fue el paquete estadístico del SPSS 18 este es un programa estadístico informático muy utilizado en las ciencias sociales y las empresas de investigación de mercado y para medir la diferencia de medias se utilizó el T de Students.

CAPÍTULO IV

6. RESULTADO Y DISCUSIÓN

6.1. Resultado de la hipótesis general

$H_0 = \mu_c = \mu_e = \emptyset$: Los juegos tradicionales no incrementan significativamente la Motricidad gruesa de los niños de la I.E.I. Nuestra Señora del Carmen del Centro poblado “Villa Ampay” de la provincia de Abancay – 2010.

$H_1 = \mu_e > \mu_c > 0$: Los juegos tradicionales si incrementan significativamente la Motricidad gruesa de los niños de la I.E.I. Nuestra Señora del Carmen del Centro poblado “Villa Ampay” de la provincia de Abancay – 2010.

Decision:

Si $t_c > t_t \Rightarrow$ Rechaza la Hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna

CUADRO N° 01
Prueba de medias para muestras relacionadas

	Diferencias relacionadas				
	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1 PreTestC - PostTestC	-3,25248	-1,96974	-8,589	17	,000
Par 2 PretestEx -PostTestEx	-40,81087	-38,52246	-73,142	17	,000
Par 3 PostTestC- PostTestEx	-35,97714	-33,24508	-53,457	17	,000

Fuente: Elaboración propia. 2010

INTERPRETACIÓN:

Para contrastar la hipótesis general mediante la diferencia de medias para muestras pequeñas se ha utilizado el estadístico “t” de Student’s encontrándose:



$t_c = 73.142 > t_t = 1.740$ por tanto se acepta la hipótesis alterna.

Se podría decir que los juegos tradicionales de carrera tales como: el gato y el ratón, del mismo modo que el juego del lobo incrementan significativamente la Motricidad Gruesa de los niños, ya que permite a través de los mismos, el desarrollo de la lateralidad, flexibilidad, coordinación así como la integración del niño al medio que se desenvuelve fortaleciendo el desarrollo de la integralidad humana.

Por otro lado se encuentran los juegos de salto por así decir el salta hilitos y el patea tejo que ayuda a incrementar la motricidad gruesa, con el desarrollo del equilibrio, flexibilidad y la lateralidad, ya que al ejecutar el salto con un solo pie, se van a desarrollar los músculos como son “los gemelos”. Además el Salta hilitos sirve para desarrollar la coordinación viso motora.

Mientras que los juegos chanca la lata y el kiwi sirven para desarrollar la fuerza en los brazos, ya que son juegos de lanzamiento que también se incluye la velocidad, reacción, resistencia, coordinación, lateralidad y la precisión al momento de lanzar.

En el cuadro N°1 se observa que existen diferencias de medias entre el grupo control el pre test como el post test en el grupo experimental por lo tanto se ve reflejado de la siguiente manera: El Pre test, post test control en -8,589 y en el pre test post experimental hay una media de -73,142 lo que da como resultado que entre ambos grupos la media en el post test es de -53,457 lo que comprueba su hipótesis alterna donde los juegos tradicionales incrementan significativamente la motricidad gruesa, como nos refiere ZLUHUKOVSKALA que indica los juegos tradicionales son un conjunto de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo integral del ser humano, y además es corroborado por la teoría de la motricidad gruesa según CONSEJO donde afirma que la motricidad es una técnica lúdica y recreativa y que estimula y favorece el desarrollo integral del niño.

CUADRO N° 02
Análisis de diferencias de medias.

Estadísticos de muestras relacionadas

		Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Par 1	PreTestC	18,2222	18	1,47750	,34825
	PostTestC	20,8333	18	1,29479	,30518
Par 2	PretestEx	15,7778	18	1,95706	,46128
	PostTestEx	55,4444	18	2,22875	,52532
Par 3	PostTestC	20,8333	18	1,29479	,30518
	PostTestEx	55,4444	18	2,22875	,52532

Fuente: Elaboración propia. 2010

INTERPRETACIÓN:

En el grupo control en el pre test comparado al post test no se evidencia una diferencia tan significativa en los niveles de psicomotricidad, lo que se refleja en un 18,2222 comparado en un pos test de 20,833 lo que se deduce que muchos de estos niños sus niveles de motricidad gruesa no se ve incrementada, ya que la constancia de las actividades motrices que desarrollaron no tuvieron una significancia comparada al caso del grupo experimental que si varia considerablemente y significativamente de un 15,7778 a un 55,4444, lo que podría deducirse que con la frecuencia del dictado de las sesiones de clase de los juegos tradicionales se logra incrementar la motricidad gruesa ya que esta se realizaron durante 3 días a la semana con un periodo de 3 meses y con una repetición de 4 veces cada juego. Tal como lo refiere **Galdón O**, et en la que afirma que todos los movimientos del cuerpo humano son considerados como variaciones por combinación de movimientos básicos locomotrices (andar, correr, saltar, gatear, bajar deslizarse, rodar, pararse, botar, caer, esquivar, trepar y subir), no locomotrices (balancearse, inclinarse, estirarse, doblarse, girar, empujar, levantar, colgarse y equilibrarse y del tipo de proyección/ recepción (recibir, lanzar, golpear, atrapar) del mismo modo nos dice que: las primeras habilidades de desplazamiento son movimientos que con la práctica se irán

dominando por lo tanto decimos que todos los juegos que se han empleado en nuestra tesis tienen todos estos indicadores de logro que tuvimos que desarrollar.

6.2. Resultado de la hipótesis específica

$H_0 = \mu_e = \mu_c = \emptyset$: No Existen diferencias significativas en los niveles de la motricidad gruesa tanto en el grupo experimental como el control en el pre test y el post test en los niños de la I.E.I. “Nuestra Señora del Carmen” del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010”

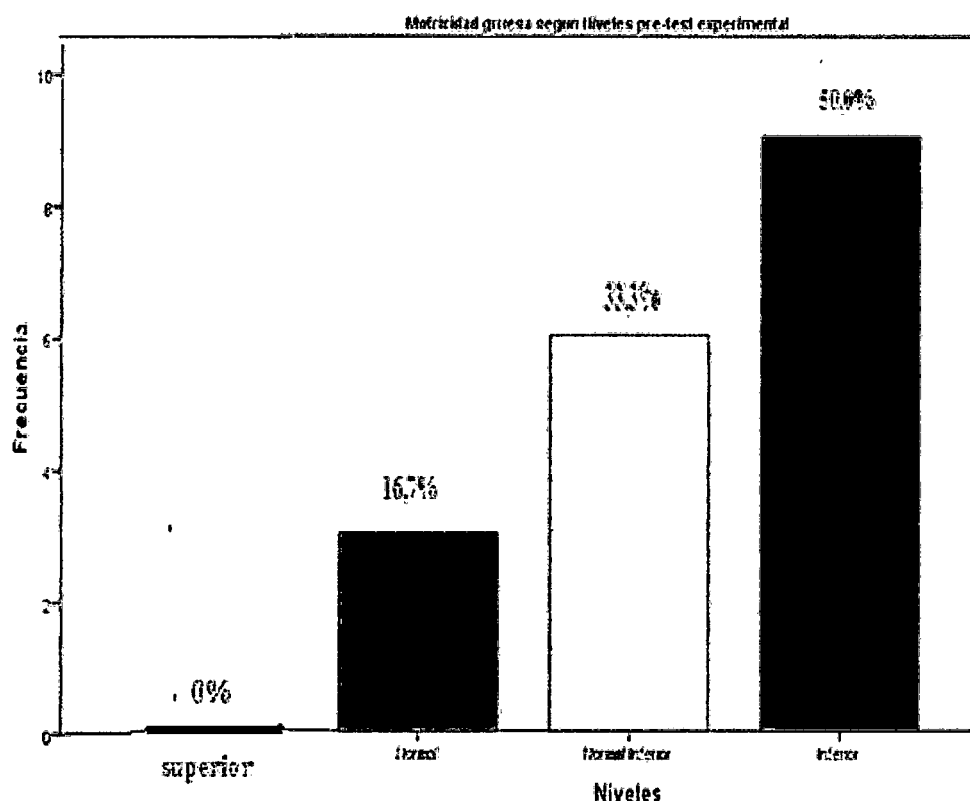
$H_1 = \mu_e > \mu_c > 0$: Si Existen diferencias significativas en los niveles de la motricidad gruesa tanto en el grupo experimental como el control en el pre test y el post test en los niños de la I.E.I. “Nuestra Señora del Carmen” del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010”

CUADRO N° 03
NIVELES DE MOTRICIDAD GRUESA PRE-TEST EXPERIMENTAL

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Superior	0	0	0	0
Normal	3	16,7	16,7	16,7
Normal Inferior	6	33,3	33,3	33,3
Inferior	9	50,0	50,0	50,0
Total	18	100,0	100,0	100,0

Fuente: Test Oseretsky adaptado y validado para fines de la investigación .2010

GRÁFICO N° 01



Fuente: Elaborado en base al cuadro N° 03. 2010

INTERPRETACIÓN:

El pre test de Ozeretsky adaptado y validado para la presente tesis se sometió a evaluación al grupo experimental con la finalidad de medir su nivel motor grueso de cada niño.

Luego de aplicar, la prueba de pre-test a los niños del grupo experimental antes de desarrollar las sesiones de clase de los juegos tradicionales, se alcanzaron los resultados de la siguiente manera:

Nivel de motricidad superior (40-60) a un inicio ninguno de los niños llega a este nivel, por motivos de que no tenían una adecuada formación ya que las sesiones de psicomotricidad tenían poca cantidad de horas, lo que se ve reflejada en la

torpeza motriz de los niños al caminar, con respecto al nivel de motricidad normal (20-40) se evidencia un 16,7% equivalente a 3 niños, porque estos niños ya tenían desarrolladas las capacidades anteriormente descritas, por otro lado en el nivel de motricidad normal inferior (10-20) existen 6 niños que es representado por un 33,3%, ya que podemos comprobar que el factor familiar contribuye con dicho aspecto, estos niños no tenían estimulación por parte de sus padres, porque los mismos trabajaban todo el día, y finalmente en el nivel de motricidad inferior (0-10) hay 9 niños equivalente a un 50% por las diversas razones anteriormente mencionadas. Como nos lo refiere **FLAVIANO L.** En la que enfatiza sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en edades: entre los 3 y 5 años se da un extraordinario momento para el desarrollo motor, intelectual y físico del niño ya que va a permitir en el niño realizar actividades de diversas índoles y a su vez van a repercutir en su desarrollo motor grueso y por ende en su desarrollo integral, por otro lado **CODAL.** En su teoría sustenta que la participación de los educandos en las actividades motrices se logra aprender aquello que se experimenta por su propia actividad.

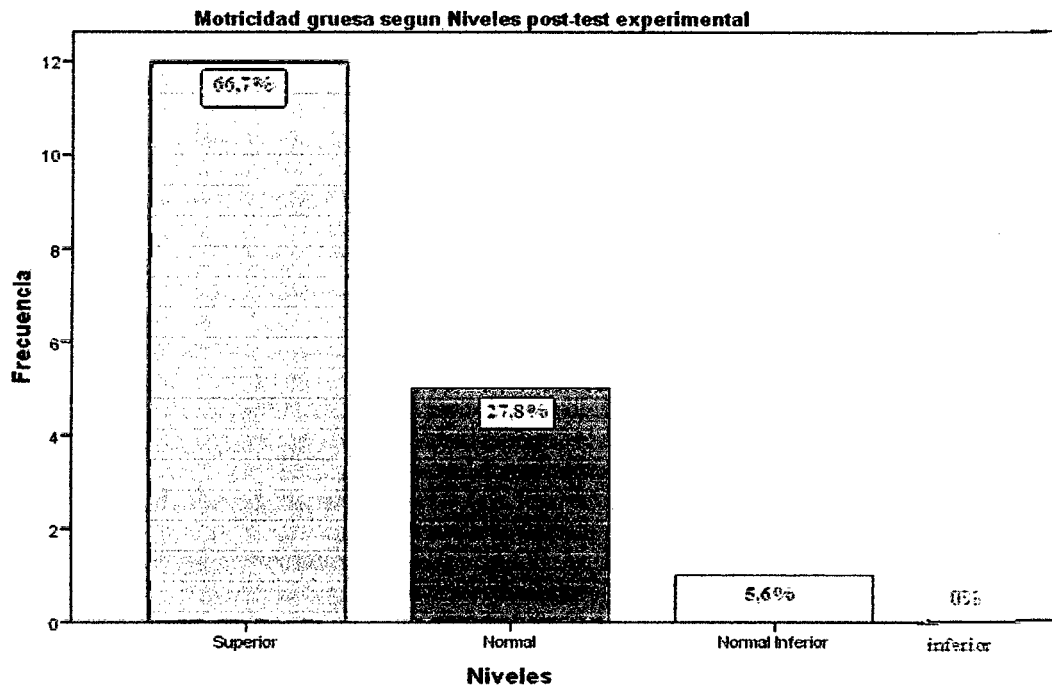
CUADRO N° 04

NIVELES DE MOTRICIDAD GRUESA POST-TEST EXPERIMENTAL

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Superior	12	66,7	66,7	66,7
Normal	5	27,8	27,8	94,4
Normal	1	5,6	5,6	5,6
Inferior	0	0	0	0
Inferior				
Total	18	100,0	100,0	100,0

Fuente: Test Oseretsky adaptado y validado para fines de la investigación .2010

GRÁFICO N° 02



Fuente: Elaborado en base al cuadro N° 04. 2010

INTERPRETACIÓN:

Con el transcurrir de los meses y la continuidad de las sesiones se puede evidenciar que los indicadores de logro con respecto a los niveles de motricidad gruesa varían considerablemente reflejado en los distintos niveles como a continuación se detalla: nivel de motricidad superior (40-60) se ha incrementado la cantidad de 12 niños representado por un 66,7%, quedando demostrado que la persistencia de los juegos tradicionales que fueron cada uno de ellos realizados en cuatro oportunidades distintas contribuyendo a la espontaneidad de los niños, el nivel de motricidad normal (20-40) se ve reflejado en un total de cinco niños que equivale a un 27,8%, producto del desarrollo psicológico de los niños, el nivel de motricidad normal inferior (10-20) se ve disminuido a un 5,6% que es representado por un solo niño y en el nivel de motricidad inferior (0-10) no se encontró a ningún niño equivalente a 0% **CONSEJO** Sustenta que la Educación psicomotriz interviene en el desarrollo del niño como técnica

lúdica y recreativa con el objeto de estimular y favorecer el desarrollo del niño. Por otro lado, Galdón O dice, que las primeras habilidades de desplazamiento son movimientos que con la práctica se irán dominando.

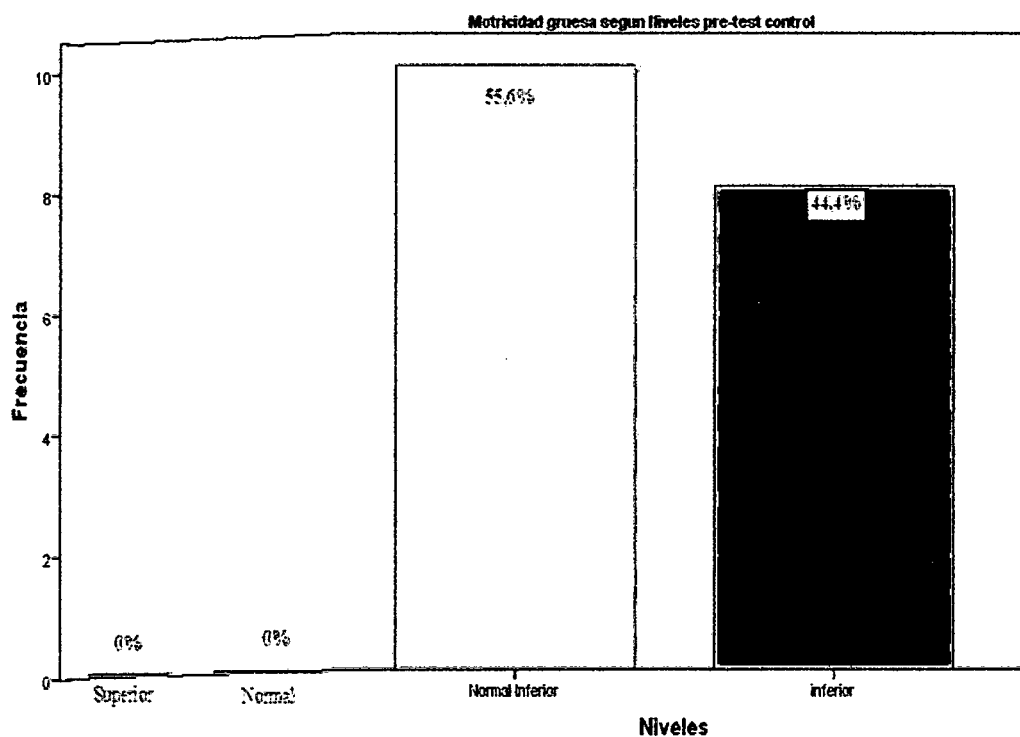
CUADRO N°5

NIVELES DE MOTRICIDAD GRUESA PRE-TEST CONTROL

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Superior	0	0	0	0
	Normal	0	0	0	0
	Normal Inferior	10	55,6	55,6	55,6
	inferior	8	44,4	44,4	44,4
	Total	18	100,0	100,0	100,0

Fuente: test Oseretsky adaptado y validado para fines de la investigación .2010

GRÁFICO N° 03



Fuente: Elaborado en base al cuadro N° 05. 2010

INTERPRETACIÓN:

Los niveles de motricidad en el grupo control en el pretest el porcentaje más alto recae en el nivel de motricidad inferior equivalente a un 55,6 % representado por 10 niños y en el nivel inferior que es representado por 8 niños que equivalen a un 44,4% esto se evidencia por la cantidad de horas de dictado del área de psicomotricidad, como nos refiere HENRI WALLON, nos dice que las actividades motrices y posturales, es fundamental en la relación del sujeto con el mismo y con el medio que le rodea. Mientras que **CONSEJO** Sustenta que la Educación psicomotriz interviene en el desarrollo del niño como técnica lúdica y recreativa con el objeto de estimular y favorecer el desarrollo del niño. Por otro lado

CUADRO N° 06

NIVELES DE MOTRICIDAD GRUESA POST-TEST CONTROL

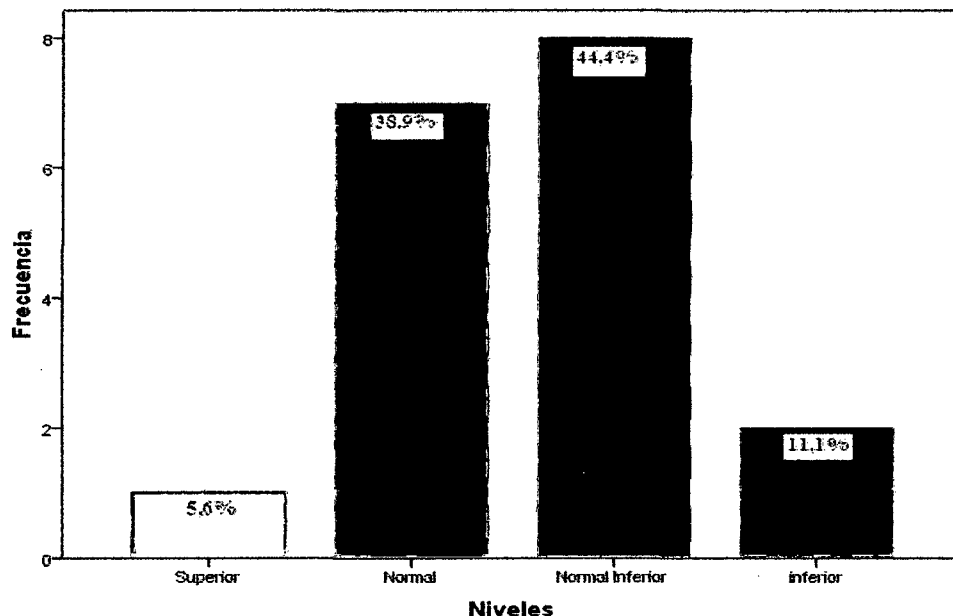
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Superior	1	5,6	5,6	5,6
Normal	7	38,9	38,9	44,4
Normal Inferior	8	44,4	44,4	88,9
Inferior	2	11,1	11,1	100,0
Total	18	100,0	100,0	

Fuente: Test Oseretsky adaptado y validado para fines de la investigación .2010



GRÁFICO N° 04

Motricidad gruesa según Niveles post-test control



Fuente: Elaborado en base al cuadro N° 06. 2010

INTERPRETACIÓN:

Los resultados de la motricidad gruesa del post-test del grupo control fueron:

En el nivel de motricidad superior obtuvo 1 niño que equivale a un 5.6%, que se evidencia que por las actividades desarrolladas por la profesora, y por otro lado el nivel de motricidad normal representado por 7 niños equivalente a un 38,9% se podría deducir que esto se debe a su mismo desarrollo integral, ya que en este grupo al momento de estar culminando nuestras sesiones ya cumplieron la edad de 5 años y como lo dice Piaget su etapa pre operacional se ve influenciada por el contexto. **AJURIAGERRA**, Son movimientos relacionados como parte integrante del comportamiento en el niño y **GALDÓN, O** Expresa que todos los movimientos del cuerpo humano sean considerados como variaciones por combinación de movimientos básicos locomotrices.

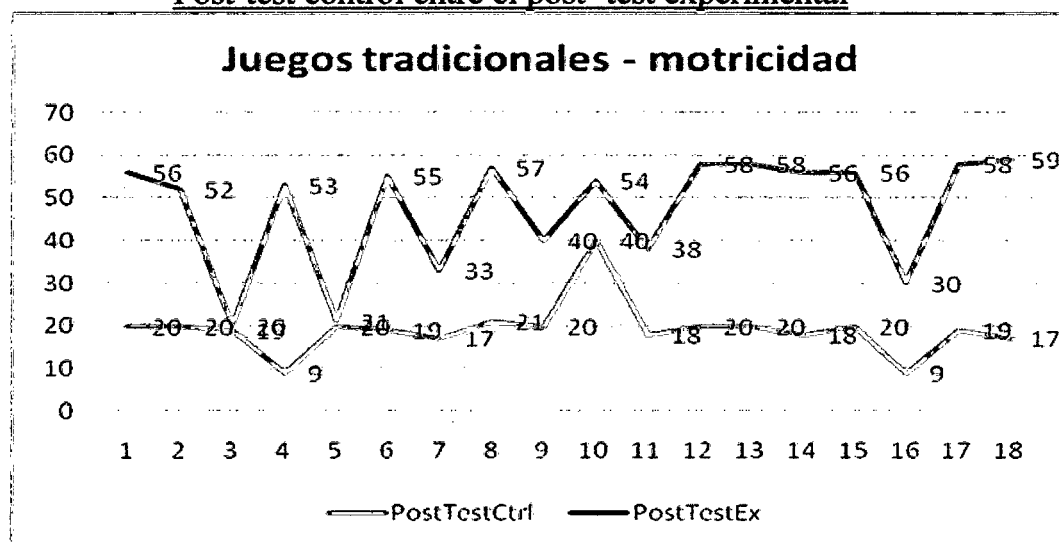
Hipótesis específica

$H_0 = \mu_e = \mu_c = \emptyset$: Los juegos tradicionales de carrera, salto y de lanzamiento no serán efectivos ni incrementarán significativamente la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Nuestra Señora del Carmen” del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010

$H_1 = \mu_e > \mu_c > 0$: Los juegos tradicionales de carrera, salto y de lanzamiento si serán efectivos e incrementarán significativamente la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. “Nuestra Señora del Carmen” del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010

GRÁFICO N° 05

Post-test control entre el post- test experimental



Fuente: Elaboración propia.2010

INTERPRETACIÓN:

Como se aprecia en el Gráfico N° 5 de los dientes podemos evidenciar que en forma individual los niveles de motricidad varían entre ambos grupos, lo que se contrasta con lo que nos refiere Zhukovskala (1999), que menciona que los juegos son un conjunto de actividades y procesos libertarios, en la que los

sujetos implicados en dicha experiencia cultural, se introducen en una zona lúdica de característica neutra, apta para fortalecer el desarrollo de la integralidad humana y el desarrollo motor. **GALDÓN O**, et expresa que todos los movimientos del cuerpo humano, sean considerados como variaciones por combinación de movimientos básicos locomotrices (andar, correr, saltar, gatear, bajar deslizarse, rodar, pararse, botar, caer, esquivar, trepar y subir), no locomotrices (balancearse, inclinarse, estirarse, doblarse, girar, empujar, levantar, colgarse y equilibrarse y del tipo de proyección/ recepción (recibir, lanzar, golpear, atrapar) del mismo modo nos dice que: las primeras habilidades de desplazamiento son movimientos que con la práctica se irán dominando. El aprendizaje motor implica un cambio relativamente permanente en la conducta motriz de los individuos y esta la realizan en las distintas sesiones de los juegos tradicionales.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES:

Después de haber ejecutado la tesis se arribaron a las siguientes conclusiones:

Primera.- Después de la aplicación del post test del grupo experimental, se constato que mediante la aplicación de los juegos tradicionales se ve incrementada la motricidad gruesa de un nivel inferior equivalente a un 50% al iniciar nuestro trabajo de tesis comparado a un 66,7% al nivel superior lo que se deduce que nuestros juegos tradicionales tienen un valor significativo para el niño andino ya que se adaptan reglas acorde a su realidad.

Segunda.- De acuerdo al análisis de los resultados podríamos decir que los juegos tradicionales de carrera como el lobo, de salto como el pateo de tejo y de lanzamiento como es el kiwi se ha logrado incrementar significativamente los niveles de motricidad gruesa en los niños.

Tercera.- Se ha comprobado que los juegos tradicionales son efectivos en el incremento de la motricidad gruesa y estos se pueden emplear en otros ámbitos.

Cuarta.- Al procesar los datos de los indicadores de la flexibilidad y la coordinación a través de la ficha de observación y la aplicación de los niveles de motricidad gruesa se ve incrementada significativamente.

RECOMENDACIONES

1ra.- Los juegos tradicionales sean incluidos dentro de la psicomotricidad con la finalidad de que no se tergiversen y menos se deterioren sus reglas y por ende la cultura de nuestros pueblos andinos se vea deteriorada.

2da.- Se ha observado que algunas Instituciones Educativas de Nivel Inicial en los sectores urbanos marginales de nuestra localidad de Abancay, aun no tienen un tiempo determinado para la práctica de psicomotricidad lo que implica que los niños no van a tener un desarrollo integral óptimo propiciando la formación de la personalidad adecuada del niño.

3ra.- Que los resultados obtenidos en la presente investigación sirvan de base para futuras investigaciones logrando así contribuir en el desarrollo motor grueso.

4ta.- Que los estudiantes tengan el interés por realizar trabajos de investigación acerca de la revaloración de los juegos tradicionales con el fin de no olvidar la práctica cotidiana y la procedencia de estos juegos.

BIBLIOGRAFÍA

- BAJORQUEZ, M. (1999) “Manual de Educación Física 1º,2º y 3º de Educación Primaria”. Abedul Lima - Perú: Pp 4
- BOLÍVAR, C. (2001) ”Juegos para desarrollar la inteligencia del niño de 2 a 4 años”. Edición. Kinesis Bogotá. Pp 80
- BOTELLO, J. (2005) “Propuestas prácticas para educar a través de los juegos tradicionales”. |Edición. España. Pp 23
- CAMPOS, G. (2000) “El Juego en la Educación Física Básica, Juegos Pedagógicos y Tradicionales” Ediciones Kinesis. Colombia. Pp 29
- CARRERA, G. (2005) ”Educación Física Deportes y Recreación por Edades” Ediciones. Cultura. España. Pp 22
- CASTRO, A. (2008) “Juegos para Educación Física. desarrollo de destrezas básicas”1º Edición Narcea. México. Pp 95.
- CONSTANZA, N. (2005). “Influencia de la Estimulación Temprana en el Desarrollo Psicomotor en Niños de 3 Y 4 Años”. Edición Panamericana. Colombia. Pp 27
- CUENCA, H. (2003)” La Investigación Educativa”1º Edición tria. España. Pp 41
- DORANCE, S. (1999) ”Juegos de estimulación para los pequeños” 2º Edición. Buenos Aires. Pp 125
- JIMÉNEZ, J (1997), “Motricidad Fina en la Escritura”. Universidad de Barcelona. Pp 32
- GONZÁLEZ, G. (1999) “Los Juegos Tradicionales en América”. Ediciones. Pidotribo . España p 60- 62
- LISTELLO, A. (1993) “Recreación y Educación Física Deportiva”. Buenos Aires – Argentina. Editorial Kapelusz,
- MORALES, J. (2006) “ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE”. Edición Hispano Americana. España. Pp 36- 38
- MORENO, S.(1995)” Evaluación psicológica en niños y adolescentes”1º Edición. España. p.201



- MENDEZ, A. (1999) “Los Juegos en el Currículo de la Educación Física.” Ediciones. Tria. España. Pp. 12
- PUELLES, D (2000). “Motricidad. Educación Física de primero a sexto grado de Primaria” Edición Abedul. Perú: Pp. 27
- ROMERO, G. (1995)”Juegos y actividades infantiles “ 2º Edición. España. Pp 30
- VILLALOBOS, H. (1996)”Educación Física”. 1º Edición Abedul. Perú.pp. 18
- YONIRÁN, O (2007, 21 de setiembre). “Mejoramiento Profesional del Magisterio” Pp 15

CITAS DE PÁGINAS WEB

- Wallo`n (2010) “Teoría sobre el tono”
<http://www.monografias.com/trabajos82/la-expresion-corporal/la-expresioncorporal2.shtml>. Consulta (04 de Mayo 2010).
- ODREMÁN, Y. (2010,) “Universidad Pedagógica Experimental Libertador Barinas Venezuela - Instituto de Mejoramiento Profesional del Magisterio (UPEL- IMPM) Tradicional Games”“[hpt:// www.yonirayodreman@hotmail.com](http://www.yonirayodreman@hotmail.com)” [hpt:// www.yonirayodreman@hotmail.com](http://www.yonirayodreman@hotmail.com) (21 junio)
- CABELLO, R; MOYANO,R.(2007,06 de diciembre) Universidad nacional de General Sarmiento: Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación.” <http://www.Razonypalabra.org.mx/anterior/n54/cabellomoyano.html>”
- CONSEJO,T.(2000) La Psicomotricidad y Educación Psicomotriz en la educación pre escolar. Junio, martes 02,2010 de
<http://biblioteca.idict.villaclara.cu/UserFiles/File/psicomotricidad/11.pdf>.



ANEXOS

TITULO					
"APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL INCREMENTO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I." "NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN" ABANCAY-2010"					
	PROBLEMA	OBJETIVO	ANTECEDENTES	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
GENE- RAL	¿En qué medida los juegos tradicionales incrementan la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. "Nuestra Señora del Carmen" del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010?	Demostrar en que medida los juegos tradicionales van a incrementar la motricidad gruesa de los niños de la I.E.I. "Nuestra Señora del Carmen" del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ROMAN TRUJILLO, Matilde; SALAZAR HUAMÁN. Juana (1999)"Importancia de la Educación Psicomotriz en el Desarrollo Integral del niño menor de 6 años" Proyecto de Investigación para optar el título de profesor Instituto Superior Pedagógico Publico "LA SALLE". ❖ CHAUCA VELASQUEZ, Martha; ISMODES TANGO Elizabeth (2002)"La Educación Psicomotriz en los niños del Primer Grado de Educación Primaria en el Distrito de Pichirhua" Trabajo de Investigación para optar título de profesor de Educación Física Instituto Superior Pedagógico Publico "LA SALLE". 	Los juegos tradicionales incrementan significativamente la motricidad gruesa de los niños de la I.E.I. "Nuestra Señora del Carmen" del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN: La investigación desarrollada es de tipo aplicada y el nivel de investigación es experimental.</p> <p>MÉTODO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN E = GRUPO EXPERIMENTAL C = GRUPO CONTROL</p> <p>POBLACIÓN La población total de la presente investigación son los niños de la I.E Inicial "Nuestra Señora del Carmen" del Centro Poblado de Villa Ampay – Pueblo Joven Centenario haciendo un total de 153 niños comprendidos entre las edades de 3 a 5 años.</p>
ESPECÍ- FICO	¿Existen diferencias significativas en los niveles de la motricidad gruesa tanto en el grupo experimental con el control en el pre test como en el post test en los niños de la I.E.I. "Nuestra Señora del Carmen" del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010?	Comprobar si existen diferencias significativas en los niveles de la motricidad gruesa tanto en el grupo experimental con el control en el pre test y el post test en los niños de la I.E.I. "Nuestra Señora del Carmen" del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010.	<ul style="list-style-type: none"> ❖ DONGO LICERAS, Luis; MENDOZA MEDINA, William; SAAVEDRA DURAND, Donald; SARMIENTO PIMENTEL, Jesús (2008)"Influencia de la Aplicación de las Actividades Lúdicas en la Psicomotricidad de los niños de 4 y 5 años en las Instituciones Educativas Iniciales las Américas y Magisterial de la Ciudad de Abancay" Trabajo de investigación para optar el título de profesor, especialidad Educación física. Instituto Superior Pedagógico Publico "LA SALLE" 	Existen diferencias significativas en los niveles de la motricidad gruesa tanto en el grupo experimental como el control en el pre test y el post test en los niños de la I.E.I. "Nuestra Señora del Carmen" del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010	<p>MUESTRA: El tamaño de la muestra esta conformado por 36 niños de 4 años de la I.E.I. "Nuestra Señora del Carmen" Centro Poblado de Villa el Ampay Pueblo Joven que pertenece a la Provincia de Abancay Departamento de Apurímac, para la muestra los grupos que dan estructurados de la siguiente forma:</p> <p>Grupo control.....18 Grupo experimental..... 18.</p> <p>TECNICA: La presente investigación emplea el tipo de muestreo no probabilístico porque la muestra que se esta seleccionado obedece a ciertos estándares como son la edad como criterio de inclusión.</p>

	<p>¿Cuán efectivos son los juegos tradicionales que van a incrementar la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. "Nuestra Señora del Carmen" del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010?</p>	<p>Demostrar la efectividad de los juegos tradicionales que van a incrementar la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. "Nuestra Señora del Carmen" del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ BINILLA CHAVEZ, Carlos. (2008)"Importancia de los actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en la I.E.P. N° 057 Cecilia Túpac Amaru. En el distrito de Santiago-Cusco"Proyecto de investigación para optar el título de profesor, especialidad Educación Primaria, Instituto Superior Pedagógico Privado Ricardo Palma Cusco. ❖ RUIZ REPULLO, Carlos (2007)"Importancia de los Juegos Tradicionales donde no Sexista ni Fomente Violencia en Adolescentes de 16 años en el Instituto Andaluz de Madrid"Trabajo para optar el título de profesora en Educación en el instituto Andaluz ❖ ZAUSMOR, Elena (2000)"La Estimulación Temprana para Mejorar el Desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 0 a 2 años en el centro de Estimulación Cambridge"Tesis para optar el grado de Maestría en la Universidad de Harvard de EE-UU. 	<p>Los juegos tradicionales de carrera, salto y de lanzamiento serán efectivos e incrementarán significativamente la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I. "Nuestra Señora del Carmen" del centro poblado Villa Ampay de la Provincia de Abancay-2010</p>	<p>DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIMENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las sesiones a dictarse es de dos meses con un total de tres sesiones a la semana. - En primer lugar se determinara con el Nro. de niños con que se trabajaría el proyecto separándolos en grupo experimental y control - Se les aplicara a ambos grupos la pre prueba de motricidad gruesa - Se someterá al grupo experimental a los distintos juegos tradicionales mientras que al grupo control se les hará otro tipo de actividades. - Se les aplicara la post prueba de motricidad - Se compara a través de la diferencia de medias y posteriormente se hace uso de la estadística T de Students para ver la diferencia entre ambos grupos con ayuda del paquete estadístico SPSS 18.
--	--	--	---	---	---



"Año de la consolidación económica y social en el Perú"

SOLICITA: autorización para poner en práctica sesiones d aprendizaje de nuestra tesis titulado "Aplicación de los juegos tradicionales en el incremento de la motricidad gruesa en los niños de la I.E.I" Nuestra Señora de Carmen Abancay- 2010"

SEÑOR(A)DIRECTORA DE LA I.E.I. NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN

Huamán Ezequilla, Hermelinda y Avalos Cuellar, Sara estudiantes de la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac de la Facultad de Educación Especialidad Educación Física y Danzas, ante Ud. Nos presentamos y exponemos respetuosamente lo siguiente:

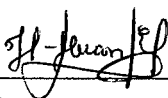
Que estamos realizando nuestra tesis titulado "APLICACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL INCREMENTO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I "NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN ABANCAY- 2010" por lo que queremos aplicar un instrumento de evaluación a los niños de 4 años que consiste en el dictado de sesiones de aprendizaje con su respectiva ficha de evaluación con referente a los juegos tradicionales para obtener el logros acerca del incremento de la motricidad gruesa dicho esto nos servirá para sustentar nuestra tesis.


Por lo tanto nos permitirá proponer futuras investigaciones especializadas que den cuenta sobre la realidad de la disminución de la práctica de los juegos tradicionales en la I.E.I., la cual nos ayudara a incrementar la motricidad gruesa en los niños de 4 años. Por tal motivo los juegos tradicionales en un futuro se han incorporado como contenido a desarrollar en el área de la Educación Física.



POR LO EXPUESTO:

Señor(a) Director(a) rogamos acceder a nuestra petición por ser de justicia.

Abancay Julio del 2010


Huamán Ezequilla, Hermelinda


Avalos Cuellar, Sara



Prof. Virginia Gil Luna
DIRECTORA
C.M. 04714996

INSTRUMENTOS DE EVALUACION



TEST PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GRUESA

ADAPTADO Y VALIDADO

Apellidos y Nombres :

I.E.I :

Fecha de examen :

Fecha de Nacimiento : Edad del niño(a):.....Sección:

Nivel de motricidad :

Examinador(es) :

.....

Grupo control

INSTRUCCIONES: Todas las acciones deben ser demostradas por el examinador. Previo a la ejecución de cada acción diga al niño: "HAZ COMO YO HAGO". Controle el tiempo en las acciones indicadas

Nº Ítems	ACCIONES	PUNTAJES				
		T	3	2	1	0
1	Salta con los dos pies juntos en el juego salta hilitos.					
2	Ejecuta movimientos Coordinados de piernas en el juego salta hilitos.					
3	Ejecuta movimientos Coordinados de brazos en el juego salta hilitos.					
4	Realiza movimientos laterales de brazos y piernas en el juego salta hilitos.					
5	Arroja el tejo hacia diferentes distancias con la mano derecha y/o izquierda en el juego pateo tejos.					
6	Salta con el pie derecho y/o izquierdo pateando el tejo.					
7	Con cualquier pie, pateo el tejo saltando dentro de un cuadrado; rodilla contraria flexionada; brazos caídos.					
8	Ejecuta el movimiento de equilibrio al momento de saltar y pararse con uno de sus pies en el juego del pateo tejo.					
9	Esquiva el ratón del gato con rapidez en el juego del gato y el ratón.					
10	Corre en varias direcciones en el juego del gato y el ratón.					
11	Domina correctamente el espacio temporal en el juego el gato y el ratón.					
12	Corre libremente tratando de no chocarse con otros niños en el juego del gato y el ratón					
13	Lanza la lata a diferentes distancias del campo deportivo en el juego cancha.					
14	Golpea la lata en el suelo con cualquiera de las manos en el					



	juego chanca la lata.						
15	Camina de forma rápida tratando de encontrar a sus compañeros en el juego de la chanca la lata.						
16	Realiza movimientos hacia adelante y atrás en el juego chanca la lata.						
17	Corre en varias direcciones tratando de esquivar al lobo.						
18	Corre e intenta alcanzar a sus compañeros en el juego del lobo						
19	Lanza la pelota de una distancia determinada a la pirámide de latas tratando de hacer caer lo mínimo de latas posible en el juego del kiwi.						
20	Pasa la pelota a sus compañeros de su equipo de diferentes formas en el juego del kiwi.						
	Puntaje parcial						
	Puntaje total						

LEYENDA

3= Nivel de motricidad Superior.....(40-60)
2= Nivel de motricidad Normal(20- 40)
1= Nivel de motricidad Normal Inferior.....(10-20)
0= Nivel de motricidad Inferior.....(0-10)


 UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACION

Mg. César Cuentas Carrera
 DOCENTE



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL N°....

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Inicial :
- 1.2. Director(a) :
- 1.3. Sección :
- 1.4. Niños total : Edad: Niñas: Niños:
- 1.5. Tiempo de duración : Inicio: Fin:
- 1.6. Lugar y fecha :

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

III. LOGROS DE APRENDIZAJE:

IV. METODO: Formación de grupos, mando directo, imitación

V. ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA: Juegos tradicionales.

VI. MEDIOS Y MATERIALES:

VII. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

MOMENTOS	GRÁFICO	T

--	--	--

VIII. BIBLIOGRAFÍA:

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

Director(a) de la Institución Educativa
Inicial

Alumno(a) Examinador(a)

Alumno(a) Examinador(a)



FICHA DE OBSERVACIÓN VALIDADO PARA FINES DE ESTUDIO N°.....



- INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: "Nuestra Señora del Carmen"
- NOMBRE DEL JUEGO : El gato y el lobo.
- EDAD CRONOLÓGICA : 04 años
- FECHA :/...../..... TIEMPO DE EJECUCIÓN: 30 min.
- EXAMINADORA(AS) : Huamán Ezequilla, Hermelinda
: Avalos Cuellar, Sara
- GRUPO EXPERIMENTAL

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES												TOTAL BUENO	TOTAL REGULAR	TOTAL MALO	TOTAL GENERAL
		Demuestra dominio de su cuerpo en la carrera durante el juego			Posee dominio de cuerpo al momento de esquivar durante el juego			Ejecuta movimientos coordinados entre los miembros superiores e inferiores al correr durante el juego			Realiza la carrera en diferentes direcciones durante el juego						
		B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M				
01	AGUIRRE ANTESANA, Ángela																
02	ARTEAGA PUNTAY, Karolyn Keith zumi																
03	BRAVO GUEVARA, Maricielo																
04	CALLER QUISPE, Luis Esmith																
05	CARRASCO ANCCO, Hermayomi Claudia																
06	CERVANTES HUAYTA, Giulianna Yasireth																
07	CHIPAYO HURTADO, Luis Ángel																
08	CORDOVA PEÑA, Alison Nicol																
09	CUSI OVALLE, Hande José Mary																
10	CRUZ PECEROS, Medalith kristeth																
11	ESPINOSA CAMACHO, Heymiluz																
12	ESPINOZA TAMBRAICO, Leonel Alejandro																
13	GUIZADO POMPILLA, Luis Edwardt																

14	GUTIERRES CRUZ, Franklin																		
15	HUAMAN GARRAFA, Axel David																		
16	MANCILLA SALAZAR, Marlith Melany																		
17	MENDOZA HUACHACA, Sti Yordan																		
18	PAZ PAUCAR, Gerald Bradler																		

LEYENDA

B= BUENO.....5 (15-20)
R= REGULAR.....3 (10-15)
M=MALO.....1 (0-10)


 UNIVERSIDAD NACIONAL KICELA BASTIDAS DE APURÍMAC
 FACULTAD DE EDUCACION

 Mg. César Cuentas Carrera
 DOCENTE

15	Camina de forma rápida tratando de encontrar a sus compañeros en el juego de la cancha la lata.				X	
16	Realiza movimientos hacia adelante y atrás en el juego cancha la lata.				X	
17	Corre en varias direcciones tratando de esquivar al lobo.				X	
18	Corre e intenta alcanzar a sus compañeros en el juego del lobo				X	
19	Lanza la pelota de una distancia determinada a la pirámide de latas tratando de hacer caer lo mínimo de latas posible en el juego del kiwi.					X
20	Pasa la pelota a sus compañeros de su equipo de diferentes formas en el juego del kiwi.					X
	Puntaje parcial				15	
	Puntaje total				15	

LEYENDA

3= Nivel de motricidad Superior.....(40-60)

2= Nivel de motricidad Normal(20- 40)

1= Nivel de motricidad Normal Inferior.....(10-20)

0= Nivel de motricidad Inferior.....(0-10)

TEST PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GRUESA

Apellidos y Nombres : Collar Quispe, Luis Smith
 I.E.I : Nuestra Señora del Carmen - Abancay
 Fecha de examen : 02/08/10
 Fecha de Nacimiento : 25/04/06 Edad del niño(a): 4 Sección: _____
 Nivel de motricidad : Normal inferior
 Examinador(es) : Huamán Ezequiel Hermelinda
 : Avalos Cuellar Sara

EXPERIMENTAL

INSTRUCCIONES: Todas las acciones deben ser demostradas por el examinador. Previo a la ejecución de cada acción diga al niño: "HAZ COMO YO HAGO". Controle el tiempo en las acciones indicadas

Nº ítems	ACCIONES	PUNTAJES				
		T	3	2	1	0
1	Salta con los dos pies juntos en el juego salta hilitos.				x	
2	Ejecuta movimientos Coordinados de piernas en el juego salta hilitos.				x	
3	Ejecuta movimientos Coordinados de brazos en el juego salta hilitos.				x	
4	Realiza movimientos laterales de brazos y piernas en el juego salta hilitos.				x	
5	Arroja el tejo hacia diferentes distancias con la mano derecha y/o izquierda en el juego patear tejos.				x	
6	Salta con el pie derecho y/o izquierdo pateando el tejo.				x	
7	Con cualquier pie, patear el tejo saltando dentro de un cuadrado; rodilla contraria flexionada; brazos caídos.				x	
8	Ejecuta el movimiento de equilibrio al momento de saltar y pararse con uno de sus pies en el juego del patear tejo.					x
9	Esquiva el ratón del gato con rapidez en el juego del gato y el ratón.				x	
10	Corre en varias direcciones en el juego del gato y el ratón.				x	
11	Domina correctamente el espacio temporal en el juego el gato y el ratón.				x	
12	Corre libremente tratando de no chocarse con otros niños en el juego del gato y el ratón				x	
13	Lanza la lata a diferentes distancias del campo deportivo en el juego cancha.				x	
14	Golpea la lata en el suelo con cualquiera de las manos en el juego cancha la lata.				x	



15	Camina de forma rápida tratando de encontrar a sus compañeros en el juego de la cancha la lata.				x
16	Realiza movimientos hacia adelante y atrás en el juego cancha la lata.				x
17	Corre en varias direcciones tratando de esquivar al lobo.				x
18	Corre e intenta alcanzar a sus compañeros en el juego del lobo				x
19	Lanza la pelota de una distancia determinada a la pirámide de latas tratando de hacer caer lo mínimo de latas posible en el juego del kiwi.				x
20	Pasa la pelota a sus compañeros de su equipo de diferentes formas en el juego del kiwi.				x
	Puntaje parcial				19
	Puntaje total				19

LEYENDA

3= Nivel de motricidad Superior.....(40-60)
2= Nivel de motricidad Normal(20- 40)
1= Nivel de motricidad Normal Inferior.....(10-20)
0= Nivel de motricidad Inferior.....(0-10)



POST TEST PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GRUESA

Apellidos y Nombres : Arteaga Puntay Karolyn Keith Zumi

I.E.I : Nuestra Señora del Carmen - Abancay

Fecha de examen : 27 / 09 / 2010

Fecha de Nacimiento : 16 - 05 - 06 Edad del niño(a): 4 Sección:

Nivel de motricidad : Nivel de motricidad Superior

Examinador(es) : Hermelinda Huamán Ezagui

: Sara Avalos Cuellar

GRUPO EXPERIMENTAL

INSTRUCCIONES: Todas las acciones deben ser demostradas por el examinador. Previo a la ejecución de cada acción diga al niño: "HAZ COMO YO HAGO". Controle el tiempo en las acciones indicadas

Nº Ítems	ACCIONES	PUNTAJES				
		T	3	2	1	0
1	Salta con los dos pies juntos en el juego salta hilitos.			X		
2	Ejecuta movimientos Coordinados de piernas en el juego salta hilitos.			X		
3	Ejecuta movimientos Coordinados de brazos en el juego salta hilitos.		X			
4	Realiza movimientos laterales de brazos y piernas en el juego salta hilitos.		X			
5	Arroja el tejo hacia diferentes distancias con la mano derecha y/o izquierda en el juego patear tejos.		X			
6	Salta con el pie derecho y/o izquierdo pateando el tejo.			X		
7	Con cualquier pie, patear el tejo saltando dentro de un cuadrado; rodilla contraria flexionada; brazos caídos.		X			
8	Ejecuta el movimiento de equilibrio al momento de saltar y pararse con uno de sus pies en el juego del patear tejo.		X			
9	Esquiva el ratón del gato con rapidez en el juego del gato y el ratón.		X			
10	Corre en varias direcciones en el juego del gato y el ratón.			X		
11	Domina correctamente el espacio temporal en el juego el gato y el ratón.		X			
12	Corre libremente tratando de no chocarse con otros niños en el juego del gato y el ratón			X		
13	Lanza la lata a diferentes distancias del campo deportivo en el juego cancha.			X		
14	Golpea la lata en el suelo con cualquiera de las manos en el juego cancha la lata.		X			



15	Camina de forma rápida tratando de encontrar a sus compañeros en el juego de la cancha la lata.		X		
16	Realiza movimientos hacia adelante y atrás en el juego cancha la lata.		X		
17	Corre en varias direcciones tratando de esquivar al lobo.		X		
18	Corre e intenta alcanzar a sus compañeros en el juego del lobo		X		
19	Lanza la pelota de una distancia determinada a la pirámide de latas tratando de hacer caer lo mínimo de latas posible en el juego del kiwi.			X	
20	Pasa la pelota a sus compañeros de su equipo de diferentes formas en el juego del kiwi.			X	
Puntaje parcial		36	16		
Puntaje total		52			

LEYENDA

- 3= Nivel de motricidad Superior.....(40-60) ...
- 2= Nivel de motricidad Normal(20- 40)
- 1= Nivel de motricidad Normal Inferior.....(10-20)
- 0= Nivel de motricidad Inferior.....(0-10)

15	Camina de forma rápida tratando de encontrar a sus compañeros en el juego de la cancha la lata.		X			
16	Realiza movimientos hacia adelante y atrás en el juego cancha la lata.		X			
17	Corre en varias direcciones tratando de esquivar al lobo.			X		
18	Corre e intenta alcanzar a sus compañeros en el juego del lobo			X		
19	Lanza la pelota de una distancia determinada a la pirámide de latas tratando de hacer caer lo mínimo de latas posible en el juego del kiwi.		X			
20	Pasa la pelota a sus compañeros de su equipo de diferentes formas en el juego del kiwi.		X			
Puntaje parcial			39	14		
Puntaje total			53			

LEYENDA

3= Nivel de motricidad Superior.....(40-60)

2= Nivel de motricidad Normal(20- 40)

1= Nivel de motricidad Normal Inferior.....(10-20)

0= Nivel de motricidad Inferior.....(0-10)

SESIONES DE APRENDIZAJE





SESION DE APRENDIZAJE NIVEL INICIAL N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa Inicial : "Nuestra Señora del Carmen"
- 1.2. Director(a) : Virginia Gil Luna
- 1.3. Niños total : 18 Edad: 04 Niñas: 10..... Niños: 08.....
- 1.4. Tiempo de duración : 30min. Inicio: 9:00 am..... Fin: 9:30 am
- 1.5. Lugar y fecha : Loza de la I.E. Fecha: 11.1.08.12010
- 1.6. Examinadoras : Hermelinda Huamán Ezequilla
: Sara Avalos Cuellar

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

"Jugando la cancha la lata"


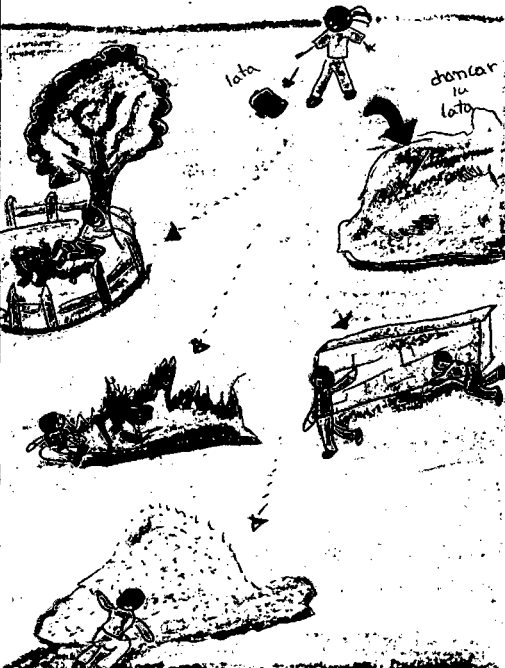

III. OBJETIVOS:

Desarrollar la motricidad gruesa.

IV. MEDIOS Y MATERIALES:

Latas, silbato, cronómetro, tablero

V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

MOMENTOS	GRÁFICO	T
<p>Inicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Todos los niños en forma ordenada salen al patio. - En un círculo cantan la canción "la sandiia" - Explicar el tema del día. 		05m
<p>Proceso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Forman un círculo para escoger al azar a un niño para bote la lata y escoger a otro niño para que vaya por la lata y buscar a los otros niños. - Mientras que el niño vaya a recoger la lata, los demás niños se tienen que esconder. - Cuando vuelve, colocara la lata en un lugar determinado, dejando la lata ira en busca de los niños que están escondidos. - Cuando les encuentre correrá y gritara golpeando la lata al piso ¡ampay! - Tiene que buscar hasta encontrar a todos los niños. - Cuando termine se designara a otro niño para que busque. - Tienen que participar todos. 		20m
<p>Final:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Todos en un círculo - Realizan ejercicios de relajación y/o respiración - Higiene personal. 		05m



VI. BIBLIOGRAFÍA:

- Juegos recreativos
- Diseño Curricular Nacional



V. Gil Luna
Prof. Virginia Gil Luna
DIRECTORA
Directora de la Unidad Educativa
Inicial

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURIMAC
C.P. Educación Física y Danzas

S. Avalos Cuellar
P. Sara Avalos Cuellar
Alumno(a) Examinador(a)

UNIVERSIDAD NACIONAL MICAELA BASTIDAS DE APURIMAC

H. Huamán Ezequillo
A.P. Hermelinda Huamán Ezequillo
ESP. EDUCACION FISICA Y DANZAS

Alumno(a) Examinador(a)



FICHA DE OBSERVACIÓN Nº. 05

- INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL: "Nuestra Señora del Carmen"
- NOMBRE DEL JUEGO : Chanca la lata.
- EDAD CRONOLÓGICA : 04 años
- FECHA : 11/08.../2010. TIEMPO DE EJECUCIÓN: 30 min.
- EXAMINADORA(AS) : Huamán Ezequilla, Hermelinda
: Avalos Cuellar, Sara
- GRUPO EXPERIMENTAL

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES												TOTAL BUENO	TOTAL REGULAR	TOTAL MALO	TOTAL GENERAL
		Ejecuta lanzamientos a diferentes distancias durante el juego.			Demuestra dominio de su cuerpo al realizar la carrera durante el juego.			Ejecuta movimientos coordinados entre los miembros superiores e inferiores al momento de correr.			Se desplaza hacia diferentes lugares al momento de buscar a su compañero durante el juego.						
		B	R	M	B	R	M	B	R	M	B	R	M				
01	AGUIRRE ANTESANA, Ángela			X			X		X				X	0	1	3	M
02	ARTEAGA PUNTAY, Karolyn Keith zumi			X			X			X		X		0	1	3	M
03	BRAVO GUEVARA, Maricielo			X			X			X		X		0	1	3	M
04	CALLER QUISPE, Luis Esmith		X			X				X			X	0	2	2	R
05	CARRASCO ANCCO, Hermayomi Claudia			X			X			X		X		0	1	3	M
06	CERVANTES HUAYTA, Giulianna Yasireth			X			X		X			X		0	2	2	R
07	CHIPAYO HURTADO, Luis Ángel			X			X			X	X			1	0	3	M
08	CORDOVA PEÑA, Alison Nicol		X			X				X			X	0	2	2	R
09	CUSI OVALLE, Hande José Mary			X			X		X		X			1	1	2	M
10	CRUZ PECEROS, Medalith kristeth		X			X				X		X		0	3	1	R
11	ESPINOSA CAMACHO, Heymiluz		X			X				X			X	0	2	2	R
12	ESPINOZA TAMBRAICO, Leonel Alejandro		X			X			X				X	0	3	1	R
13	GUIZADO POMPILLA, Luis Edwardt			X			X			X		X		0	3	3	M

14	GUTIERRES CRUZ, Franklin			X			X			X		X		0	1	3	M
15	HUAMAN GARRAFA, Axel David			X		X				X	X			1	1	2	M
16	MANCILLA SALAZAR, Marlith Melany		X				X			X		X		0	2	2	R
17	MENDOZA HUACHACA, Sti Yordan			X			X			X		X		0	1	3	M
18	PAZ PAUCAR, Gerald Bradler			X		X				X			X	0	1	3	M

LEYENDA

B= BUENO.....5 (15-20)
R= REGULAR.....3 (10-15)
M= MALO.....1 (0-10)

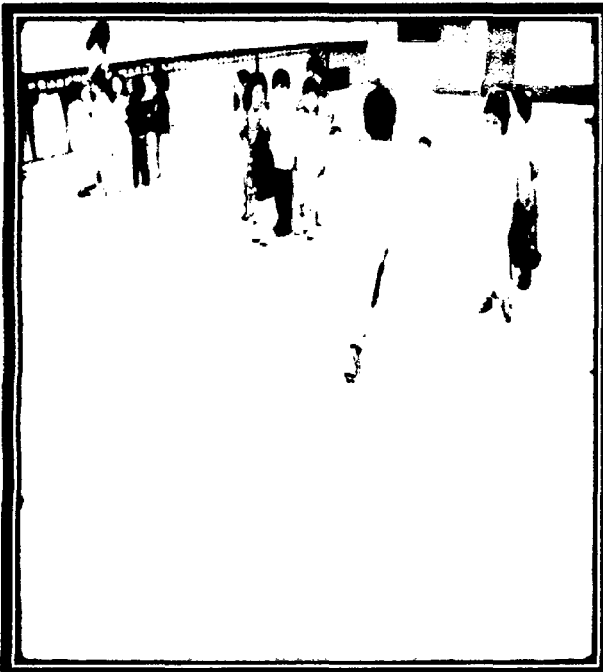
FOTOS

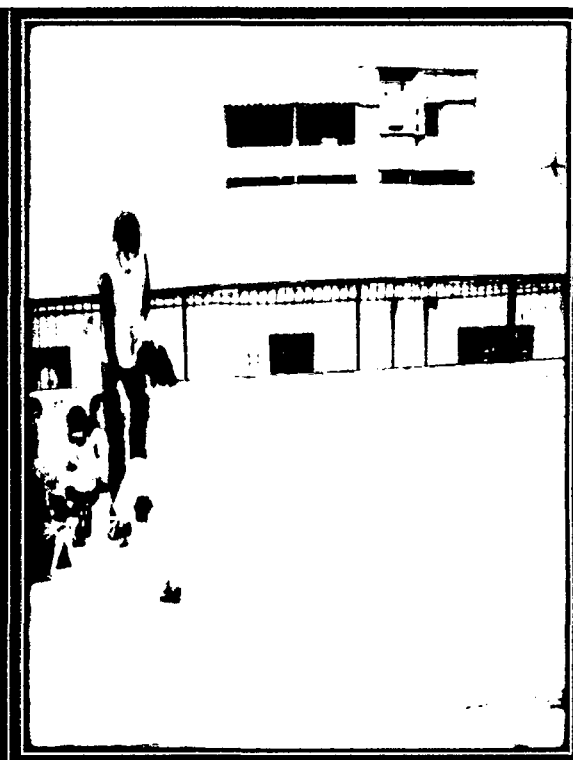
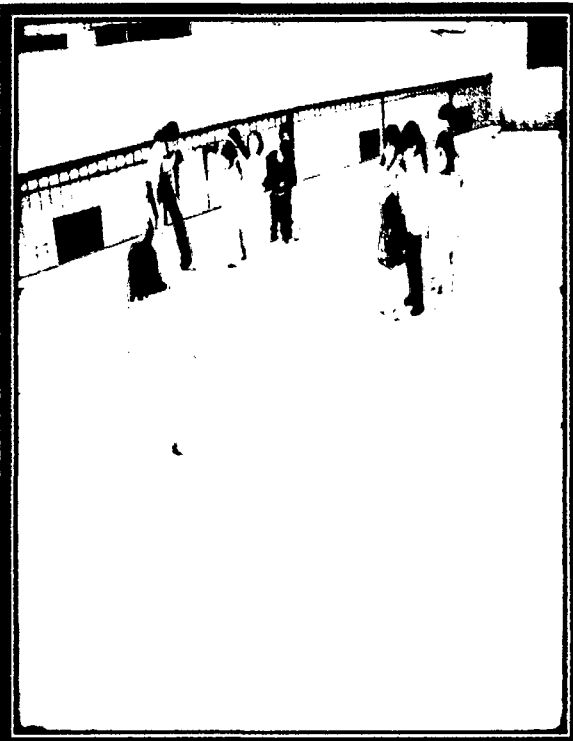


Juegos Tradicionales que Ayudaron a Incrementar la Motricidad Gruesa en los Niños de 4 años en la L.E.I. "Nuestra Señora del Carmen"

GRUPO EXPERIMENTAL

PATEA TEJO





EL KIWI



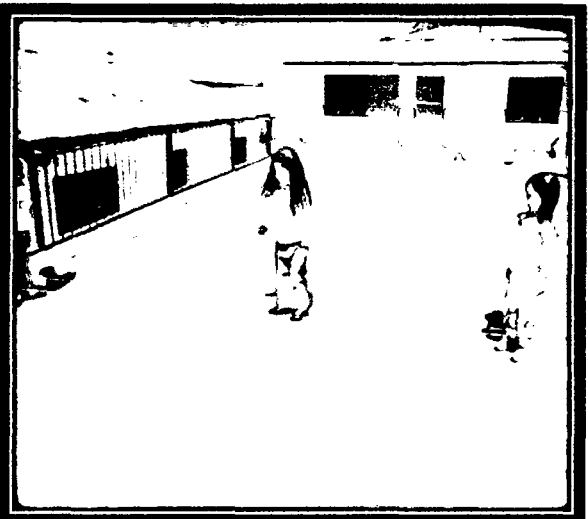
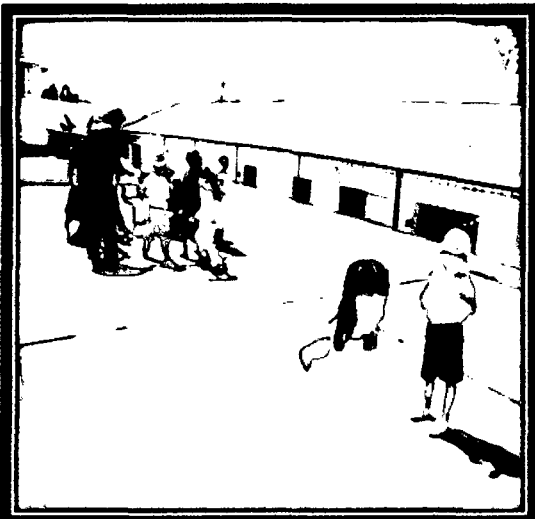
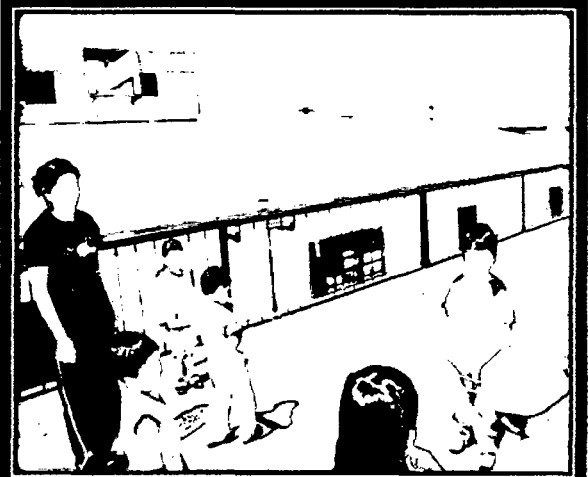
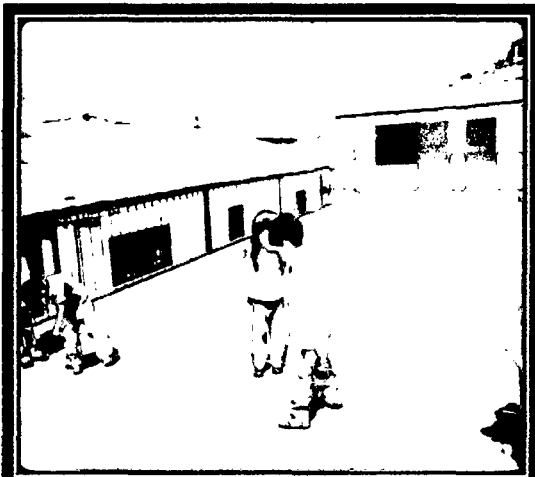
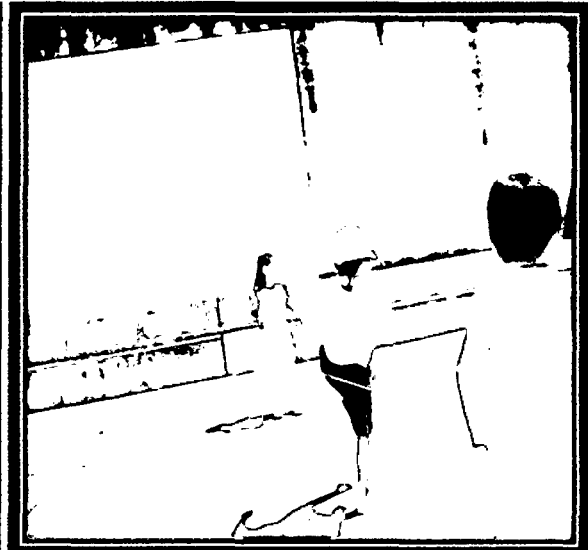


EL LOBO



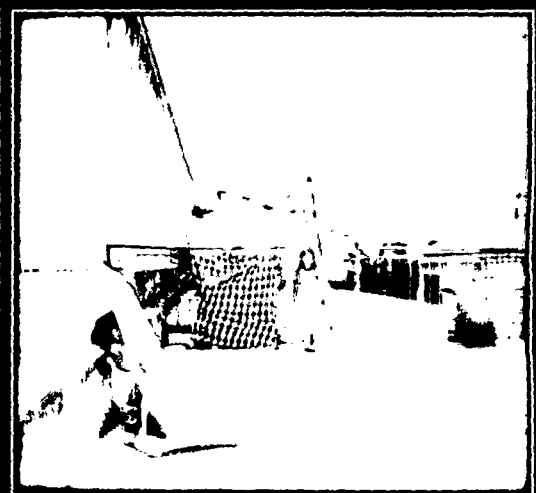


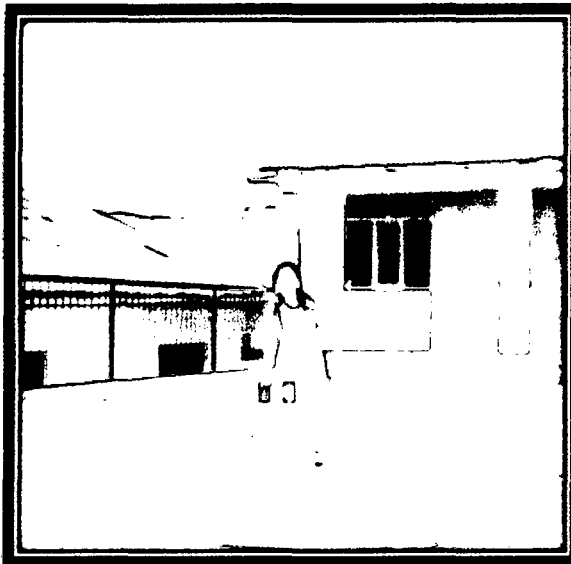
SALTA HILITOS





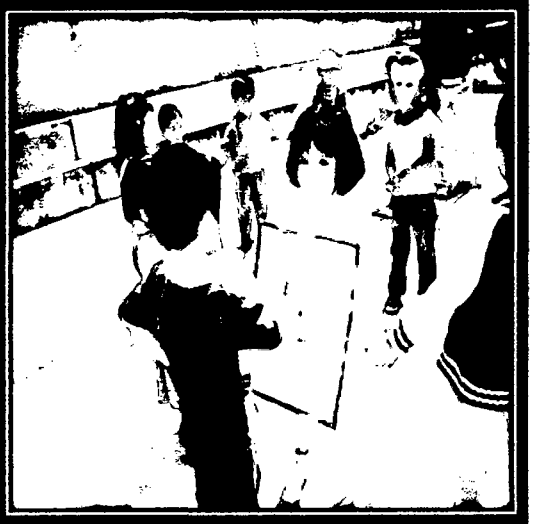
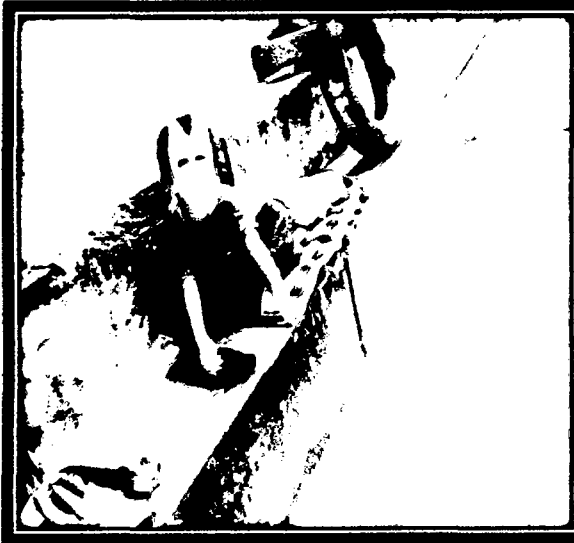
CHANCA LA LATA





EL GATO Y EL RATÓN







GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **JUEGO.-** El juego es una variedad de práctica social consistente en reproducir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito real.
- **JUEGOS TRADICIONALES.-** Los juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia
- **Motricidad.-** Motricidad gruesa: Está referida a la coordinación de movimientos amplios como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc.
- **Motricidad Gruesa.-** La Motricidad gruesa es la capacidad de efectuar movimientos que usan los músculos grandes de los brazos, las piernas y el tronco, como correr y saltar. La motricidad gruesa corresponde a la coordinación general de movimientos, (movimientos de brazos, cuerpo y piernas) y al equilibrio corporal. Se trabaja para que el niño descubra las posibilidades del movimiento de su propio cuerpo y las diferentes posturas que ha de ir tomando para mantenerlo siempre en equilibrio.
- **Psicomotricidad.-** Motilidad de origen psíquico, integración de las funciones motrices y psíquicas también conjunto de técnicas que estimulan la coordinación.
- **Educación psicomotriz.-** Es la ciencia que estudia los movimientos y las funciones mentales indagando la importancia de los movimientos en función de la personalidad y el aprendizaje, se ocupa de restablecer las perturbaciones psíquicas y mentales con medidas educativas y reeducativas.
- **Actividad.-** Facultad de obrar diligencia eficacia, prontitud en el obrar, conjunto de operaciones o de tareas propias de una persona o identidad.
- **Habilidad.-** Capacidad de actuar que se desarrolla gracias al aprendizaje, ejercicio y la experiencia
- **Niñez.-** Periodo de la vida humana que se extiende desde el nacimiento hasta la pubertad.