

Agradecimiento:

A las autoridades educativas, docentes,
Padres de familia de la I.E.P "Santa
María", por el apoyo brindado para el
desarrollo de la presente Tesis.

Dedicatoria:

Este trabajo se lo dedico a mi familia, en especial a mis padres, que con su esfuerzo pude culminar mi tesis.

INDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
Agradecimientos	I
Dedicatorias	II
Índice de contenidos	III
Índice de tablas	VIII
Índice de gráficos	X
Resumen	XII
Abastract	XIII
Introducción	XIV

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema	16
1.2 Formulación del problema	17
1.3 Justificación	17
1.4 Objetivos de la investigación	18
1.4.1 Objetivo general	18
1.4.2 Objetivo específico	18
1.5 Definiciones operacionales	18

CAPÍTULO II

2. JUEGOS MOTORES

2.1 Origen del juego	20
2.2 Juego	20
2.3 Teorías del juego	21
2.3.1 teoría fisiológica	21
2.3.2 teoría biológica	21
2.3.3 teoría psicológica	22
2.3.4 teoría educativa	22
2.4 características del juego	22
2.5 diferencias entre juegos y deportes	23
2.6 importancia del juego	24
2.7 clasificación de los juegos	25
2.7.1 según Jean Piaget	25
2.7.2 según Jean Chateau	25
2.8 Función del juego en la infancia	27
2.9 Uso del cuerpo en el juego del niño	27
2.10 Aspectos que intervienen en el juego	29
2.10.1 la afectividad	29
2.10.2 la inteligencia	30
2.10.3 la sociabilidad	30
2.11 Objetivo del juego de los 5 años	31
2.12 Actividad motora	32
2.13 Juegos motores	32
2.14 Motricidad y los juegos	32
2.15 Importancia de los juegos motores	32
2.16 Importancia del juego en la educación física	33
2.17 Juego en el contexto de la educación física	33
2.17.1 Juego sensoriales	33
2.17.2 Juegos motores	33

2.17.3 Juegos de desarrollo anatómico	34
2.17.4 Juegos gestuales o pre- deportivos	34

CAPÍTULO III

3. HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS

3.1 Motricidad	35
3.2 Definición de actividades motrices	36
3.3 Habilidad	37
3.4 Habilidad motriz	37
3.5 Habilidades motrices básicas	37
3.6 Diferencia entre habilidades y destrezas motrices	38
3.7 Tipos de habilidades motrices	38
3.7.1 Específicas	38
3.7.2 Básicas	38
3.8 Clasificación de las habilidades motrices básicas	39
3.8.1 Locomotrices	39
3.8.2 No locomotrices	40
3.8.3 De manipulación y contacto	41
3.9 Alteraciones de las habilidades motrices básicas	42
3.10 Psicomotricidad	43
3.11 Características de la psicomotricidad	44
3.12 Importancia de la psicomotricidad	44
3.13 Desarrollo de la psicomotricidad en el niño de 5 años	45

CAPÍTULO IV

4. METODOLOGÍA

4.1 Sistema de hipótesis	47
4.1.1 Hipótesis general	47
4.1.2 Hipótesis específica	47
4.2 Identificación y operacionalización de variables	47
4.2.1 Variable independiente	47
4.2.2 Variable dependiente	48
4.3 Tipo y diseño de investigación	48
4.4 Ámbito de estudio	48
4.5 Población y muestra	49
4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de la información	49

CAPÍTULO V

5. LOS RESULTADOS

5.1 Descripción del trabajo de campo	50
5.2 Diseño de presentación de los datos	51
5.2.1 Información de evaluación de entrada	51
5.2.2 Descripción de la aplicación de las sesiones	66
5.2.3 Información de evaluación de salida	66
5.2.4 Contrastación de la evaluación de entrada y salida	81
5.2.5 Prueba estadística	95
5.3 Contrastación de las hipótesis	97

CAPÍTULO VI

	6. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	
6.1	Conclusiones	100
6.2	Sugerencias	101
	BIBLIOGRAFÍA	102
	ANEXOS	104
	EVIDENCIAS	128

INDICE DE TABLAS

TABLA N° 01: se desplaza de un lugar a otro caminando, adoptando diferentes posiciones.	52
TABLA N° 02: demuestra habilidad al correr esquivando los obstáculos.	54
TABLA N° 03: supera los obstáculos en parejas	56
TABLA N° 04: domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico	58
TABLA N° 05: coordina brazos y piernas al momento de correr	60
TABLA N° 06: es coordinado al saltar por los obstáculos que se presenten	62
TABLA N° 07: resultados de la Evaluación de entrada	64
TABLA N° 08: se desplaza de un lugar a otro caminado, adoptando diferentes posiciones.	67
TABLA N° 09: demuestra su habilidad al correr esquivando los obstáculos.	69
TABLA N° 10: supera los obstáculos en parejas	71
TABLA N° 11: domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico	73
TABLA N° 12: coordina brazos y piernas al momento de correr	75
TABLA N° 13: es coordinado al saltar por los obstáculos que se presenten	77
TABLA N° 14: resultados de la Evaluación de salida	79

TABLA N° 15: se desplaza de un lugar a otro caminado, adoptando diferentes posiciones.	81
TABLA N° 16: demuestra su habilidad al correr esquivando los obstáculos	83
TABLA N° 17: supera los obstáculos en parejas	85
TABLA N° 18: domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico	87
TABLA N° 19: coordina brazos y piernas al momento de correr	89
TABLA N° 20: es coordinado al saltar por los obstáculos que se presenten	91
TABLA N° 21: Comprobación final de la prueba de entra y salida	93

INDICE DE GRÁFICOS

GRAFICO N° 01: se desplaza de un lugar a otro caminado, adoptando diferentes posiciones.	52
GRAFICO N° 02: demuestra su habilidad al correr esquivando los obstáculos.	54
GRAFICO N° 03: supera los obstáculos en parejas	56
GRAFICO N° 04: domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico	58
GRAFICO N° 05: coordina brazos y piernas al momento de correr	60
GRAFICO N° 06: es coordinado al saltar por los obstáculos que se presenten	62
GRAFICO N° 07: resultados de la Evaluación de entrada	64
GRAFICO N° 08: se desplaza de un lugar a otro caminado, adoptando diferentes posiciones.	67
GRAFICO N° 09: demuestra su habilidad al correr esquivando los obstáculos.	69
GRAFICO N° 10: supera los obstáculos en parejas	71
GRAFICO N° 11: domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico	73
GRAFICO N° 12: coordina brazos y piernas al momento de correr	75
GRAFICO N° 13: es coordinado al saltar por los obstáculos que se	77

presenten

GRAFICO N° 14: resultados de la Evaluación de salida	79
GRAFICO N° 15: se desplaza de un lugar a otro caminado, adoptando diferentes posiciones.	81
GRAFICO N° 16: demuestra su habilidad al correr esquivando los obstáculos.	83
GRAFICO N° 17: supera los obstáculos en parejas	85
GRAFICO N° 18: domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico	87
GRAFICO N° 19: coordina brazos y piernas al momento de correr	89
GRAFICO N° 20: es coordinado al saltar por los obstáculos que se presenten	91
GRAFICO N° 21: resultados de la Evaluación de entrada y salida	93

RESUMEN

Es una investigación aplicada de juegos motores en niños de 5 años para la consolidación de las habilidades motrices básicas.

La población estuvo constituida por 9 niños de 5 años matriculados en la I.E.P “Santa María” en una sola sección: con 4 niñas y 5 niños.

La recopilación de los datos se realizó en el cuarto bimestre del 2010. Se elaboró un instrumento; una escala de calificación dirigida a los niños, tomando una prueba de entrada y prueba de salida para establecer la consolidación de las habilidades motrices básicas.

Los resultados de la investigación permitieron identificar el 44.44% de consolidación de las habilidades motrices básicas y un 33.33% presenta un nivel de consolidación deficiente.

ABSTRACT

It is an applied research about motor skills in children of 5 years for the consolidation of the basic motor skills.

The population consisted of 9 children of 5 years old enrolled in the IEP (Private Education Institution) "Santa Maria" in one section: with 4 girls and 4 boys.

The data collection was carried out in the fourth education unit of 2010. A questionnaire was used, a rating scale to children, taking a test input and output test to establish the consolidation of motor skills.

The research results helped to identify 44.44% of the consolidation of motor skills and 33.33% had a low level of consolidation.

INTRODUCCIÓN

En la etapa infantil el niño experimenta cambios no sólo psicológicos sino también físicos. En los niños el movimiento corporal constituye la base fundamental para conocer descubrir experiencias fortaleciendo las que ya domina, esto trae como beneficio su desarrollo integral en las 3 dimensiones: afectiva, cognitiva y psicomotoras.

Es en el nivel inicial donde se debería explotar la adquisición motriz, ya que con éstas se realizan cambios en el esquema corporal del niño. Las habilidades motrices básicas son la base, juegan un papel importante, para poder conocer y dominar el cuerpo en las situaciones motrices que se presenten, para ello es necesario una buena enseñanza y correcto aprendizaje.

Dentro de este contexto, la presente investigación tiene como propósito consolidar, fortalecer las habilidades motrices básicas a través del Taller de juegos motores CCS (caminar, correr y saltar) en los niños de 5 años, la misma está estructurada de la siguiente manera:

Capítulo I: se desarrolla la problemática del tema en mención. Asimismo la justificación y los objetivos.

Capítulo II: se presenta el desarrollo de la variable independiente, definición, características importancia y su función.

Capítulo III: se desarrolla la variable dependiente, características, tipos de habilidades, clasificación y alteraciones.

Capítulo IV: contiene la metodología de la investigación, así como, hipótesis, variables, tipo de investigación y recolección de datos.

Capítulo V: consta de los resultados como: Descripción del trabajo de campo, diseño de presentación de la información, comprobación de hipótesis.

Capítulo VI: se desarrolla la etapa final de la tesis, conclusiones y sugerencias.

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En las diferentes I.E de la región Tacna se puede observar que un gran número de niños de 5 años, especialmente en la I.E.P. "Santa María", presentan graves dificultades en su accionar motriz, principalmente en las clases de educación física. Considerando que el desarrollando motriz es fundamental en el desarrollo de sus habilidades y destrezas motrices del niño, es urgente y necesario que los profesores tengan conocimientos claros y precisos de las características biológicas, psicomotoras y afectivas de los niños, los cuales deben evidenciarse en los movimientos que realicen en el desarrollo de sus actividades motoras en las clases de educación física e incluso en el salón de clases.

La aplicación de juegos seleccionados de acuerdo a las características biológicas y psicomotoras de los niños y la correcta selección permitirán superar esa deficiencia en la coordinación de sus habilidades motrices básicas.

Uno de los propósitos de la E.B.R es el desarrollo corporal y conservación de la salud física y mental, por lo tanto debe conocer las limitaciones de su cuerpo, utilizando habilidades motrices básicas y específicas.

Entre las posibles causas de este problema de motricidad, se pueden señalar:

- La deficiente relación y aplicación de juegos motrices.
- Falta de información de las características biológicas y psicomotrices del niño por parte del profesor.
- Falta de material didáctico para la realización de las sesiones de clase.
- La escaza o nula capacitación de los docentes de educación física
- Confusión entre actividades recreativas y deportivas.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Interrogante principal

¿El Taller CCS de Juegos Motores permitirán consolidar el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en la I.E.P Santa María. Tacna 2010?

Interrogante secundaria

¿Cuál es el nivel de consolidación del desarrollo las Habilidades Motrices Básicas antes de aplicar el Taller CCS de juegos motores en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en la I.E.P Santa María de Tacna en el año 2010?

¿Cuál es el nivel de consolidación del desarrollo las Habilidades Motrices Básicas después de aplicar el Taller CCS de los juegos motores en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en la I.E.P “Santa María” de Tacna en el año 2010?

¿Existirá diferencia entre el nivel de consolidación del desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas que presentarán los niños y niñas, antes y después de aplicación del Taller CCS de Juegos Motores?

1.3 JUSTIFICACIÓN

La motricidad en los niños, puede ser deficiente si no se aplican las estrategias adecuadas para que exista una evolución apropiada en el desarrollo de las habilidades motrices básicas, ya que las mismas deben progresar con el desarrollo fisiológico, así mismo favorece al desarrollo cultural, espiritual del niño, a través de las estrategias de enseñanza y aprendizaje que se plantea, las mismas son necesarias para desarrollar no únicamente la motricidad sino también para instruir a los profesionales que los forman.

Esta tesis podrá ser utilizada como material de apoyo en las clases de educación psicomotriz, a fin de buscar resultados y contribuir con el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

Demostrar que la aplicación del Taller CCS de Juegos Motores permitirá consolidar el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en la I.E.P “Santa María” de Tacna en el año 2010.

1.4.2 Objetivo Específico

- a) Determinar el nivel de consolidación del desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas antes de aplicar el Taller CCS de Juegos Motores en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en la I.E.P “Santa María” de Tacna en el año 2010.
- b) Determinar el nivel de consolidación del desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas después de aplicar el Taller CCS de Juegos Motores en niños y niñas de 5 años del nivel inicial en la I.E.P “Santa María” de Tacna en el año 2010.
- c) Establecer si existe diferencia entre el nivel de consolidación del desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas que presentarán los niños y niñas de 5 años del nivel inicial en la I.E.P “Santa María” de Tacna del año 2010, antes y después de la aplicación del Taller CCS de Juegos Motores.

1.5 DEFINICIONES OPERACIONALES

Dominio del esquema corporal

Es la capacidad de expresarnos corporalmente con una finalidad estética es necesario que el instrumento (el cuerpo) este globalmente considerado y que cada uno de los músculos en concreto, esté al servicio de la voluntad.

Espacio y tiempo

Nivel de habilidades y destrezas motrices según el tiempo y espacio en que se encuentra el niño y niña.

Ejecución de los Juegos Motores

Es la ejecución de los juegos demostrando sus habilidades motrices básicas en un óptimo aprendizaje.

Agilidad

Capacidad para realizar el movimiento corporal en su espacio, combinando fuerza y coordinación para moverse de una posición a otra.

Coordinación

Capacidad física neuromuscular que permite realizar movimientos sincronizados.

Taller CCS de Juegos Motores

Es un conjunto organizado de actividades lúdicas de caminar, corre y saltar, (CCS) con objetivos definidos por lograr el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas.

Habilidades Motrices Básicas

Son habilidades como marchar, correr, girar, saltar, lanzar y recepcionar; los mismos que se encuentran presentes desde el momento del nacimiento y evolucionando con el desarrollo del ser humano.

CAPITULO II

2. JUEGOS MOTORES

2.1 ORIGEN DEL JUEGO

Desde la antigüedad el hombre ha buscado formas de entretenerse, competir, y ocupar el rato de ocio mediante juegos. Uno de los más antiguos es el Alquerque, que luego tomó el nombre de "Juego del Molino", del que se encuentran testimonios en Egipto, alrededor del año 1900 antes de Cristo. Fue introducido por las árabes en Europa y logró difundirse en la Edad media, evolucionando a lo que luego se conoció como Juego de Damas. Una leyenda cuenta que el columpio fue inventado por el Dios Baco, por lo que entre los romanos conservó un carácter simbólico religioso. También otro juego que fue atribuido a los dioses es el juego de dados, invento que Platón atribuye al Dios egipcio Thot.

2.2 JUEGO

Etimológicamente la palabra juego proviene de:

- Jocus: diversión, pasa tiempo, liderazgo, finalidad.
- Ludus o Ludere: acto de jugar.

Es una actividad inherente al ser humano, es la manifestación libre de la personalidad del hombre, sirve como un medio de comunicación con los demás, cumpliendo el proceso de socialización.

Mediante el juego aprendemos a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural. Se trata de un concepto muy rico, amplio y versátil, que implica una difícil categorización.

El juego desarrolla al individuo en su integridad como parte del fortalecimiento de sus habilidades y destrezas psicomotrices; a través de este uno llega a conocerse así mismo y saber hasta dónde se puede llegar de acuerdo a las circunstancias.

Según Cagigal, J.M (1996)

Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.

2.3 TEORÍAS DEL JUEGO

2.3.1 Teoría Fisiológica

Quienes analizan el juego desde este ángulo, lo plantean como respuesta a un estímulo; para algunos el juego es una actividad que, a partir de una descarga agradable de energía sin otra finalidad que gastar el exceso de vitalidad, posibilita equilibrar las fuerzas del organismo desgastadas en las actividades cotidianas.

Otros han planteado que es un cambio agradable de ocupación que permite “recrear” el sistema nervioso y, por último, están quienes afirman que es una actividad que permite que mientras unas partes del organismo están en actividades, las otras descansan y acumulen energías. A partir de una descarga agradable de energía sin otra finalidad de gastar el exceso de vitalidad, posibilita equilibrar las fuerzas del organismo desgastadas en las actividades cotidianas.

2.3.2 Teoría Biológica

Esta corriente ve el juego como una preparación para la vida a partir del desarrollo de las potencialidades congénitas a través de los juegos que realiza el niño. Así, el juego no es otra cosa que la repetición de costumbres ancestrales que representan etapas sucesivas del hombre; y, gracias a él, el niño se prepara para su vida de adulto. Es una preparación para la vida a partir del desarrollo de las potencialidades congénitas a través de los juegos que realiza el niño.

2.3.3 Teoría Psicológica

Algunos exponentes de esta corriente, partiendo de las teorías biológicas, que afirman que el juego es un elemento que le permite al niño un aprendizaje de sus roles de adulto.

Sin embargo, otros psicólogos enfatizan en el placer y el goce como elemento fundamental del juego, dando origen a esta posición al planteamiento que contraponen el juego con el trabajo en donde éste se presenta como una actividad seria y obligatoria del adulto, mientras el juego es la actividad libre de las exigencias y responsabilidades de la vida diaria, en la que se puede dejar en libertad la imaginación sin otra finalidad que la misma realización del juego.

2.3.4 Teoría Educativa

El niño juega por curiosidad, lo que le da la experiencia.

2.4 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- Es una actividad espontánea y libre, además de que el juego es el cambio para construir libremente su espíritu creador.
- El juego se orienta sobre la misma práctica.
- El jugador se preocupa por el resultado de su actividad.
- La interacción de juego es la recreación de las escenas e imágenes del mundo real con lo fantástico, en lo cual participan los roles de los personajes, donde el pequeño lo asigna.
- El juego, hace que el niño tenga una actitud espontánea, de libertad y recrea escenas de imágenes del mundo real o fantástico.
- El niño expresa una actitud lúdica que tiene necesidades psicobiológicas lo que le permite prepararse para el futuro.

Otra cosa interesante es el grado hasta donde el niño es capaz de fantasear para llegar a la realidad tomando en cuenta que los niños juegan a los héroes, villanos, papá, mamá y ellos imitan lo que observan.

El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio

2.5 DIFERENCIAS ENTRE JUEGOS Y DEPORTE

JUEGO	DEPORTE
Libre, creativo, espontáneo	Reglamento, con acciones programadas
Reglas simples, creadas por las personas que juegan (niños, adultos o ancianos)	Reglas estrictas, creadas por los adultos.
Contenido lúdico- recreativo	Contenido competitivo
Provoca instinto, placer y alegría	Provoca placer o disgusto, tensión y estrés
Sin público, sin la presencia de los padres	Con público, padres, dirigentes, hinchas
No hay compromiso ni responsabilidad posterior	Tienen compromiso con el club, equipo, etc
Igualitario: Todos pueden hacerlo: gordos, flacos, torpes, hábiles, débiles, etc	Selectiva: compiten sólo los mejores, los más diestros, los más fuertes.
Ejercita destrezas básicas como correr, saltar, lanzar, etc.	Ejercita técnicas y tácticas deportivas.

2.6 IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego proporciona el desarrollo de hábitos, de capacidades motrices como la rapidez, la resistencia de la cualidades morales y colectivas como la voluntad, el valor, la perseverancia, ayuda mutua, la disciplina, el colectivismo etc. el factor dinámico es el elemento más relevante de los juegos de movimientos, los niños al jugar reciben grandes emociones satisfacciones y vivencias, al relacionar sus acciones con las cosas que pasan a su alrededor.

Según Liudlins Kaia:

“El juego es uno de los tipos principales de actividad de los preescolares, ocupa un lugar importante en la vida del pequeño. Todos los niños juegan y les gusta jugar, ya que ello les proporciona una enorme alegría...”¹

Esta autora, señala muy bien la importancia que tiene el juego para el niño y el placer que éste les ocasiona. Además, se debe de aceptar que a través del juego el niño desarrolla una serie de actividades importantes para su aprestamiento, es decir para el aprendizaje de una serie de destrezas que posibilitan su adaptación al mundo que lo rodea.

El juego promueve el crecimiento, desarrollo y experiencias esenciales en la vida de los niños. Les da a los niños la libertad de imaginar, explorar, crear y representar roles expresar necesidades inmediatas y resolver problemas.

Algunos estudiosos, creían que el juego tiene un origen biológico, que es propio de la naturaleza biológica de un organismo en desarrollo. Hoy en día, estas teorías ya se han superado, al concebir el juego como parte del proceso de sociabilización que tiene el niño en desarrollo, dentro de un sistema social y cultural, en el que se desenvuelve.

El juego, como dice Watson, es tan importante para la vida de un niño, como el trabajo lo es para el adulto. El niño cuando juega pone en actividad toda su

¹ LIUBLINSKAIA. Desarrollo Psíquico del niño. Op. Cit. Pág. 131

integridad personal, es decir, desde sus órganos corporales hasta sus capacidades psíquicas o mentales, entrenándose en el desempeño de roles, donde imita a los adultos.

De allí, el juego al papá, a la mamá, la enfermera y otros tipos de juegos colectivos, donde le gusta competir y demostrar sus habilidades y expresar sus experiencias que imita

2.7 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

2.7.1 Según Jean Piaget

2.7.1.1 Juegos Simbólico: Es un puente entre lo irreal posible y el poblamiento de la realidad inexistente. Experiencia clave donde se apoyará la creatividad. Implican la representación de pensamiento, cuando aparecen los símbolos lúdicos, éstos implican la representación mental de un objeto ausente.

2.7.1.2 Juegos de Simple Ejercicio: son todas aquellas conductas lúdicas que se realizan por el simple placer de realizarlas, donde básicamente se ejercitan movimientos.

2.7.1.3 Juego de Regla: implica su relación social ya que la regla según Piaget tiene lugar mediante la inserción y por la tanto el niño puede crear reglas nuevas que visualmente nace de la propia naturaleza o de algún objetivo particular usado en el juego.

2.7.2 Según Jean Chateau

2.7.2.1 Juegos No Reglados

a) *Juegos Funcionales:* Son los primeros que se dan, y aparecen incluso antes de nacer. Son movimientos para el desarrollo de las funciones de los órganos. Son espontáneos, instintivos, repetitivos, y Chateau también los llama ejercicios primeros, pero en realidad son ejercicios abstractos (mover la lengua, hacer gorjeos). Se dan en los 8 primeros meses de vida.

b) *Juegos Hedonísticos*: Son juegos funcionales en los que se busca el placer, a base de experimentar sensaciones del propio cuerpo. Permiten el desarrollo de los sentidos.

c) *Juegos con lo Nuevo*: Se da desde el primer año hasta los 3, pero se pueden alargar durante toda la vida. Son actividades exploratorias en las que el niño busca cosas exteriores y experimenta.

2.7.2.2 *Juegos Reglados*

a) *Juegos de Imitación o Figurativos*: Aparecen durante el segundo año y atraviesan 3 etapas:

De los 2 a los 6 años: Juegos de Imitación Familiar Real.

De 4 a 6 y de 8 a 10: Juegos de Imitación ficticia.

De 8 a 13: Juegos de imitación colectiva. Se imitan escenas.

b) *Juegos de Construcción*: Comienzan tan pronto como las primeras imitaciones. Duran toda la infancia, pero la parte más intensa es de los 2 a los 4 años. La tendencia al orden no es por imitación, sino organizando esquemas diversos.

c) *Juegos de Regla Arbitraria*: De los 4 a los 6 años. Demuestran la capacidad del niño para crear reglas y normas para ordenar su actividad lúdica.

d) *Juegos Sociales*: Desde los 7 años aproximadamente:

Para chicos: Son poco capaces de organizar un juego, aunque tienen juegos de imitación colectiva o de regla arbitraria en grupo. Predominan los juegos de proeza, que cuando se organizan rudimentariamente se convierten en juegos de competición que dará lugar a los deportes individuales.

Para chicas: Sus grupos se organizan más fácilmente. Hay menos juegos de proeza. Siguen teniendo juegos de imitación colectiva y de regla arbitraria y juegos tradicionales simples (de 7 a 10 años).

De los 10 años en adelante son juegos en grupos organizados. Son juegos tradicionales individuales y/o colectivos. Los juegos de imitación que se dan en

estas edades derivan de ceremonias. Por otro lado también hay danzas. Hay una clara diferenciación sexual.

2.8 FUNCIÓN DEL JUEGO EN LA INFANCIA

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño
- No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

El juego permite al niño:

- Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Interactuar con sus iguales.
- Funcionar de forma autónoma.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

2.9 EL USO DEL CUERPO EN EL JUEGO DEL NIÑO

La psicología moderna, considera que la naturaleza del juego solo se puede explicar, si está considerada como una actividad orgánica, psicológica y social; ahora si centramos nuestra atención en el uso del cuerpo en el juego del niño, se tiene que afirmar, que el organismo en su totalidad, puede intervenir sobre todo en ciertos tipos de juegos que exigen gran movilidad.

Las condiciones orgánicas para desarrollar determinadas actividades, son de vital importancia para el desarrollo de las coordinaciones, habilidades y destrezas por parte de un niño.

Estas condiciones orgánicas, exigen un estado de desarrollo y funcionamiento de los principales órganos de nuestro cuerpo, puesto que cuando se trata de realizar movimientos amplios, que exigen algún esfuerzo y fortaleza, indudablemente que intervienen nuestros órganos vitales contribuyendo a este esfuerzo, por ejemplo, la aceleración del latido cardiaco, la agitación y respiración profunda por la necesidad de mayor oxígeno, el endurecimiento de algunos músculos producto del esfuerzo, la transpiración y el agotamiento natural. Pero a pesar de todo, el juego genera gran placer para el niño.

Indudablemente, que todo niño a través del movimiento corporal del juego, quema una serie de energías; por lo que una adecuada alimentación y nutrición es fundamental. Esto en cierta forma, garantiza el estado de salud del niño que muestra gran actividad en sus juegos.

Una anomalía orgánica, obviamente puede limitarse el desenvolvimiento normal de un organismo y por tanto, limitar el movimiento corporal que exige un juego determinado. Frente a casos de excepcionalidad, los niños con deficiencias en su desarrollo orgánico, tienen limitaciones para determinados juegos, pero esto de ninguna manera, deben ser pretexto para anular toda posibilidad de juego de un niño, a pesar de sus limitaciones debe permitírsele, el desarrollo de juegos corporales apropiados para él.

Helen Thompson, señala que:

“Para comprender el comportamiento del niño a través del juego, debemos tener en cuenta las condiciones sociales y culturales, que pasan sobre él, pero también el funcionamiento del cuerpo físico que percibe, reacciona y funciona...”²

Esta cita, hace ver la importancia del juego en el niño, su influencia socio-culturales y orgánica. Es por tanto que se convierte, tener clara la idea de que el juego corporal, es concebido dentro de esta amplitud orgánica y socio- cultural.

²THOMPSON, Helen. Crecimiento Físico del Niño. 1988, Argentina. Ed. Kapeñuz. Pág. 329

Orgánica, porque se trata de un organismo que reacciona, se comporta, a través de las diversas actividades de juego.

2.10 ASPECTOS QUE INTERVIENEN EN EL JUEGO

2.10.1 La Afectividad

El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad.

El juego favorece el desarrollo afectivo y emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona libremente encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

Además el juego supone un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas. También en ocasiones el niño se encuentra en situaciones conflictivas, para intentar resolver su angustia, dominar y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos. El juguete se convierte entonces en confidente.

El niño y niña tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de vivir situaciones de intensificar personajes para poder entenderlo. En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecos y animales), como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, peinarse, vestirse) pueden favorecer el desarrollo de una buena afectividad.

En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad y por tanto de encontrarse asimismo, tal como él desea ser. En este sentido, el juego ha sido y es muy utilizado en psicoterapia como vía de exploración del psiquismo infantil.

2.10.2 La Inteligencia

Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio motor. El modo de adquirir esas capacidades tendrá los recursos y medios que el entorno le ofrezca. Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget son susceptibles de convertirse en juegos, en cuanto se repiten por pura asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan así, por el juego. El niño a través del juego hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse “causa”.

Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes a la ficción de los juegos simbólicos, el niño se siente autor capaz de manipular los acontecimientos. Cuando el niño o niña desmonta un juguete, aprende a analizar los objetivos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis.

Realizando operaciones inician el camino hacia la inteligencia abstracta. Estimulan la inteligencia los puzzles, dominó, piezas de estrategia y de reflexión en general.

2.10.3 La Sociabilidad

En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y los prepara para su inteligencia. En los primeros años los niños juegan solos, mantienen una actividad bastante individual, más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado de otros.

Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de la actividad asociativa, donde no es una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión, cada jugador actúa como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo.

Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad lúdica es generalmente similar para todos o al menos interrelacionada y centrada en un mismo objeto o en un mismo resultado. Puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o por

el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco.

En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros de juegos; la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes.

Existen también ciertas situaciones de juego que permitan a la vez formas de participación unas veces individuales y otras veces colectivas; las características de los objetivos o el interés y la motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado.

2.11 OBJETIVO DEL JUEGO DE LOS 5 A 6 AÑOS

Los niños y las niñas entre los 5 y 6 años deben dominar las acciones motrices, por tal motivo tratan de realizar cualquier tarea motriz sin considerar sus posibilidades reales: trepan obstáculos a mayor altura, se deslizan por pendientes elevadas, les gusta mantenerse en equilibrio pasando por superficies altas y estrechas, saltan desde alturas, etc.

Comienzan a diferenciar los más diversos tipos de movimientos, a combinar unas acciones con otras: correr y saltar un obstáculo, correr y golpear pelotas, conducir objetos por diferentes planos, lanzar y atrapar objetos, etc.

Demuestran gran interés por los resultados de sus acciones y se observa un marcado deseo de realizarlas correctamente, aunque no es objetivo de la enseñanza en esta edad que los resultados se logren de forma inmediata y mucho menos que siempre alcancen el éxito, pues los logros se van obteniendo en la medida que el niño se adapta a las nuevas situaciones motrices y va adquiriendo la experiencia motriz necesaria para ir regulando sus movimientos.

2.12 ACTIVIDAD MOTORA

La actividad motora, gracias a la cual el niño explora y reorganiza el medio, es fundamental para su desarrollo. A través de la acción el niño va a descubrir el mundo, va a poder tener conocimiento de las cosas y de sí mismo, y por tanto, podrá dar respuestas ajustadas o expresar sus necesidades.

2.13 JUEGOS MOTORES

Pretenden mejorar la capacidad de movimiento. La actividad principal es la carrera, aunque también se dan la cuadrupedia la marcha o la reptación. Dado que el movimiento de cuadrupedia requiere la intervención de los músculos poco solicitados en el desplazamiento habitual. Entendemos que su realización conlleva a la utilización de los grupos musculares del tronco, miembros superiores e inferiores.

Son los que implican movimiento, poner en ejecución todo el esquema corporal, a través de juegos de coordinación a la vez desarrolla la personalidad del niño, haciéndolo más sociable y espontáneo.

2.14 MOTRICIDAD Y LOS JUEGOS

La motricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar, desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea.

Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cerca, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y ajustar más sus movimientos.

2.15 IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS MOTORES

Permiten el ejercicio de los esquemas de acción y decisión motriz, de las habilidades y destrezas adquiridas, a la vez que el despliegue de las capacidades

y necesidades orgánicas, perceptivas, simbólicas, expresivas, creativas, en las más diversas y cambiantes situaciones.

2.16 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA

Consideramos que el juego tiene un papel importante en la educación física porque pone en actividades todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del estudiante, se forma y se consolida el carácter y estimula el poder creador.

En lo que respeta el poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despierta el ingenio, desarrolla el espíritu de observación, afirma también la voluntad y perfecciona la paciencia. También favorece la agudeza visual, táctil y auditiva, aligerando la noción del tiempo, espacio, dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del ser humano. Su importancia en la educación física es trascendental.

2.17 JUEGO EN EL CONTEXTO DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

2.17.1 Juegos Sensoriales

Destinados al desarrollo de los sentidos. Son de carácter sedentario y en ello se anulan unos sentidos para que trabajen más intensamente otros. Son juegos relajantes para aplicar al final de una sesión de clase.

2.17.2 Juegos Motores

El perfeccionamiento del movimiento es una actividad a la que se puede llegar por medio del juego, citando algunos ejemplos: velocidad de reacción, juegos de locomoción, de saltos, de equilibrio, lanzamientos.

2.17.3 Juegos de Desarrollo Anatómico

Se pone énfasis en el desarrollo muscular y articular y no en el movimiento propiamente dicho, se clasifican en dos: juegos de desarrollo muscular y de perfeccionamiento.

2.17.4 Juegos Pre-deportivos

Aquí se engloban los juegos en que es preciso la adquisición de habilidades y el manejo de instrumento que se traducen en la ejecución de determinados gestos, así tenemos: Juegos de Adquisición y Habilidades y Juegos de Manejo de Instrumentos

CAPITULO III

3. HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS

3.1 Motricidad

Wallon afirma al respecto lo siguiente:

“Por medio de la actividad motriz, el hombre puede actuar en su medio para modificar y modificarse; en pocas palabras, el movimiento adapta a los seres humanos a la realidad. Todo tipo de movimiento es resultado de la contracción motriz que produce el desplazamiento del cuerpo o de los segmentos que se componen y el mantenimiento del equilibrio.”³

Por consiguiente, las actividades motrices consisten en el movimiento y desplazamiento del cuerpo la cual es parte importante para el desarrollo del niño.

Murcia define la psicomotricidad como:

“La funcionalidad reproductiva del movimiento y gestos técnicos es en sí misma, creación, espontaneidad, intuición, pero sobre todo es manifestación de intencionalidades de

³ WALLON. Revista Iberoamericana de Ed. 2007

personalidades, es construcción de subjetividad.”⁴

En conclusión, la motricidad, son acciones de movimiento y gestos producidos por el mismo cuerpo.

Capacidad del hombre y los animales de generar movimiento por sí mismos. Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento (Sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema musculo esquelético).

3.2 DEFINICIÓN DE ACTIVIDADES MOTRICES

Es la capacidad del hombre de generar movimiento por sí mismo, adquirido por aprendizajes, de realizar uno o más patrones motores fundamentales a partir de los cuales el individuo podrá realizar habilidades más complejas: “el aumento del repertorio de patrones motores en el niño le posibilitará una disminución de la dificultad en el momento en que haya que aprender habilidades más complejas.”

También el psicólogo Freud afirma que:

“Jugar es mucho más que un pasatiempo divertido. Más bien es un factor dominante de la vida infantil ya que es su terreno de experiencias y su trabajo de entrenamiento para la vida.”⁵

Debido a la importancia que tiene el juego en la primera infancia, constituye un factor principal la manifestación espontánea y creativa el de satisfacer las necesidades de movimientos para el desarrollo del niño el cual favorece y enriquece sus experiencias, permitirá también su desarrollo físico, orgánico y emocional, permitiéndole conocer indirectamente las dificultades que se le presente a lo largo de la vida.

⁴ Murcia (2003)- <http://www.naeki.cl/la-importancia-de-la-motricidad>

⁵ Freud, citado por: BRUZZO Mariana, JACUBOVICH Martha. Enciclopedia para educadores, Pág. 262

3.3 HABILIDAD

Es la capacidad de realizar acciones motoras con eficacia y ahorro de movimiento que no sean necesarios para lograr el propósito que lo origina.

Según M.A.Noguera:

“habilidad es la facultad de poder hacer algo eficientemente y concretamente en el campo de la educación física aquello que mediante nuestra enseñanza pretendemos desarrollar en el alumno”.

3.4 HABILIDAD MOTRIZ

Habilidad motriz básica es la capacidad, adquirida por aprendizaje.

Ej. Si tomamos la HMB de correr, veremos que en nuestra infancia comenzamos gateando y cuando empezábamos, a andar a duras penas conseguimos mantener el equilibrio, a medida que crecemos experimentamos muchos desplazamientos en carrera con cambio de direcciones para conseguir un objeto, para perseguir a un amigo, para conseguir un balón y esas experiencias hacen que la habilidad de correr se fuera perfeccionando y forme parte de nuestro repertorio de movimientos, consiguiendo gracias a ella otros movimientos más complicados.

3.5 HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS

Actividades motoras, las habilidades generan acciones motrices que aparecen en la evolución humana, tales como marchar, correr, girar, saltar, lanzar, recepcionar. Las habilidades básicas encuentran un soporte para su desarrollo en las habilidades perceptivas, las cuales están presentes desde el momento del nacimiento, al mismo tiempo que evolucionan conjuntamente.

Guthrie (1957) definió las habilidades básicas como “un componente de las denominadas habilidades motoras entendiendo como habilidad motora la capacidad adquirida por aprendizaje para alcanzar resultados fijados previamente con un máximo éxito, y a menudo con mínimo tiempo, energía o ambas conjuntamente”.

3.6 DIFERENCIA ENTRE HABILIDADES Y DESTREZA MOTRIZ

Habilidad Motriz	Destreza Motriz
Carácter Natural e innato (carrera, saltar, correr, etc)	Carácter aprendido (lanzar a la canasta, pasar vallas, salto de altura)
Relación con el entorno a través del desplazamiento.	Relación con el entorno a través de la manipulación de objetos (gimnasia rítmica, tenis, etc)
Movimiento global del cuerpo	Movimientos finos y manuales (tiro con arcos y aparatos en gimnasia rítmica)

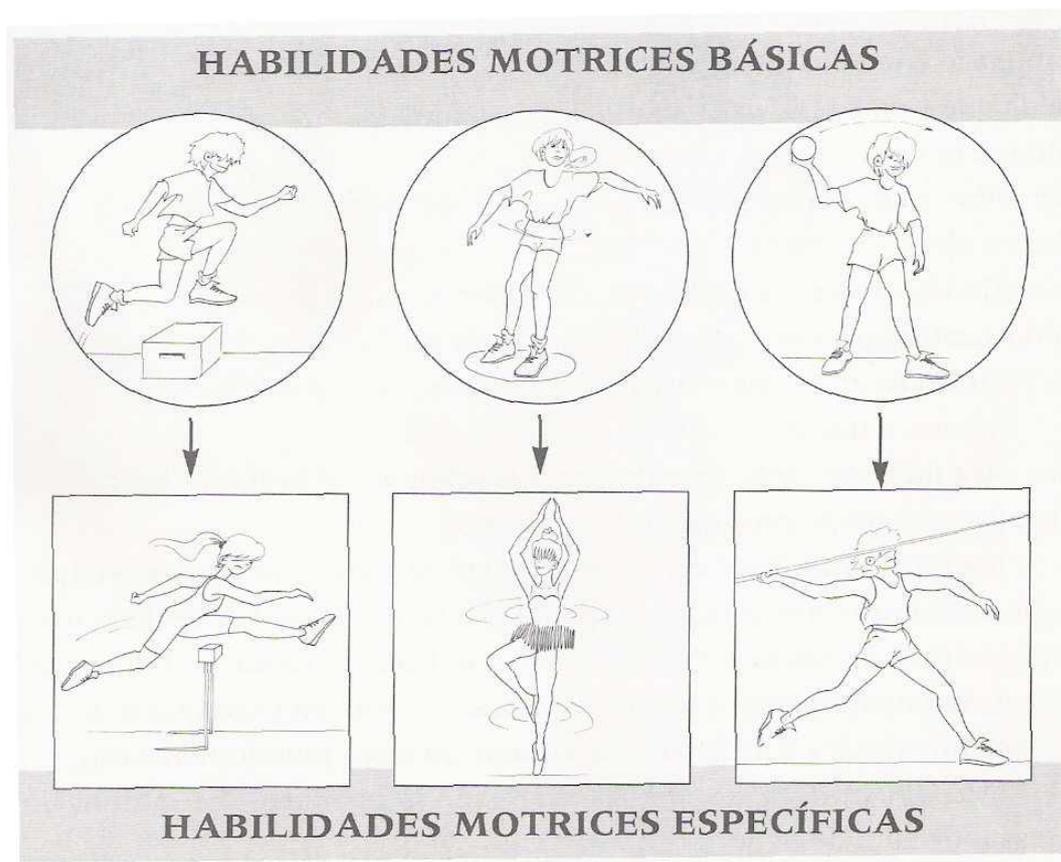
3.7 TIPOS DE HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS

3.7.1 Específicas

Son las propias del deporte, las técnicas que caracteriza a cada uno.

3.7.2 Básicas

Actividades motoras, sirven como fundamento para el aprendizaje posterior de nuevas habilidades más complejas y especializadas.



3.8 CLASIFICACIÓN DE LAS HABILIDADES MOTRICES BASICAS

Según Díaz Lucena Jordy clasifica a las habilidades motrices básicas en: locomotrices, no locomotrices y de proyección/recepción

3.8.1 Locomotrices

Las habilidades locomotrices son toda progresión de un punto a otro del entorno que utilice como medio único el movimiento corporal, total o parcial.

Ej. Llegar a un punto de destino, llegar a un punto de destino en un tiempo determinado, escapar del que te persigue.

Dentro de las locomotrices podemos distinguir:

La marcha

Andar es una forma natural de locomoción vertical.

Su patrón motor está caracterizado por una acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo.

En la infancia se pasa de arrastrarse a andar a gatas, de ahí a andar con ayuda o a trompicones, hasta llegar a hacerlo de un modo normal.

Correr

Correr es una ampliación natural de la habilidad física de andar. De hecho se diferencia de la marcha por la llamada "fase aérea".

Correr es una parte del desarrollo locomotor humano que aparece a temprana edad.

Antes de aprender a correr, el niño aprende a caminar sin ayuda y adquiere las capacidades adicionales necesarias para enfrentarse a las exigencias de la nueva habilidad.

Saltar

Saltar es una habilidad motora en la que el cuerpo se suspende en el aire debido al impulso de una o ambas piernas y cae sobre uno o ambos pies. El salto requiere complicadas modificaciones de la marcha y carrera, entrando en acción factores como la fuerza, equilibrio y coordinación.

La capacidad física necesaria para saltar se adquiere al desarrollar la habilidad de correr. Sin duda el salto es una habilidad más difícil que la carrera, porque implica movimientos más vigorosos, en los que el tiempo de suspensión es mayor.

3.8.2 No locomotrices

Equilibrio

Por equilibrio podemos entender, la capacidad de asumir y mantener una determinada postura en contra de la gravedad.

Factores como la base, altura del centro de gravedad, número de apoyos, elevación sobre el suelo, estabilidad de la propia base, dinamismo del ejercicio, etc., pueden variar la dificultad de las tareas equilibradoras.

El equilibrio es un factor de la motricidad infantil que evoluciona con la edad y que está estrechamente ligado a la maduración del SNC (Sistema Nervioso Central). Podemos hablar de dos tipos de equilibrio: Dinámico y Estático

Giro

El giro es aquel movimiento corporal que implica una rotación a través de los ejes ideales por los que atraviesa el ser humano, vertical, transversal y Sagital. Los giros, desde el punto de vista funcional constituyen una de las habilidades de utilidad en la orientación y situación de la persona, favoreciendo la capacidad de orientación espacial

Ej.: Orientar el cuerpo en la dirección deseada, coordinación dinámica general y control postural (maduración neuromuscular y equilibrio dinámico), así como del esquema corporal (percibiéndose mejor).

Podemos establecer varios tipos de giros:

- Según los tres ejes corporales: Rotaciones, Volteretas, Ruedas.
- Giros en contacto con el suelo.
- Giros en suspensión.
- Giros con agarre constante de manos (barra fija).
- Giros con apoyos y suspensión múltiples y sucesivos.

3.8.3 De manipulación y contacto

Lanzamientos

Ante diversidad de lanzamientos y ante la imposibilidad de explicar todos brevemente podemos distinguir dos tipos de lanzamiento:

- Lanzamiento de distancia
- Lanzamiento de precisión

Recepciones

Coger, como habilidad básica, supone el uso de una o ambas manos y/o de otras partes del cuerpo para parar y controlar una pelota u objeto aéreo o en reposo. Distinguimos dos tipos de recepciones:

- Recepciones propiamente dichas: Paradas, Controles,
- Despejes.
- Recogidas: El objeto a recepcionar se encuentra parado.

3.9 ALTERACIONES DE LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS

Como ya sabemos las habilidades básicas son los cimientos de nuestra motricidad, es por ello que debemos intentar que las alteraciones no aparezcan o, por lo menos, si aparecen, hemos de intentar que desaparezcan.

Estas alteraciones, dejan de ser consideradas como tales cuando se dan en niños mayores de ocho años, entonces es cuando se consideran “insuficiencias en la coordinación”.

Estas insuficiencias y alteraciones se manifiestan en problemas para la coordinación dinámica creando problemas en los desplazamientos, pérdidas de equilibrio, falta de tono, dificultades en la escritura, etc.

Estos trastornos crean varios tipos de problemas diferentes, como pueden ser las dificultades de coordinación entre el miembro superior y el miembro inferior y dificultades para fijar la atención y falta de disciplina motriz.

Así, los tres trastornos más frecuentes son:

- Los débiles motores: normalmente aunque no siempre, este trastorno va asociado a la debilidad mental.
- Inestable psicomotor: es aquel que padece de hiperactividad.
- Inhibido psicomotor: es la persona que sufre por su falta de seguridad.

Estos trastornos crean en el individuo un sentimiento de fracaso y de frustración que da lugar a importantes problemas psicológicos. Por otro lado también vemos que problemas que en principio tiene una apariencia tipo neurológico al final son problemas de esquema corporal que no son tan difíciles de resolver como pueden parecer en un primer momento.

Dos ejemplos muy claros de estas malformaciones son la paratonía y la sincinesia o sincinesia. La paratonía consiste en una alteración del tono muscular, que persiste en estado tónico cuando debería estar relajado. La sincinesia es un trastorno de la motricidad en que la persona afectada al realizar un movimiento, realiza obligatoriamente otros con la extremidad contraria.

3.10 PSICOMOTRICIDAD

“La psicomotricidad estudia la relación entre los movimientos corporales y el funcionamiento mental....indaga la importancia del movimiento en la conformación de la personalidad y como parte importante del aprendizaje y se ocupa de su desarrollo normal y anormal para establecer medidas educativas...”⁶

⁶DURIVAGE Johanne. Ed. Y psicomotricidad. 1987. México Ed. Trillas Pág. 13

El movimiento para el niño se constituye en una fuente inagotable de descubrimientos, relaciones y afectos que se llevan al niño a adaptarse y domina el mundo natural y social, en el que se desenvuelve.

Por tanto, la psicomotricidad es una vivencia que permite al niño descubrirse asimismo y descubrir el mundo que le rodea, sin embargo, estas vivencias se hacen más complejas a medida que se desarrolla el niño, puesto que las representaciones mentales también se hacen más complejas.

3.11 CARACTERÍSTICAS DE LA PSICOMOTRICIDAD

La psicomotricidad en el niño de 5 años, se caracteriza como señala Elena Gazzano, por lo siguiente:

- a) “El desarrollo de una toma de conciencia de la unidad corporal, esto es el esquema corporal del propio cuerpo, a través del movimiento.
- b) La adquisición de movimientos de mayor coordinación, control y desplazamientos del cuerpo, en distintos niveles de complejidad.
- c) La toma de conciencia, de los distintos segmentos corporales y control corporal.
- d) Adquisición de un mayor equilibrio y destreza corporal.
- e) Mayor conciencia de la orientación espacial y su utilización en los movimientos corporales.
- f) Afianzamiento de la lateralidad.
- g) Conciencia y organización temporal.
- h) Una mayor actividad, especialmente a través del juego.”⁷

Estas características, señalan que la actividad psicomotriz en el niño de 5 años, le permiten afianzar y desarrollar una serie de coordinaciones, destrezas importantes, para el aprestamiento que se imparte en el nivel de educación inicial.

El desarrollo y afianzamiento del esquema corporal, tiene importancia, por ser la organización dinámica y plástica de las sanciones y toma de conciencia de su

⁷ GAZZANO Elena. Educación Psicomotriz. Op Cit p: 10 y 12

propio cuerpo, en relación con el mundo exterior y como núcleo fundamental del desarrollo de la personalidad. De un adecuado esquema corporal, va a depender el equilibrio y evolución normal del niño en el aspecto motor, intelectual y afectivo, es decir en todo su desarrollo orgánico de su cuerpo.

3.12 IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD

Se considera de gran importancia, porque se ocupa del comportamiento activo, como lo es en el movimiento del niño, en relación a sus vivencias psíquicas.

Elena Gonzaga señala:

“La psicomotricidad y la educación, tienen gran importancia para el niño, porque constituye una nueva vida de aprendizaje, permitiéndole pasar gradualmente de la experiencia vivida, a la adquisición de conceptos y relaciones fundamentales, propias del mundo en el que se desenvuelve...”⁸

Lo que significa, que el niño al relacionarse con el mundo natural y social que le ha tocado vivir, experimenta una serie de vivencias en forma directa, a través de sus sentidos y movimientos, que luego se constituyen en conceptos y aprendizajes.

La psicomotricidad, es, porque permite relacionarnos con nuestro cuerpo, con los hechos y fenómenos del medio ambiente. Esta acción psicomotriz la realiza el niño por el constante contacto con la realidad, a través de sus desplazamientos, coordinados, habilidades y destrezas, el juego y actividades que surgen como respuesta a una serie de estímulos.

⁸GAZZANO Elena. Ed. Psicomotricidad. 1987. España. Ed Cincel S.A Pág. 09

3.13 EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN EL NIÑO DE 5 AÑOS

Factores que influyen en el desarrollo

Los factores que influyen en el desarrollo de la psicomotricidad infantil, se puede ubicar dentro de dos campos: el orgánico y el medio ambiente.

Desde el punto de vista orgánico, se puede encontrar una serie de situaciones condicionantes, de un buen o mal desarrollo de la psicomotricidad en el niño, así se tiene por ejemplo, que una alteración o lesión en las zonas cerebrales, que tiene que ver con el movimiento motriz, indudablemente va alterar, el desarrollo de la psicomotricidad.

Es claro, que toda alteración orgánica cerebral, tiene una influencia peligrosa y negativa en el comportamiento psicomotriz de un niño, pero también es cierto, que una inmadurez orgánica o retraso en el desarrollo mental también, puede ocasionar estas alteraciones en el área psicomotriz.

Por el contrario, cuando el niño goza de buena salud en su etapa de desarrollo y crecimiento, entonces, el área psicomotriz estará también en óptimas condiciones.

Por otro lado, también se tiene la influencia que ejerce el medio ambiente en el desarrollo de la psicomotricidad infantil, a través de las diversas estimulaciones que se imparten en la familia, la escuela y la comunidad. La influencia del medio ambiente en el desarrollo del niño, en general, es muy importante, en especial cuando se trata de su aprendizaje; en cuanto al desarrollo psicomotriz, esta influencia es necesaria y vital puesto que el niño aprende a manifestar una serie de movimientos motrices, gracias a lo que observa, imita y aprende.

El niño, por influencia ambiental, por entrenamiento y aprendizaje, ha aprendido a coordinar movimientos gruesos y finos como el caminar, escribir, nadar, saltar, etc.

Como se ve, tanto lo orgánico como lo ambiental, tiene una influencia poderosa en la aparición y desarrollo de conductas psicomotrices en un niño, que le van a permitir expresar una serie de habilidades y destrezas para su edad.

No podemos afirmar, cuál de estos factores es el más importante para el niño, lo orgánico o lo ambiental, pues ambos cumplen con su labor, ambos son

extremadamente importantes, además es imposible separar estos factores, pues complementan, su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad de todo niño.

CAPITULO IV

4 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

4.1 SISTEMA DE HIPOTESIS

4.1.1 Hipótesis General

Si se aplica el Taller CCS de juegos motores en los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la I.E.P “Santa María”, entonces sus habilidades motrices básicas se consolidarán significativamente.

4.1.2 Hipótesis Específicas

- a. El nivel de consolidación del desarrollo de las Habilidades Motrices Básica que presentan los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la I.E.P “Santa María” antes de aplicar el Taller CCS de Juegos Motores, en su mayoría es malo.
- b. El nivel de consolidación del desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas que presentan los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la I.E.P “Santa María” después de aplicar el Taller CCS de Juegos Motores, en su mayoría es bueno.
- c. Existe diferencia entre el nivel de consolidación del desarrollo de Habilidades Motrices Básicas que presentaron los niños y niñas antes y después de la aplicación del Taller CCS de Juegos Motores.

4.2 IDENTIFICACIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

4.2.1 Variable Independiente

Taller CCS de Juegos Motores

Indicadores

- Pertinencia
- Aceptabilidad

4.2.2 VARIABLE DEPENDIENTE

Habilidades Motrices Básicas.

Indicadores

- Dominio de su esquema corporal
- Correcta coordinación
- Respeta su espacio de acción

4.3 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

4.3.1 Tipo de la Investigación

Aplicada

4.3.2 Diseño de Investigación

Cuasi Experimental con un solo grupo evaluado antes y después

GE= 01 X 02

Donde:

GE= Grupo Experimental

01= Evaluación de Entrada

X= Desarrollo de Habilidades Motrices Básicas

02= Evaluación de Salida

4.4 AMBITO DE LA INVESTIGACIÓN

Microrregión: La investigación se llevó a cabo en la I.E.P “Santa María” de la ciudad de Tacna.

4.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

4.5.1 Población

La población está conformada por 9 personas, entre niños y niñas que se encuentran matriculados en la sección de 5 años de la I.E.P Santa María de Tacna. 2010.

4.5.2 Muestra

Esta investigación se trabajó con niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la I.E.P “Santa María” de Tacna. 2010

4.6 RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

4.6.1 PROCEDIMIENTOS

La recolección de la información se hará en forma Personal y de primera fuente.

4.6.2 TECNICAS DE RECOLECCIÓN

Se utilizó la Observación para recoger información sobre el nivel de las habilidades motrices básicas del niño.

4.6.3 INSTRUMENTOS

El instrumento que se aplicará fue la escala de calificación, para evaluar el progreso del niño.

CAPÍTULO V

5 LOS RESULTADOS

5.5 DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO

Acciones de preparación

Durante el mes de noviembre del año 2010. Se procedió a desarrollar el taller CCS, dividido en 10 sesiones, los cuales fueron desarrollados por los niños y niñas de 5 años, para poder evaluar el nivel de consolidación de las habilidades motrices básicas.

Asimismo se prepararon las pruebas de entrada para determinar el nivel de adquisición de las habilidades motrices básicas en el grupo experimental.

Acciones de coordinación

Una vez preparados los instrumentos de aplicación, se procedió a realizar las acciones de coordinación. Así, el día 22 de noviembre del 2010, la directora y promotor de la I.E.P “Santa María”, Prof. Consuelo Becerra Barraza y el Sr. Alex Meléndez otorgaron la autorización para la aplicación del instrumento escala de calificación.

Con esta autorización se procedió a coordinar con la profesora de aula Sandra Campos Arenas, quien luego de enterarse de la finalidad del proyecto, accedió a colaborar en la aplicación del instrumento en estrecha colaboración con el investigador.

Acciones de aplicación del Taller de CCS

La aplicación del Taller CCS se llevó a cabo durante el cuarto bimestre previo cronograma establecido con la docente.

Así se realizaron las siguientes actividades:

- a) Aplicación de la prueba de entrada a niños de 5 años.
- b) Desarrollo de las 10 sesiones de clase con el Taller CCS.
- c) Aplicación de la prueba de salida a los niños de 5 años.

Luego de procesar la información se procede a presentarla.

5.6 DISEÑO DE PRESENTACIÓN DE LOS DATOS

Los datos se presentarán en el siguiente orden:

- * Presentación de los datos sobre el nivel de adquisición de las habilidades motrices básicas en el área de Educación Física de los niños de 5 años de la I.E.P. "Santa María" antes de la aplicación del Taller CCS
- * Presentación de los datos sobre el nivel de consolidación de las habilidades motrices básicas en el Taller CCS de juegos motores en los niños de 5 años
- * Presentación de los datos sobre el nivel de consolidación de las habilidades motrices básicas a través de juegos motores en los niños de 5 años de la I.E.P. "Santa María" después de la aplicación del Taller CCS

5.6.1 Información de la evaluación de entrada

TABLA N° 01

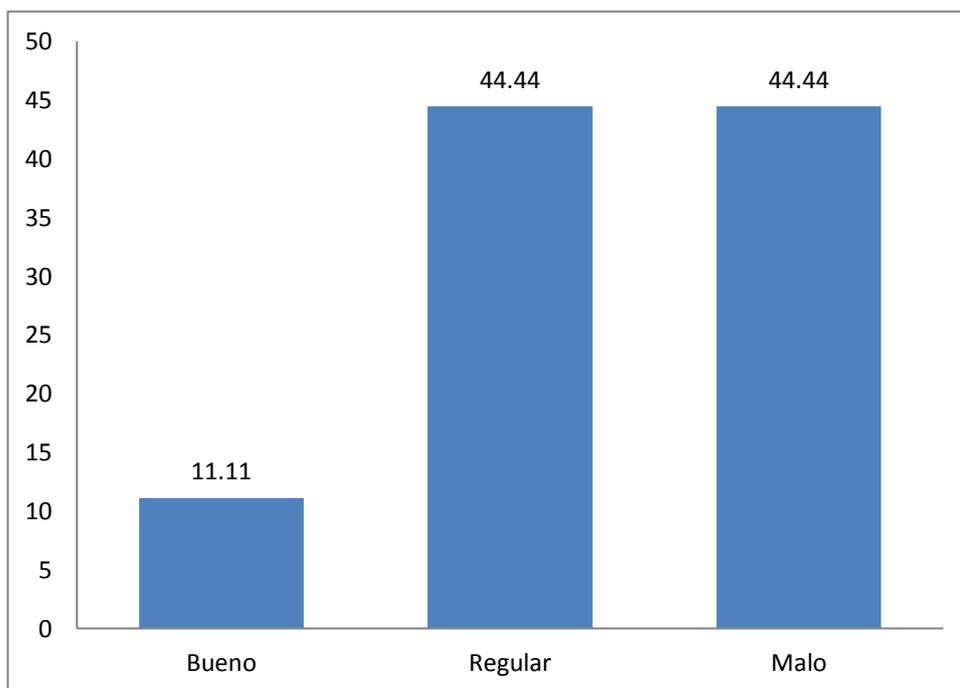
Se desplaza de un lugar a otro caminando, adoptando diferentes posiciones

i	f	%
Bueno	1	11.11
Regular	4	44.44
Malo	4	44.44
TOTAL	9	100%

FUENTE: Prueba de entrada

GRÁFICO N°01

Se desplaza de un lugar a otro caminando, adoptando diferentes posiciones



INTERPRETACION

En la tabla N°01 presenta información sobre las habilidades motrices básicas, considerando su indicador: se desplaza de un lugar a otro caminando, adoptando diferentes posiciones

En ella se puede apreciar que el grupo experimental el 44.44% de sus integrantes, señala tener un regular y mal desplazamiento de un lugar a otro caminando adoptando diferentes posiciones, un 11.11% obtuvo una calificación de bueno.

Basada en esta información, se aprecia que 4 niños dominan de manera regular y 4 niños no dominan el desplazamiento adoptando diferentes posiciones, sin embargo se observa que 1 niño domina el desplazamiento adoptando diferentes posiciones.

TABLA N° 02

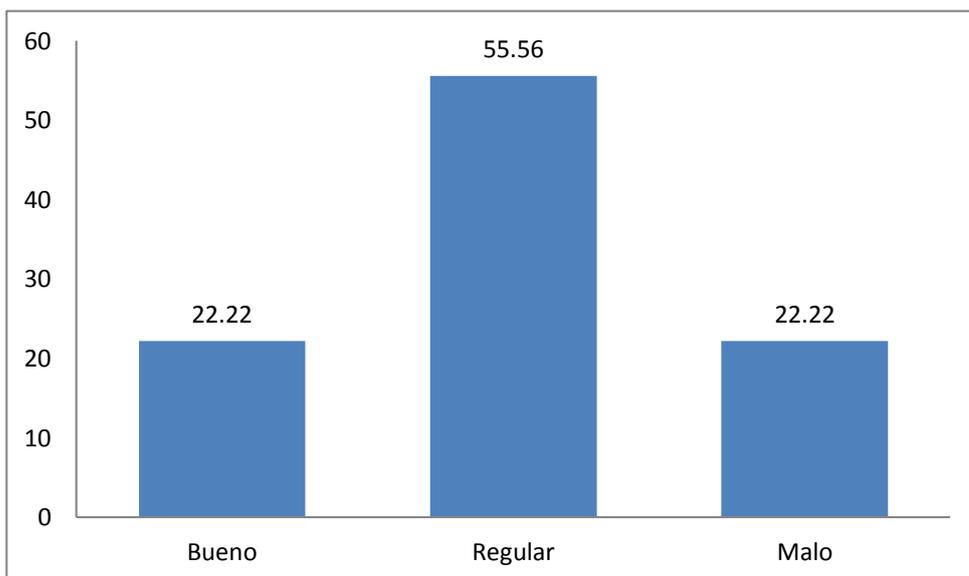
Demuestran habilidad al correr esquivando
los obstáculos

i	f	%
Bueno	2	22.22
Regular	5	55.56
Malo	2	22.22
TOTAL	9	100%

FUENTE: Prueba de entrada

GRÁFICO N° 02

Demuestran habilidad al correr esquivando
los obstáculos



INTERPRETACIÓN

En la tabla N°02 presenta información sobre las habilidades motrices básicas, considerando su indicador: demuestra su habilidad al correr esquivando los obstáculos

En ella se puede apreciar que en el grupo experimental el 55.56% de sus integrantes, señala tener una regular habilidad al correr esquivando los obstáculos, un 22.22% obtuvo una calificación de bueno y 22% la calificación de malo.

Basada en esta información, se aprecia que 5 niños dominan de manera regular la habilidad de correr esquivando obstáculos sin embargo se observa que 2 niños dominan y 2 niños no dominan la habilidad de correr esquivando los obstáculos.

TABLA N° 03

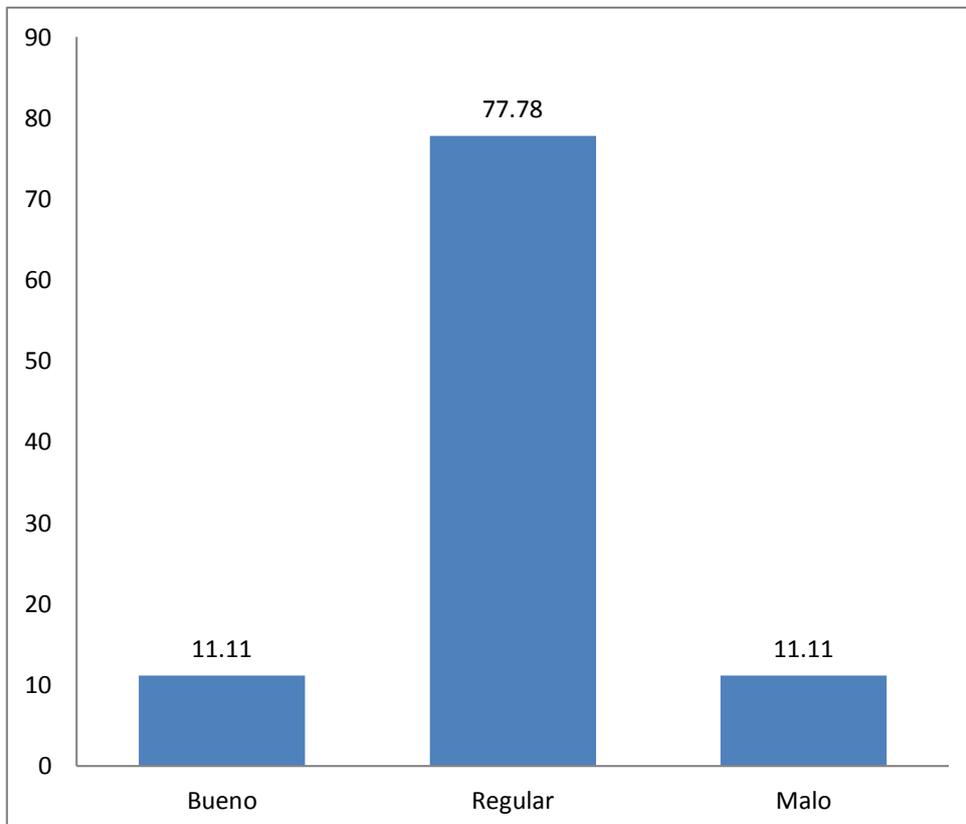
Supera los obstáculos en parejas

i	f	%
Bueno	1	11.11
Regular	7	77.78
Malo	1	11.11
TOTAL	9	100%

FUENTE: Prueba de entrada

GRAFICO N°03

Supera los obstáculos en parejas



INTERPRETACIÓN

En la tabla N°03 presenta información sobre las habilidades motrices básicas, considerando su indicador: supera los obstáculos en parejas

En ella se puede apreciar que en el grupo experimental el 77.78% de sus integrantes, señala tener un regular trabajo en parejas superando los obstáculos, un 11.11% obtuvo una calificación de bueno y 11.11% obtuvo la calificación de malo.

Basada en esta información, se aprecia que 7 niños dominan de manera regular el trabajo en parejas, sin embargo se observa que 1 niño domina y 1 niño no puede trabajar en parejas superando los obstáculos.

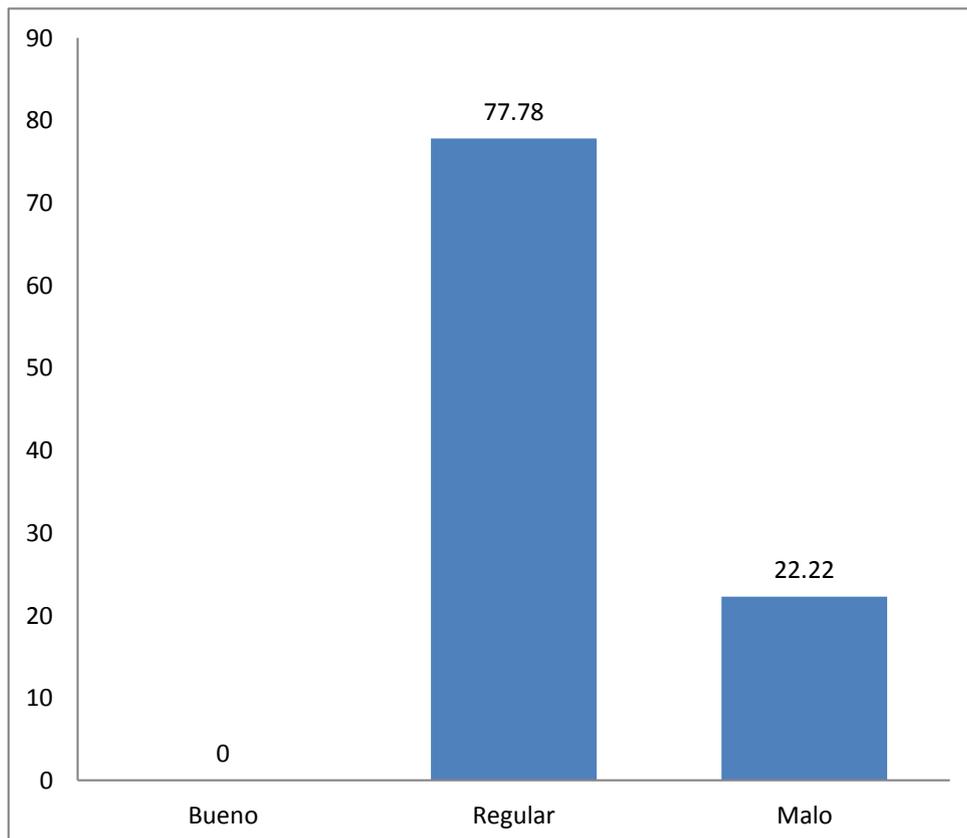
TABLA N° 04

Domina su cuerpo al momento de saltar sobre el
papel periódico

i	f	%
Bueno	0	0
Regular	7	77.78
Malo	2	22.22
TOTAL	9	100%

GRAFICO N° 04

Domina su cuerpo al momento de saltar sobre el
papel periódico



INTERPRETACION

En la tabla N°04 presenta información sobre las habilidades motrices básicas, considerando su indicador: domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico.

En ella se puede apreciar que en el grupo experimental el 77.78% de sus integrantes, señala tener un regular dominio de cuerpo al momento de saltar, un 22.22% obtuvo una calificación de malo, ya que no dominan su cuerpo al momento de saltar.

Basada en esta información, se aprecia que 7 niños dominan de manera regular su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico, sin embargo se observa que 2 niños no dominan su cuerpo en el momento de saltar y ningún niño puede saltar.

TABLA N° 05

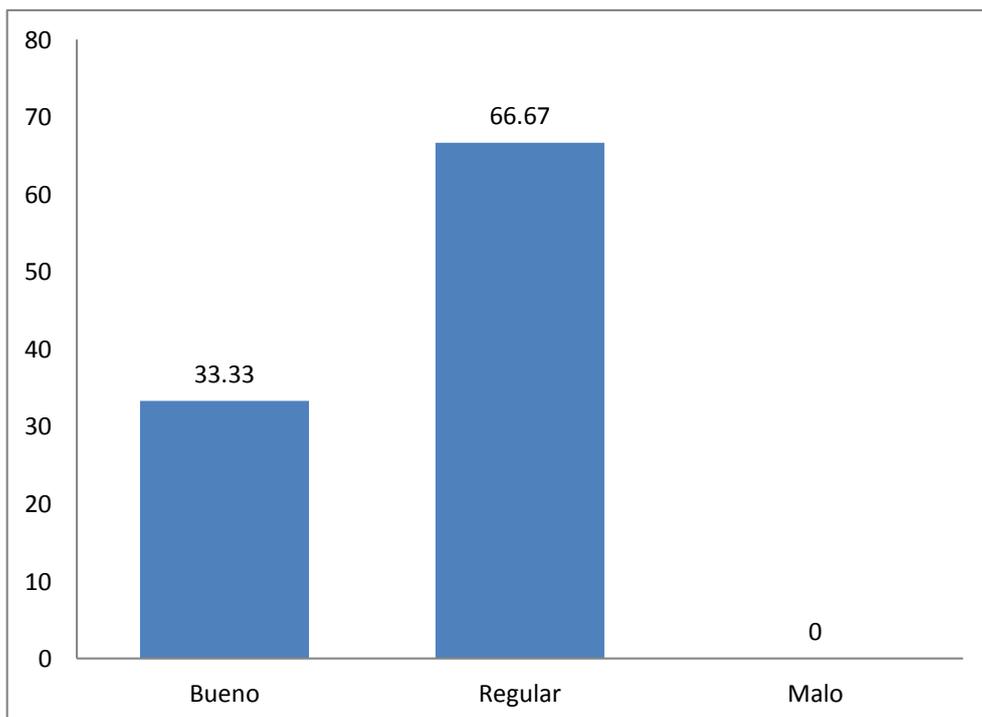
Coordina brazos y piernas al
momento de correr

i	f	%
Bueno	3	33.33
Regular	6	66.67
Malo	0	0
TOTAL	9	100%

FUENTE: Prueba de entrada

GRAFICO N°05

Coordina brazos y piernas al
momento de correr



INTERPRETACION

En la tabla N°05 presenta información sobre las habilidades motrices básicas, considerando su indicador: coordina sus brazos y piernas al momento de correr.

En ella se puede apreciar que en el grupo experimental el 66.67% de sus integrantes, señala tener una regular coordinación de piernas y brazos al momento de correr, un 33.33% obtuvo una calificación de bueno coordinando sus piernas y brazos cuando corren.

Basada en esta información, se aprecia que 6 niños muestran una coordinación regular piernas y brazos al correr, sin embargo se observa que 3 niños corren de manera regular y ni un niño corre mal.

TABLA N° 06

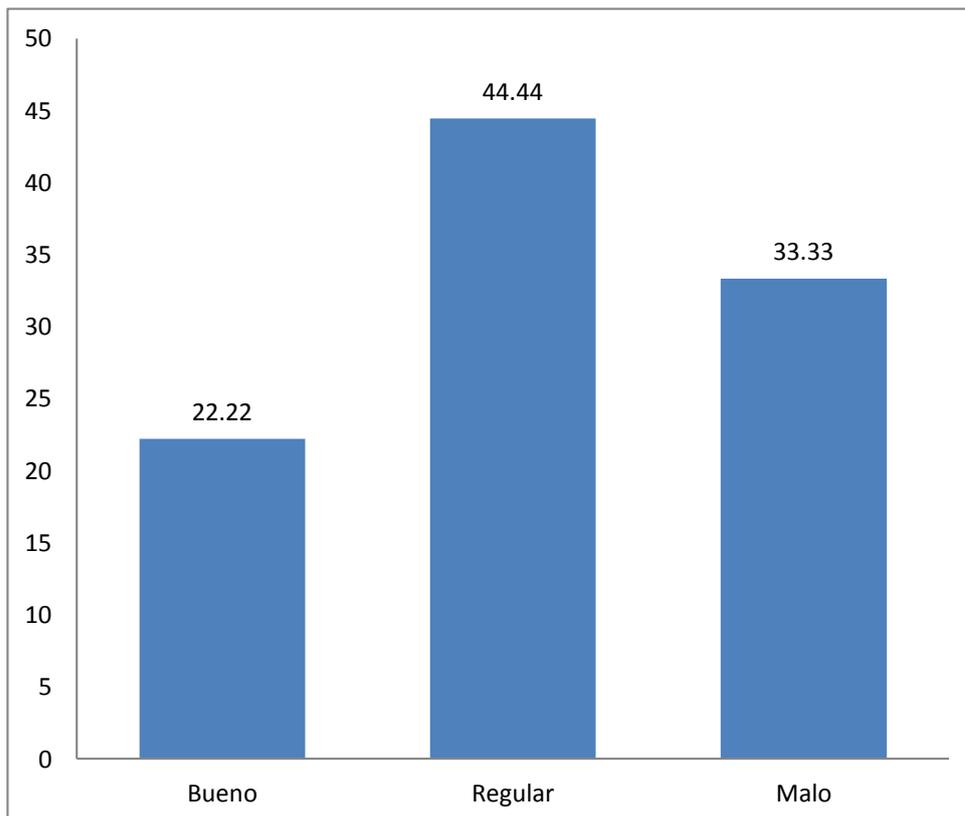
Es coordinado al saltar por los
obstáculos que se presenten

i	f	%
Bueno	2	22.22
Regular	4	44.44
Malo	3	33.33
TOTAL	9	100%

FUENTE: Prueba de entrada

GRAFICO N°06

Es coordinado al saltar por los
obstáculos que se presenten



INTERPRETACION

En la tabla N°06 presenta información sobre las habilidades motrices básicas, considerando su indicador: es coordinado al saltar por los obstáculos que se presenten

El 44.44% de niños realizan coordinadamente el salto por los obstáculos en forma regular, el 33.33% obtuvieron una calificación de malo y un 22.22% de bueno.

Basada en esta información, se aprecia que 4 niños realizan coordinadamente el salto sobre los obstáculos de manera regular, sin embargo se observa que 3 niños no coordinan el salto sobre los obstáculos y 2 niños dominan el salto sobre los obstáculos.

TABLA N° 07

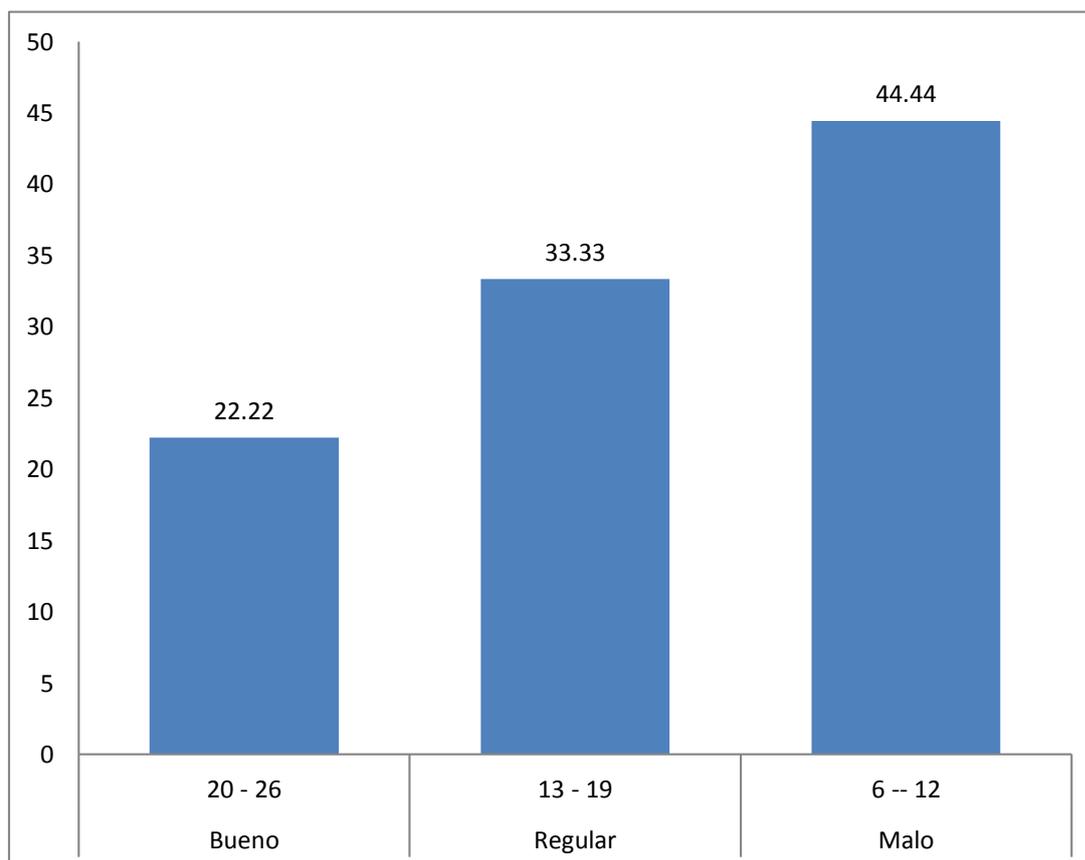
Resultados de la
Prueba de Entrada

I		f	%
Bueno	20 - 26	2	22.22
Regular	13 - 19	3	33.33
Malo	6 -- 12	4	44.44
TOTAL		9	100%

FUENTE: Prueba de entrada

GRAFICO N°07

Resultados de la Prueba de
Entrada



INTERPRETACIÓN

En la tabla N°07 presenta información sobre las habilidades motrices básicas, considerando los indicadores de las tablas anteriores.

En ella se puede apreciar que el grupo experimental el 44.44% de sus integrantes, tiene una mala adquisición de las habilidades motrices básicas; un 33.33% obtuvo una regular adquisición de habilidades motrices básicas y un 22.22% obtuvo la calificación de bueno en la adquisición de habilidades motrices básicas.

Basada en esta información, se aprecia que 4 niños dominan de manera regular las habilidades motrices básicas, sin embargo se observa que 3 niños no dominan las habilidades motrices básicas y sólo 2 niños dominan estas habilidades.

5.6.2 Descripción de la Aplicación de las Sesiones

El Taller CCS, consta de 10 sesiones, estas se desarrollaron en un tiempo de 45 minutos cada una con los niños y niñas de 5 años de la I.E.P "Santa María ".

Se inició con una prueba de entrada la cual consta de 6 ítems para diagnosticar el nivel adquirido de las habilidades motrices básicas, después se procedió a realizar las sesiones de clase, fortaleciendo las habilidades de los niños y niñas, por último se aplicó la prueba de salida, para evaluar el nivel adquirido por los niños.

Los niños asistieron en su totalidad durante la aplicación del instrumento y estuvieron prestos para la realización del Taller CCS.

5.6.3 Información de la evaluación de salida

TABLA N° 08

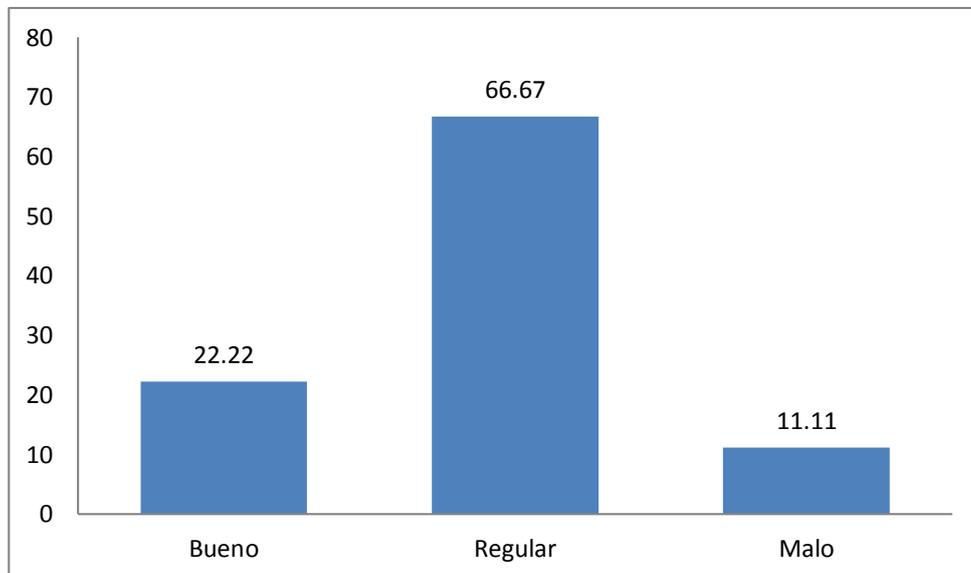
Se desplaza de un lugar a otro
caminando, adoptando diferentes
posiciones

i	f	%
Bueno	2	22.22
Regular	6	66.67
Malo	1	11.11
TOTAL	9	100%

FUENTE: Prueba de salida

GRAFICO N°08

Se desplaza de un lugar a otro
caminando, adoptando diferentes
posiciones



INTERPRETACIÓN

En la tabla N°08 presenta información sobre las habilidades motrices básicas, considerando su indicador: se desplaza de un lugar a otro caminando, adoptando diferentes posiciones

En ella se puede apreciar que en el grupo experimental el 66.67% de sus integrantes, señala tener un regular desplazamiento adoptando diferentes posiciones, 22.22% la calificación de bueno un 11.11% obtuvo una calificación de malo.

Basada en esta información, se aprecia que 6 niños dominan de manera regular los desplazamientos adoptando diferentes posiciones, sin embargo se observa que 1 niño no domina el desplazamiento y 2 niños lo dominan.

TABLA N° 09

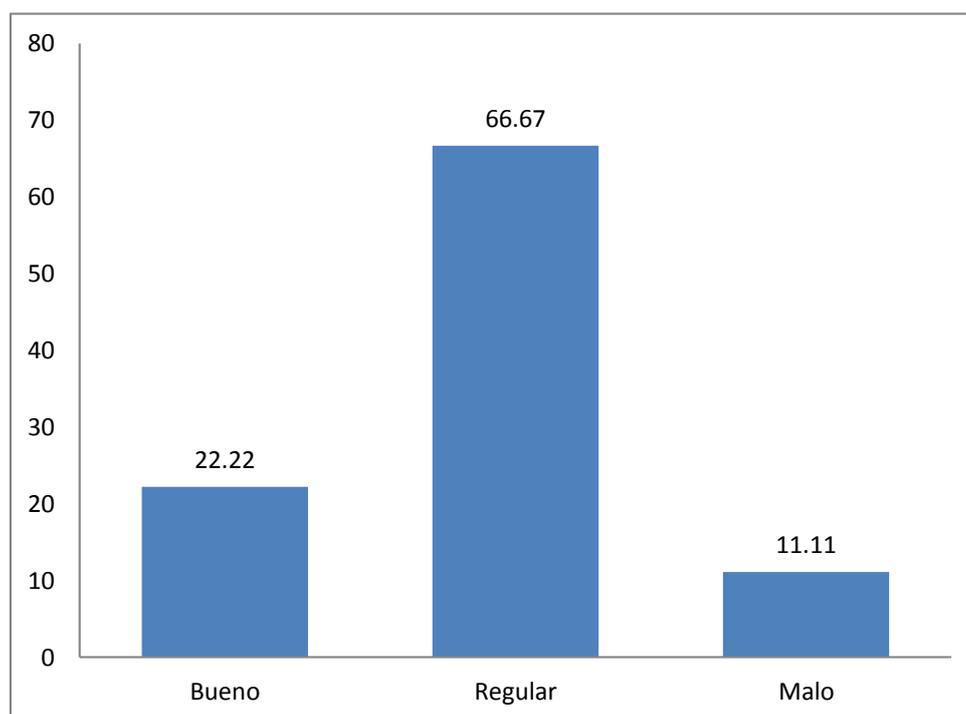
Demuestran su habilidad al correr
esquivando los obstáculos

i	f	%
Bueno	2	22.22
Regular	6	66.67
Malo	1	11.11
TOTAL	9	100%

FUENTE: Prueba de salida

GRAFICO N°09

Demuestran su habilidad al correr
esquivando los obstáculos



INTERPRETACIÓN

En la tabla N°09 presenta información sobre las habilidades motrices básicas, considerando su indicador: demuestra su habilidad al correr esquivando los obstáculos

En ella se puede apreciar que en el grupo experimental el 66.67% de sus integrantes, señala tener regular habilidad al correr esquivando obstáculos, un 11.11% obtuvo una calificación mala y 22.22% la calificación de buena.

Basada en esta información, se aprecia que 6 niños logran esquivar los obstáculos corriendo de manera regular, sin embargo se observa que 1 niño no esquiva los obstáculos y 2 niños esquivan los obstáculos corriendo.

TABLA Nº 10

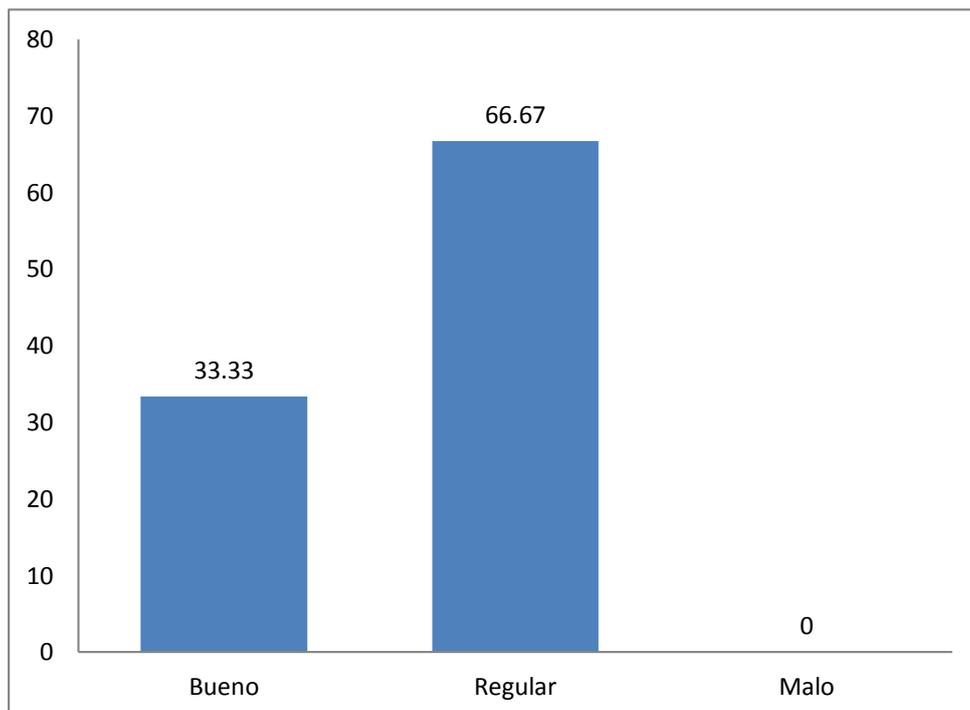
supera los obstáculos en parejas

i	f	%
Bueno	3	33.33
Regular	6	66.67
Malo	0	0
TOTAL	9	100%

FUENTE: Prueba de salida

GRAFICO Nº10

Supera los obstáculos en parejas



INTERPRETACIÓN

En la tabla N°10 presenta información sobre las habilidades motrices básicas, considerando su indicador: supera los obstáculos en parejas.

En ella se puede apreciar que en el grupo experimental el 66.67% de sus integrantes, señala tener un regular trabajo en parejas superando los obstáculos, un 33.33% obtuvo una calificación de bueno.

Basada en esta información, se aprecia que 6 niños dominan de manera regular el trabajo en parejas superando los obstáculos, sin embargo se observa que 3 niños dominan el trabajo en parejas y 0 niños no lo dominan.

TABLA N° 11

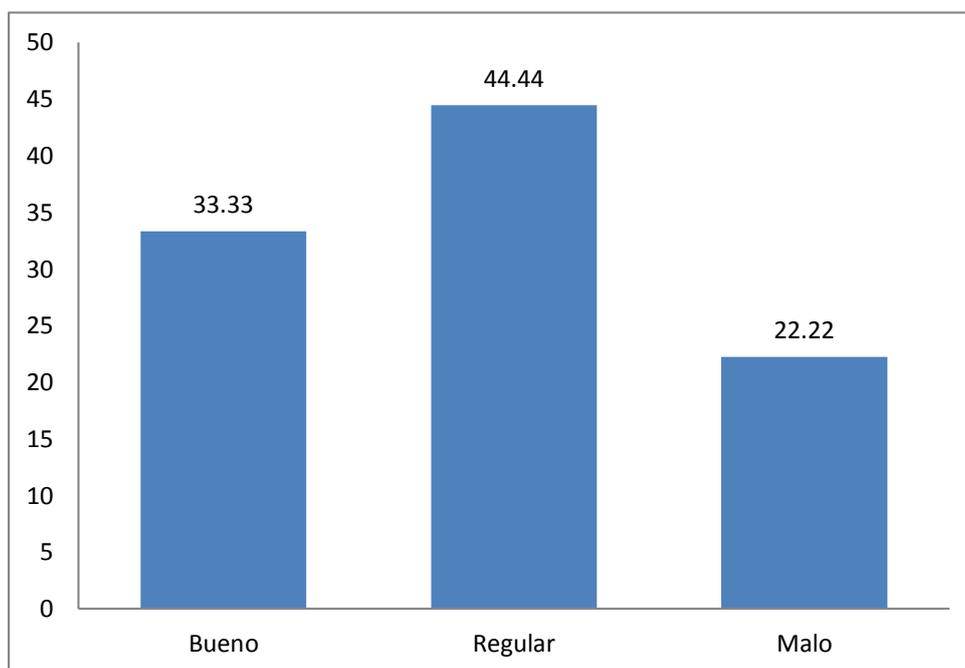
Domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico

i	f	%
Bueno	3	33.33
Regular	4	44.44
Malo	2	22.22
TOTAL	9	100%

FUENTE: Prueba de salida

GRAFICO N°11

Domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico



INTERPRETACIÓN

En la tabla N°11 presenta información sobre las habilidades motrices básicas, considerando su indicador: Domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico

En ella se puede apreciar que en el grupo experimental el 44.44% de sus integrantes, señala tener un regular dominio de su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico, un 33.33% obtuvo una calificación de bueno y el 22.22% la calificación de malo.

Basada en esta información, se aprecia que 4 niños dominan de manera regular su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico, sin embargo se observa que 3 niños dominan su cuerpo cuando saltan y 2 niños no lo dominan.

TABLA N° 12

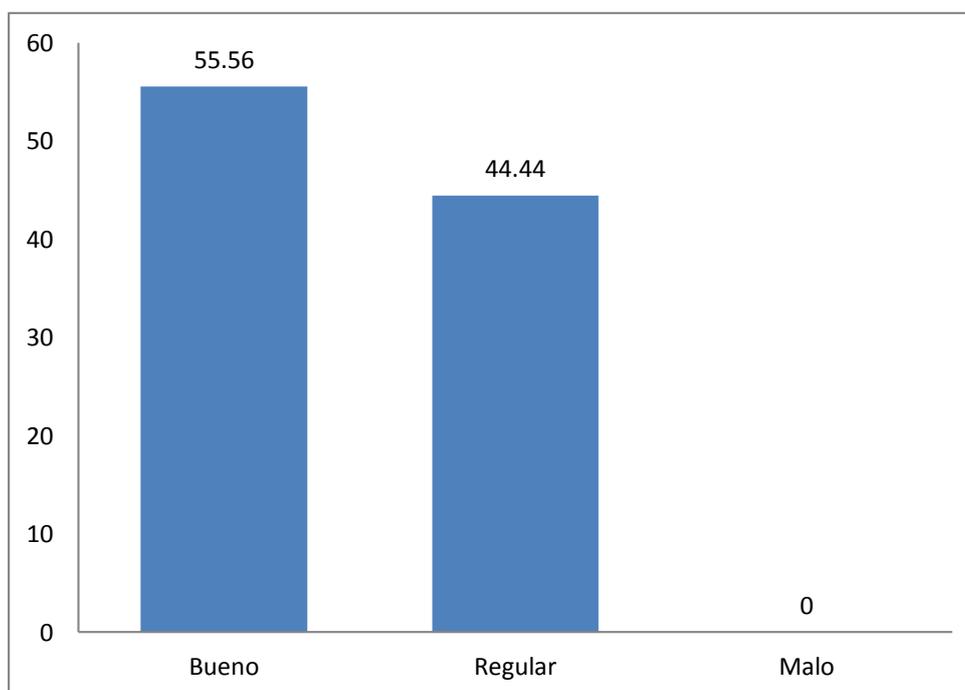
Coordinan brazos y piernas al
momento de correr

i	f	%
Bueno	5	55.56
Regular	4	44.44
Malo	0	0
TOTAL	9	100%

FUENTE: Prueba de salida

GRAFICO N°12

Coordinan brazos y piernas al
momento de correr



INTERPRETACIÓN

En la tabla N°12 presenta información sobre las habilidades motrices básicas, considerando su indicador: Coordina sus brazos y piernas al momento de correr

En ella se puede apreciar que en el grupo experimental el 44.44% de sus integrantes, señala tener una regular coordinación en el movimiento de brazos y piernas cuando corren, un 55.56% obtuvo una calificación de bueno.

Basada en esta información, se aprecia que 5 niños muestran buena coordinación de brazos y piernas al correr, sin embargo se observa que 4 niños dominan de manera regular sus brazos y piernas en el momento de correr y 0 niños no lo dominan.

TABLA N° 13

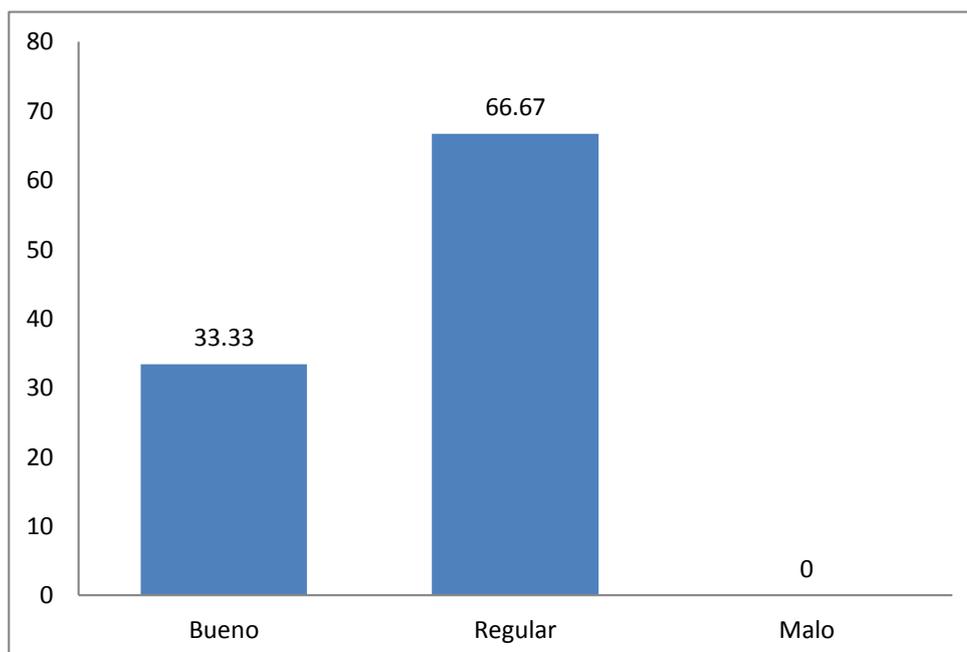
Es coordinado al saltar por los
obstáculos que se presenten

i	f	%
Bueno	3	33.33
Regular	6	66.67
Malo	0	0
TOTAL	9	100%

FUENTE: Prueba de salida

GRAFICO N°13

Es coordinado al saltar por los
obstáculos que se presenten



INTERPRETACIÓN

En la tabla N°13 presenta información sobre las habilidades motrices básicas, considerando su indicador: Es coordinado al saltar por los obstáculos que se presenten

En ella se puede apreciar que en el grupo experimental el 66.67% de sus integrantes, los niños tienen regular coordinación al saltar por los obstáculos que se le presenten, un 33.33% obtuvo una calificación de bueno.

Basada en esta información, se aprecia que 6 niños son coordinados al momento de saltar por los obstáculos de manera regular, sin embargo se observa que 3 niños no lo son al momento de saltar y 0 niños no lo dominan.

TABLA N° 14

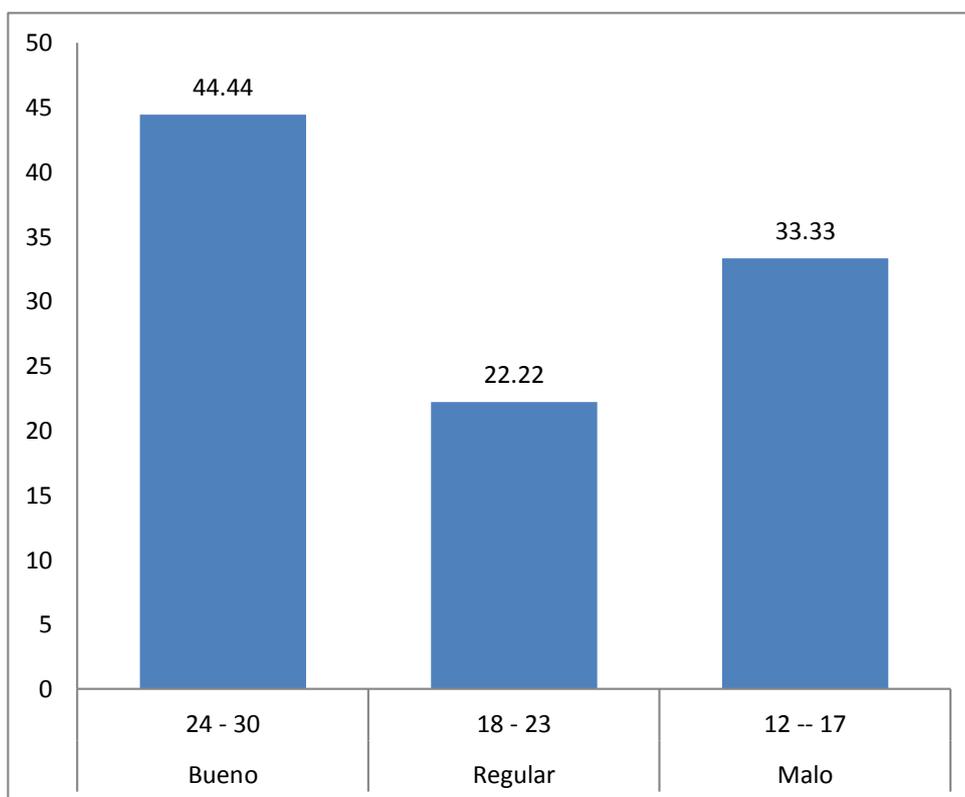
Resultados de la prueba de salida

i		f	%
Bueno	24 - 30	4	44.44
Regular	18 - 23	2	22.22
Malo	12 - 17	3	33.33
TOTAL		9	100%

FUENTE: Prueba de entrada

GRAFICO N°14

Resultados de la prueba de salida



INTERPRETACIÓN

En la tabla N°14 presenta información sobre las habilidades motrices básicas, considerando los indicadores de las tablas anteriores.

En ella se puede apreciar que en el grupo experimental el 44.44% de sus integrantes, señala tener una buena adquisición de las habilidades motrices básicas, estando entre 24 a 30 de la escala de calificación; un 33.33% obtuvo una mala adquisición de habilidades motrices básicas, estando entre 12 a 17 en la escala de calificación y un 22.22% obtuvo la calificación de regular en la adquisición de habilidades motrices básicas, estando entre 18 a 23 en la escala de calificación.

Basada en esta información, se aprecia que 4 niños lograron consolidar sus habilidades motrices básicas, sin embargo se observa que 3 niños no lograron consolidar sus habilidades motrices básicas y 2 niños lo consolidaron de manera regular.

5.6.4 Contratación de la evaluación de entrada y la evaluación de salida

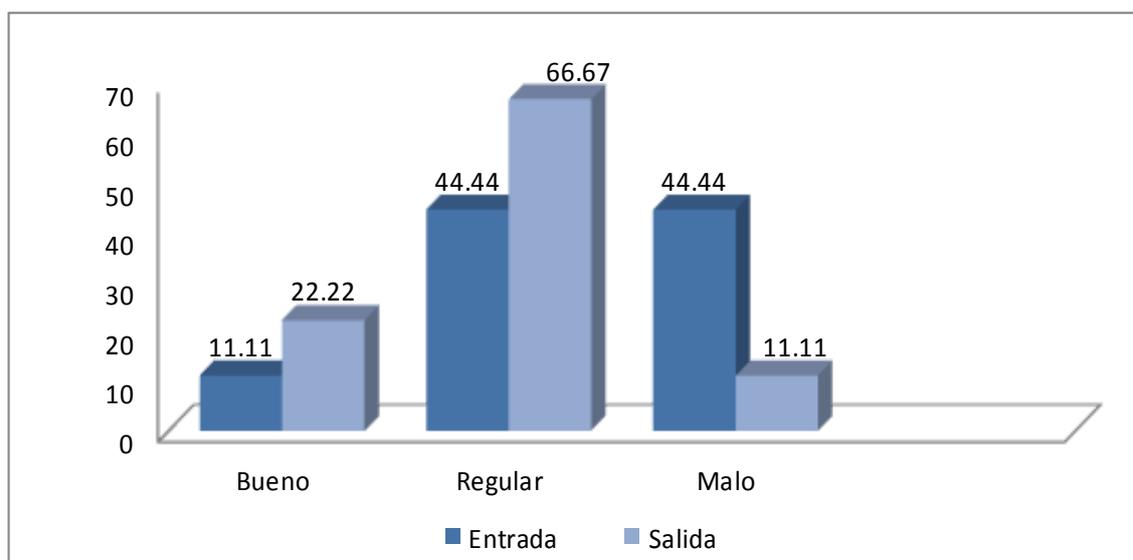
TABLA N° 15

Se desplaza de un lugar a otro caminando, adoptando diferentes posiciones

i	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA	
	f	%	f	%
BUENO	1	11.11	2	22.22
REGULAR	4	44.44	6	66.67
MALO	4	44.44	1	11.11
TOTAL	9	100%	9	100%

FUENTE: Prueba de Entrada y Salida del Taller CCS**GRAFICO N°15**

Se desplaza de un lugar a otro caminando, adoptando diferentes posiciones

**FUENTE:** TABLA N°01 y 07

INTERPRETACIÓN

El gráfico de la tabla N° 15, presentan información sobre las habilidades motrices básicas considerando el indicador: Se desplaza de un lugar a otro caminando, adoptando diferentes posiciones, datos obtenidos de la evaluación aplicada a los niños de 5 años de la I.E.P "Santa María".

Hecha la contrastación entre la prueba de entrada y la prueba de salida, cuyos resultados son 44.44% y 66.66% que equivale a malo y regular respectivamente y el 11.11% equivale a bueno.

De lo que se puede deducir que con la aplicación del taller se ha se ha mejorado de forma considerable el desplazamiento de un lugar a otro, adoptando diferentes posiciones, de malo a regular manteniéndose igual el equivalente a bueno.

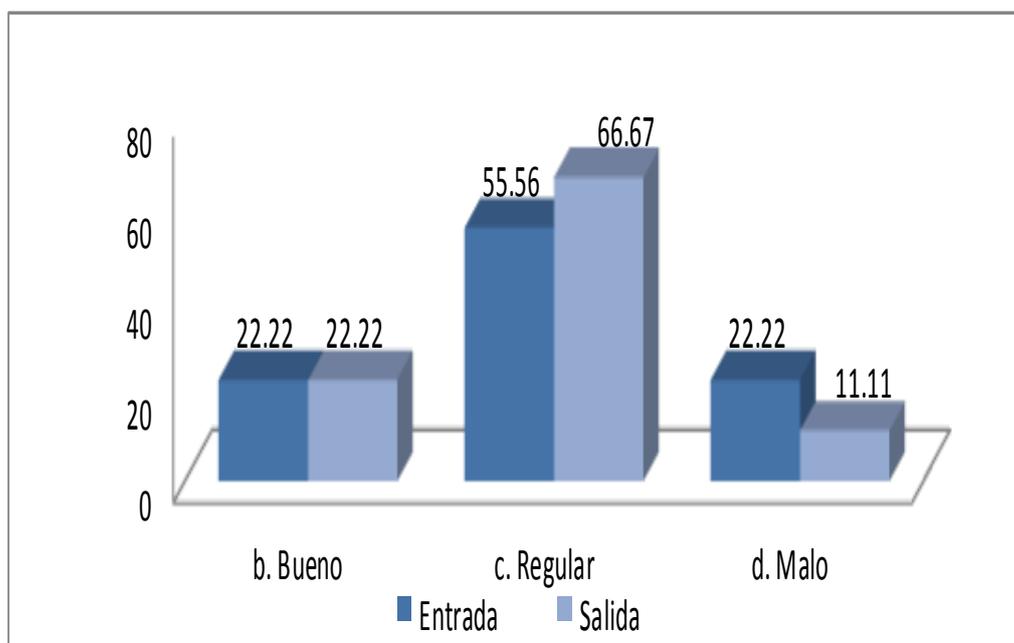
TABLA N° 16

Demuestra su habilidad al correr esquivando los obstáculos

i	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA	
	f	%	f	%
BUENO	2	22.22	2	22.22
REGULAR	5	55.56	6	66.67
MALO	2	22.22	1	11.11
TOTAL	9	100%	9	100%

FUENTE: Prueba de Entrada y Salida del Taller CCS**GRAFICO N°16**

Demuestran su habilidad al correr esquivando los obstáculos

**FUENTE:** TABLA N°02 y 08

INTERPRETACIÓN

La tabla N° 16 su gráfico, presentan información sobre las habilidades motrices básicas considerando el indicador: Demuestra su habilidad al correr esquivando los obstáculos datos obtenidos de la evaluación aplicada a los niños de 5 años de la I.E.P "Santa María".

Del grupo experimental en la evaluación de entrada mostró que: un 55.56% se traslada corriendo de manera regular esquivando los obstáculos, otro 22.22% se traslada de buena manera por los distintos obstáculos, por otro lado un 22.22% de alumnos se traslada de manera deficiente por los distintos obstáculos. Así mismo finalizada la evaluación de salida, se obtuvo como resultado que un 66.67% se traslada corriendo de manera regular por los distintos obstáculos, mientras que un 22.22% se traslada corriendo de buena manera por los distintos obstáculos.

De estos resultados obtenidos podríamos afirmar que en la evaluación final hubo una mejora cuando el niño se traslada por los distintos obstáculos que se le presenta.

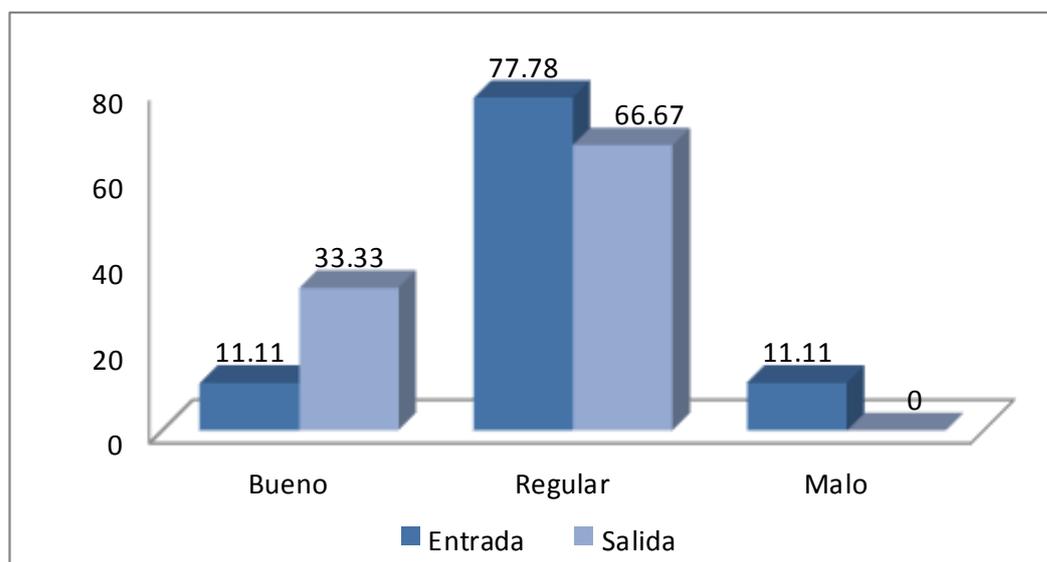
TABLA N° 17

Supera los obstáculos en parejas

i	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA	
	f	%	f	%
BUENO	1	11.11	3	33.33
REGULAR	7	77.78	6	66.67
MALO	1	11.11	0	0
TOTAL	9	100%	9	100%

FUENTE: Prueba de Entrada y Salida del Taller CCS**GRAFICO N°17**

Supera los obstáculos en parejas

**FUENTE:** TABLA N°03 y 09

INTERPRETACIÓN

La tabla N° 17 su gráfico, presentan información sobre las habilidades motrices básicas considerando el indicador: Supera los obstáculos en parejas de los datos obtenidos de la evaluación aplicada a los niños de 5 años de la I.E.P "Santa María".

Del grupo experimental en la evaluación de entrada mostró que: un 77.78% trabaja en parejas superando los obstáculos, otro 11.11% trabaja de buena manera en parejas, por otro lado un 11.11% tiene un deficiente trabajo en parejas superando los obstáculos. Así mismo finalizada la evaluación de salida, se obtuvo como resultado que un 66.67% trabaja de buena manera superando los obstáculos en grupo, mientras que un 33.33% trabaja de buena manera en parejas superando los obstáculos, y ni un alumno posee un mal trabajo en parejas superando los obstáculos.

De estos resultados obtenidos podríamos afirmar que en la evaluación final existe una mejoría cuando el niño trabaja en parejas superando los obstáculos.

TABLA N° 18

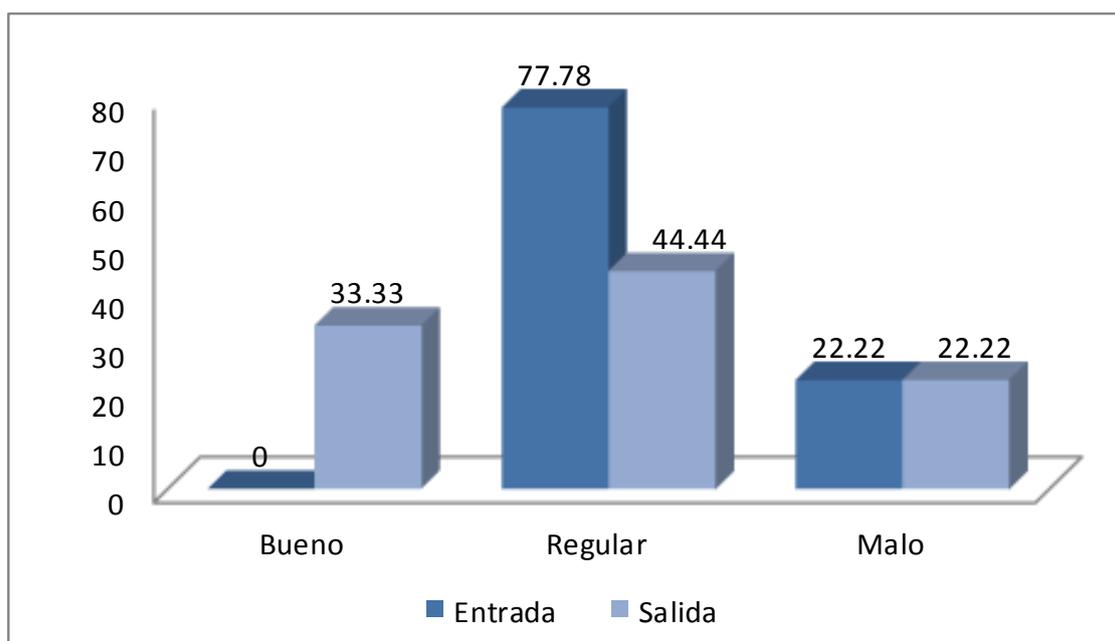
Domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico

i	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA	
	f	%	f	%
BUENO	0	0	3	33.33
REGULAR	7	77.78	4	44.44
MALO	2	22.22	2	22.22
TOTAL	9	100%	9	100%

FUENTE: Prueba de Entrada y Salida del Taller CCS

GRÁFICO N°18

Domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico



FUENTE: TABLA N°04 y 10

INTERPRETACION

La tabla N° 18 su gráfico, presentan información sobre las habilidades motrices básicas considerando el indicador: Domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico datos obtenidos de la evaluación aplicada a los niños de 5 años de la I.E.P “Santa María”.

Del grupo experimental en la evaluación de entrada mostró que: un 77.78% tiene un regular dominio de su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico, otro 22.22% tiene un deficiente dominio de su cuerpo al momento de saltar, por otro ni un niño logra saltar de buena manera sobre el papel periódico. Así mismo finalizada la evaluación de salida, se obtuvo como resultado que un 44.44% domina su cuerpo al momento de saltar, mientras un 33.33% domina su cuerpo de buena manera al momento de saltar.

De estos resultados obtenidos podríamos afirmar que en la evaluación final hubo una mejora cuando el niño Domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico

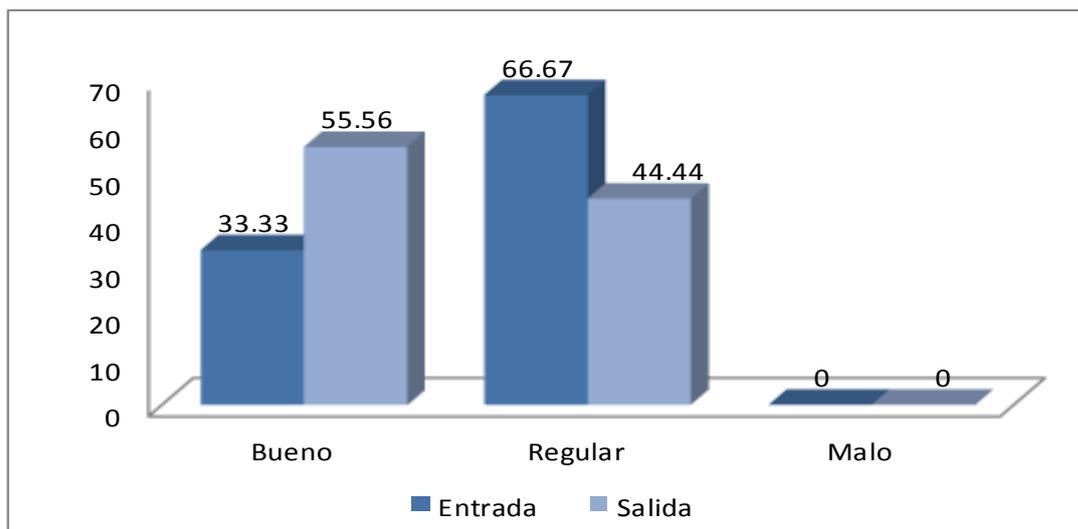
TABLA Nº 19

Coordina brazos y piernas al momento de correr

i	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA	
	f	%	f	%
BUENO	3	33.33	5	55.56
REGULAR	6	66.67	4	44.44
MALO	0	0	0	0
TOTAL	9	100%	9	100%

FUENTE: Prueba de Entrada y Salida del Taller CCS**GRÁFICO Nº 19**

Coordina brazos y piernas al momento de correr

**FUENTE:** CUADRO Nº5 y 11

INTERPRETACION

La tabla N° 19 su gráfico, presentan información sobre las habilidades motrices básicas considerando el indicador: Coordina sus brazos y piernas al momento de correr datos obtenidos de la evaluación aplicada a los niños de 5 años de la I.E.P “Santa María”.

Del grupo experimental en la evaluación de entrada mostró que: un 66.67% coordina sus brazos y piernas al momento de correr de manera regular, otro 33.33% corre de buena manera coordinando sus brazos y piernas por otro lado ni un niño está en la escala de deficiente al momento de correr. Así mismo finalizada la evaluación de salida, se obtuvo como resultado que un 55.56% coordina sus brazos y piernas al momento de correr, mientras que un 44.44% coordina de manera regular sus piernas y brazos, y ni un niño presenta una mala coordinación de piernas y brazos al momento de correr.

De estos resultados obtenidos podríamos afirmar que en la evaluación final hubo una mejora cuando el niño Coordina sus brazos y piernas al momento de correr

TABLA N° 20

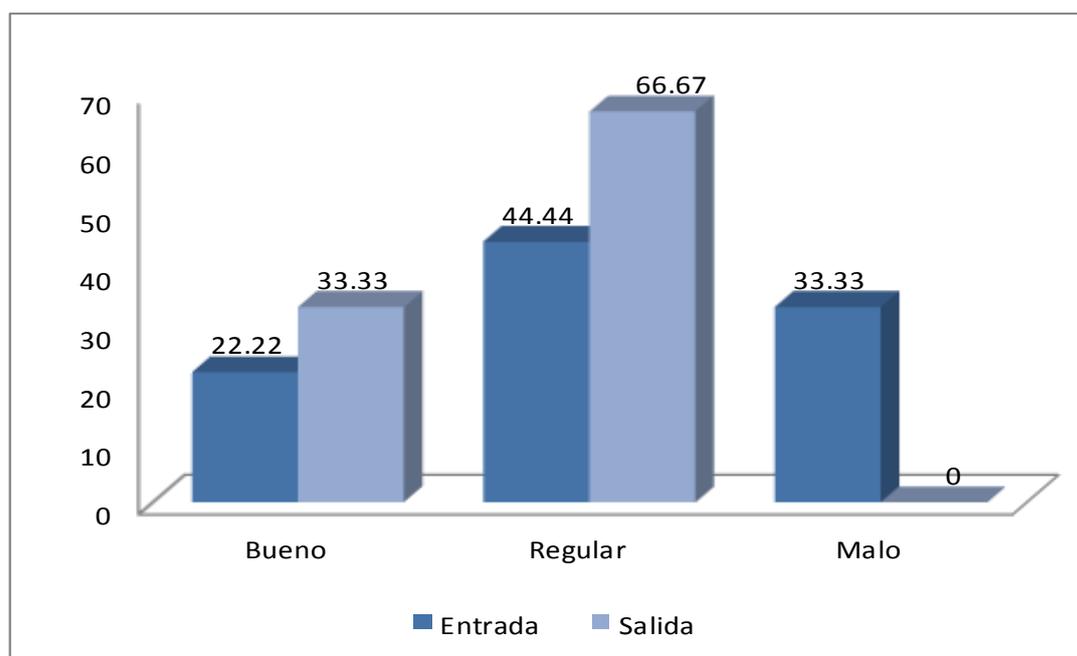
Es coordinado al saltar por los obstáculos que se presenten

i	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA	
	f	%	f	%
BUENO	2	22.22	3	33.33
REGULAR	4	44.44	6	66.67
MALO	3	33.33	0	0
TOTAL	9	100%	9	100%

FUENTE: Prueba de Entrada y Salida del Taller CCS

GRÁFICO N° 20

Es coordinado al saltar por los obstáculos que se presenten



FUENTE: TABLA N°06 y 12

INTERPRETACION

La tabla N° 20 su gráfico, presentan información sobre las habilidades motrices básicas considerando el indicador: es coordinado al saltar por los obstáculos que se presenten datos obtenidos de la evaluación aplicada a los niños de 5 años de la I.E.P "Santa María".

Del grupo experimental en la evaluación de entrada mostró que: un 44.44% salta de manera regular por los obstáculos, otro 22.22% coordina al momento de saltar por los obstáculos que se le presenten, por otro lado el 33.33% no coordina al momento de saltar por los obstáculos. Así mismo finalizada la evaluación de salida, se obtuvo como resultado que un 66.67% de niños coordina sus movimientos de manera regular al momento de saltar por los obstáculos, mientras que un 33.33% coordina sus movimientos al momento de saltar por los obstáculos que se le presenten, y ni un niño está en la escala de malo.

De estos resultados obtenidos podríamos afirmar que en la evaluación final hubo una mejora cuando el estudiante es coordinado al saltar por los obstáculos que se presenten

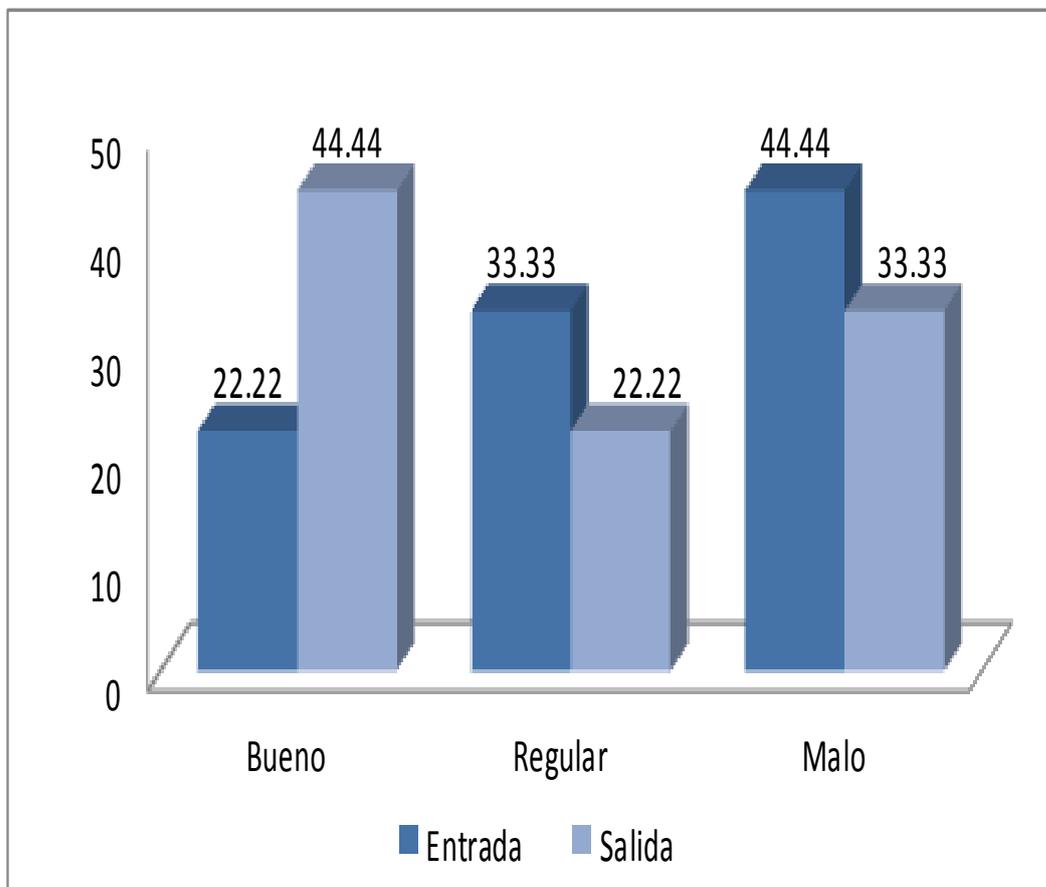
TABLA Nº 21

Comparación final de prueba de entrada y salida

ESCALA	PRUEBA DE ENTRADA		PRUEBA DE SALIDA		
	i	f	%	f	%
BUENO		2	22.22	4	44.44
REGULAR		3	33.33	2	22.22
MALO		4	44.44	3	33.33
TOTAL		9	100%	9	100%

GRÁFICO Nº 21

Comparación final de prueba de entrada y salida



INTERPRETACIÓN

En tabla N° 21 presenta la información en la prueba de entrada el 44.44% se encuentra en una escala de Malo, en comparación a la prueba de salida 33.33%. El 33.33% está en una escala de Regular a comparación de la prueba de salida que señala el 22.22%; y un 22.22% está en una escala de Bueno en comparación a la prueba de salida que señala el 44.44%.

Basada en esta información, se aprecia que 4 niños lograron consolidar sus habilidades motrices básicas, sin embargo se observa que 3 niños no lograron consolidar sus habilidades motrices básicas y 2 niños lo consolidaron de manera regular.

5.6.5 Prueba Estadística

Alumnos	Entrada	Salida
1	26	30
2	19	24
3	6	12
4	12	22
5	18	18
6	12	15
7	24	26
8	18	24
9	9	15
media	16	20.67
varianza	45.250	35.750
desviación	6.727	5.979

$$Sp^2 = \frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$Sp^2 = \frac{(9 - 1) (45.25)^2 + (9 - 1) (35.75)^2}{9 + 9 - 2}$$

$$Sp^2 = \frac{(8) (45.25)^2 + (8) (35.75)^2}{16}$$

$$Sp^2 = \frac{(8) (2047.562) + (8) (1278.062)}{16}$$

$$Sp^2 = \frac{(8) (2047.562) + (8) (1278.062)}{16}$$

$$Sp^2 = \frac{16380.496 + 10224.496}{16}$$

$$Sp^2 = \frac{26604.992}{16}$$

$$Sp^2 = 1662.812$$

“T” de Student

$$T = \frac{\text{media 1} - \text{media 2}}{\sqrt{Sp^2 \cdot [1/n + 1/n2]}}$$

$$T = \frac{20.67 - 16}{\sqrt{1662.812 [1/9 + 1/9]}}$$

$$T = \frac{4.67}{\sqrt{1662.812 [0.11 + 0.11]}}$$

$$T = \frac{4.67}{\sqrt{1662.812 [0.22]}}$$

$$T = \frac{4.67}{\sqrt{365.81864}}$$

$$T = \frac{4.67}{19.126}$$

$$T = 0.244$$

5.7 CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS

La contrastación de las hipótesis de la investigación se hace en el siguiente orden:

5.3.1 Hipótesis Específica

La hipótesis específica a) señala que:

El nivel de consolidación del desarrollo de las Habilidades Motrices Básica que presentan los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la I.E.P “Santa María” antes de aplicar el Taller CCS de Juegos Motores, en su mayoría es malo.

El nivel de consolidación de las Habilidades Motrices Básicas que presentan los niños y niñas del nivel inicial, antes de aplicar el Taller CCS de Juegos Motores, se puede apreciar en los resultados que presenta la tabla N°07, que el mayor porcentaje está en la categoría de malo con un 44.44%, considerando los resultados de las tablas del N°01 al N°06, con los indicadores; se desplaza de un lugar a otro caminando adoptando diferentes posiciones, demuestra habilidad al correr esquivando los obstáculos, corre en parejas esquivando los obstáculos, domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico, coordina brazos y piernas al momento de correr, es coordinado al saltar por los obstáculos que se presenten.

Esto lleva a pensar que los niños y niñas no han consolidado sus Habilidades Motrices Básicas en el nivel inicial.

Por lo tanto la hipótesis específica a) ha quedado plenamente comprobada.

La hipótesis específica b) afirma que:

El nivel de consolidación del desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas que presentan los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la I.E.P “Santa María” después de aplicar el Taller

CCS de Juegos Motores, en su mayoría es bueno.

El nivel de consolidación de las Habilidades Motrices Básicas que presentan los niños y niñas del nivel inicial, después de aplicar el Taller CCS de Juegos Motores, se puede apreciar en los resultados que presenta la tabla N°14, que el mayor porcentaje está en la categoría de bueno con un 44.44%, considerando los resultados de las tablas del N°08 al N°13, con los indicadores; se desplaza de un lugar a otro caminando adoptando diferentes posiciones, demuestra habilidad al correr esquivando los obstáculos, corre en parejas esquivando los obstáculos, domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico, coordina brazos y piernas al momento de correr, es coordinado al saltar por los obstáculos que se presenten.

Esto lleva a pensar que la aplicación del Taller CCS de Juegos Motores, ha generado un desarrollo significativo en la consolidación de las Habilidades Motrices Básicas.

Por lo tanto la hipótesis específica b) ha quedado plenamente comprobada.

La hipótesis específica c) señala que:

Existe diferencia entre el nivel de consolidación del desarrollo de Habilidades Motrices Básicas que presentaron los niños y niñas antes y después de la aplicación del Taller CCS de Juegos Motores.

El nivel de consolidación de las Habilidades Motrices Básicas que presentan los niños y niñas del nivel inicial, antes y después de la aplicación del Taller CCS de Juegos Motores, se aprecia en los resultados que presenta la tabla N°21, en la categoría de bueno antes de aplicar el Taller CCS de Juegos Motores obtuvo un porcentaje de 22.22% y después de aplicar el Taller CCS obtuvo un 44.44%, considerando los resultados de las tablas del N°15 al N°20, con los indicadores; se desplaza de un lugar a otro caminando adoptando diferentes posiciones, demuestra habilidad al correr esquivando

los obstáculos, corre en parejas esquivando los obstáculos, domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico, coordina brazos y piernas al momento de correr, es coordinado al saltar por los obstáculos que se presenten.

Durante la aplicación del Taller CCS de Juegos Motores para consolidar el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas presentó un crecimiento sostenido, lo que implica un efecto positivo de los mismos. Por lo tanto la hipótesis específica c) ha quedado comprobada.

5.3.2 Hipótesis General

Afirma que:

Si se aplica el Taller CCS de juegos motores en los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la I.E.P "Santa María", entonces sus habilidades motrices básicas se consolidarán significativamente.

Habiéndose comprobado las hipótesis específicas con el resultado de la tabla N°21 y después de haber aplicado la T de Student se obtuvo un valor de 0.244 demostrando que es confiable.

CAPITULO VI

3. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

3.1 CONCLUSIONES

PRIMERA

Aplicada la prueba de entrada quedó demostrado que existe una deficiencia en la consolidación de las Habilidades Motrices Básicas.

SEGUNDA

Aplicada la prueba de salida, los niños y niñas de 5 años tuvieron mejorías notables en el momento del desarrollo de los ejercicios del Taller CCS de Juegos Motores.

TERCERA

El desarrollo de las sesiones de clase de Juegos Motores ayudó a consolidar las Habilidades Motrices Básicas, demostrando resultados positivos en los niños y niñas de 5 años

CUARTA

La aplicación del Taller CCS de Juegos Motores ha permitido lograr en niños y niñas de 5 años, un considerable desarrollo y estabilización de sus Habilidades Motrices Básicas, como se evidencian en los resultados obtenidos en la prueba de entrada y en la prueba de salida.

3.2 SUGERENCIAS

PRIMERA

Sería conveniente que la UGEL difunda el trabajo del Taller CCS para desarrollar y consolidar las Habilidades Motrices Básicas en niños de 5 años.

SEGUNDA

Presentar un proyecto y sugerir a la Dirección Regional de Educación, la aplicación del Taller CCS en los jardines de Educación Inicial de Tacna a niños de 5 años.

TERCERA

Capacitar a los profesores de Educación Inicial y Educación Física para la aplicación del Taller CCS, que conlleve la generalización de su aplicación.

BIBLIOGRAFÍA

LIUBLINSKAIA. Desarrollo Psíquico del niño. Op. Cit. Pág. 131

THOMPSON, Helen. Crecimiento Físico del Niño. 1988, Argentina. Ed. Kapeñuz. Pág. 329

Freud, citado por: BRUZZO Mariana, JACUBOVICH Martha. Enciclopedia para educadores, Pág. 262

WALLON. Revista Iberoamericana de Ed. 2007

Murcia (2003)- <http://www.naeki.cl/la-importancia-de-la-motricidad>

DURIVAGE Johanne. Ed. Y psicomotricidad. 1987. México Ed. Trillas Pág. 13

GAZZANO Elena. Educación Psicomotriz. Op Cit p: 10 y 12

GAZZANO Elena. Ed. Psicomotricidad. 1987. España. Ed Cincel S.A Pág. 09

CONDE MARÍN Mabel. "Madurez Escolar" Pág. 54

MATERIAL ELECTRÓNICO

<http://html.rincondelvago.com/desarrollo-motor-y-psicomotricidad.html>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

<http://www.monografias.com/trabajos14/importancia-juego/importancia-juego.shtml#qu>

<http://www.efdeportes.com/efd49/am56.htm>

<http://www.monografias.com/trabajos35/juegos-motores/juegos-motores.shtml>

<http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=324>

<http://html.rincondelvago.com/juegos-motores.html>

<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0600/622.ASP>

<http://www.slideshare.net/almafelisa/piaget-presentation>

<http://www.redcreacion.org/documentos/camping7/LAAlvarado.html>

<http://losjuegosdecurro.blogspot.com/2008/11/teoria-del-juego-evolucion-de-los-juegos.html>

<http://www.educar.org/infantiles/Juegos/index.asp>

http://es.wikipedia.org/wiki/Juego#Juego_vs._diversi.C3.B3n

<http://scollvaz.galeon.com/>

<http://www.misrespuestas.com/que-es-la-recreacion.html>

ANEXOS

TALLER "CCS DE JUEGOS MOTORES"

PRESENTACIÓN

A continuación se presenta el manual del Taller CCS de Juegos Motores, constituida de 10 sesiones de 45 minutos, en ella encontrará distintos ejercicios entre caminar, correr y saltar.

OBJETIVO

La finalidad de este manual es consolidar el desarrollo de las Habilidades Motrices Básicas a través de Juegos Motores, además de ser guía para los profesores de Educación Física y del nivel Inicial.

INDICE DE SESIONES

1. Camina de un lugar a otro ubicando su espacio de acción
2. Saltar con los dos pies
3. Saltar de un lado a otro controlando su cuerpo
4. Coordina sus brazos y piernas al momento de correr
5. Saltar sobre los obstáculos (cuerdas)
6. Adopta diferentes posturas caminando
7. Domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico
8. Esquiva los obstáculos en parejas
9. Camina y salta y salta a la voz del profesor
10. Camina por el banco de distintas maneras
11. Escala de calificación
12. Calificación de los alumnos
13. Relación de los alumnos

Manual presentado por:

Bach. Evelyn M. Arancibia Fernández Dávila

SESIONES DE CLASE

SESION DE CLASE N° 01

NOMBRE DE LA SESION: “CCS”

NOMBRE DE LA I.E : I.E.P “Santa María”

TIEMPO DE DURACIÓN : 45 minutos

PRACTICANTE : Evelyn Arancibia Fernández Dávila

NIVEL Y EDAD : Inicial 5 años

LOGRO DE APRENDIZAJE: camina de un lugar a otro ubicando su espacio de acción

PARTE	DESCRPCIÓN	MATERIALES	TIEMPO
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del profesor • Correr en forma libre, al toque del silbato quedarse como estatuas. • El anterior pero en parejas. • Respiración (3 veces) • Caminar por las líneas en columna de uno, punta del pie, talones. • Articulaciones, elongaciones. 		8´
PRICIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Caminar rápido de un lado a otro sin chocarse con la compañera y regresar a su sitio. • Caminar de espaldas y regresar a su sitio de espaldas. • Caminar dando palmadas hacia delante y atrás. 	silbato tablero cronómetro platillos	30´

	<ul style="list-style-type: none"> • Caminando hacia delante y atrás y regresar al sitio. • El anterior pero retrocediendo y regresar a su sitio. • Correr hasta un extremo de la cancha y regresar a su sitio. • Correr con las manos hacia delante y atrás. 		
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Juego: El ciego En parejas una niña con los ojos cerrados y la otra detrás de ella cogiéndole los hombros, la guiará para que no choque con los obstáculos que se les presente hasta dirigirla a su casita. • Aseo. 	Pañoletas Platillos Pelotitas de trapo latas	7'

SESION DE CLASE N° 02**NOMBRE DE LA SESION:** “CCS”**NOMBRE DE LA I.E** : I.E.P “Santa María”**TIEMPO DE DURACIÓN:** 45 minutos**PRACTICANTE** : Evelyn Arancibia Fernández Dávila**NIVEL Y EDAD** : Inicial 5 años**LOGRO DE APRENDIZAJE:** saltar con los dos pies

PARTE	DESCRPCIÓN	MATERIALES	TIEMPO
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Juego: pañoletas Repartir a las niñas pañoletas, estas se las colocaran dentro del short, colgando una hilara. Al toque del silbato las niñas empezaran a quitarse las pañoletas, gana la niña que junte más pañoletas. • Elongaciones y articulaciones 	Silbato tablero cronómetro pañoletas	8´
PRICIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Saltar con solo pie derecho e izquierdo sobre el sitio. • El anterior pero girar. • Correr y saltar las rayas de la plataforma deportiva. • Saltar sobre las ligas con los dos pies. • El anterior pero con un solo pie. • Hacer conejito de costados sobre las cuerdas. • En parejas agarradas de las manos saltar las cuerdas. • Mover las ligas verticalmente en 	Silbato tablero cronómetro cuerdas platillos	30´

	<p>forma de olas, saltar sin tocarlas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con la cuerda a la altura de las rodillas, entre dos niños, desplazar la cuerda en una dirección avanzar en contrasentido y saltar sin tocarla. • El ejercicio anterior, pero con la cuerda alta, correr a tocarla con la cabeza, las manos, los codos, etc. Las cuerdas y los niños se desplazaran en la misma dirección. 		
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Juego: pin pin y pon pon Colocar a las niñas en círculo (sentadas). Dos pelotas de diferente color, dar a dos niñas diferentes pero separadas. Una pelota tiene que alcanzar a la otra. • Aseo 	Pelotitas de trapo	7'

SESION DE CLASE N° 03**NOMBRE DE LA SESION:** “CCS”**NOMBRE DE LA I.E** : I.E.P “Santa María”**TIEMPO DE DURACIÓN:** 45 minutos**PRACTICANTE** : Evelyn Arancibia Fernández Dávila**NIVEL Y EDAD** : Inicial 5 años**LOGRO DE APRENDIZAJE:** saltar de un lado a otro controlando su cuerpo

PARTE	DESCRPCIÓN	MATERIALES	TIEMPO
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Juego: tumba conos Colocar los conos por la cancha. Separar en dos grupos de 10 el primer grupo derriba los conos con las manos y el segundo grupo se encarga de recogerlos. Al toque del silbato paran y gana el grupo que tiene más conos a su favor. • Elongaciones y articulaciones 	Conos	8´
PRICIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños caminan alrededor de su bastón o palito de madera sin tocarlo. • Colocar los bastones en el suelo y caminar sobre ellos pasando. • El ejercicio anterior pero corriendo sin tocar los bastones y regresar a su sitio a la orden del profesor. • Con el bastón en el suelo, saltar con los pies juntos a la derecha o izquierda. 	Silbato tablero cronómetro bastones platillos	30´

	<ul style="list-style-type: none"> • El anterior, pero saltar con los pies juntos por encima del bastón, girar y repetir el salto en dirección opuesta. • Saltar con una pierna y después la otra. 		
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Juego: pelota bailarina Colocarlos en 2 grupos y un balón en el medio, deslazarlos sin que el balón salga del círculo hasta donde limite la profesora. • Aseo 	Pelotita de trapo	7'

SESION DE CLASE N° 04**NOMBRE DE LA SESION:** “CCS”**NOMBRE DE LA I.E** : I.E.P “Santa María”**TIEMPO DE DURACIÓN:** 45 minutos**PRACTICANTE** : Evelyn Arancibia Fernández Dávila**NIVEL Y EDAD** : Inicial 5 años**LOGRO DE APRENDIZAJE:** Coordina sus brazos y piernas al momento de correr

PARTE	DESCRPCIÓN	MATERIALES	TIEMPO
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Juego: mama gallina En grupos de 6, agarrarse la cintura la primera niña es la gallina y frente a ella está la gatita, esta tendrá que coger al último pollito y la mama gallina tendrá que protegerlas. • Elongaciones y articulaciones. 		8´
PRICIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • En grupos de 5. la primera corre hasta el cono, regresa y le da la mano a su compañera de la mano corren hasta el cono y regresan por la tercera y así sucesivamente. • Las niñas se colocará alineado sobre dos líneas paralelas separadas por dos metros. Los alumnos de una fila serán los perros, el otro grupo serán los gatos. Si el profesor grita “perro”, éstos intentarán pillar a los gatos 	Silbato tablero cronómetro cono banderitas de pelotita de trapo	30´

	<p>antes de que llegue a una señal delimitada.</p> <ul style="list-style-type: none"> Las niñas se colocarán alineado en dos filas paralelas. La profesora se colocará entre las dos líneas. Cada alumno tendrá un número y cada equipo una pelotita. Cuando el profesor grite un número, los dos miembros de ambos equipos tendrán que coger su pelotita e intentar llegar al profesor para dársela lo antes posible. El niño que gane sumará un punto a su grupo. 		
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> JUEGO: Dos alumnos se enfrentarán cara a cara para jugar al conocido juego “piedra, papel y tijera”. El niño que pierda tiene que perseguir al otro para pillarlo antes de sobrepasar una línea delimitada. Aseo 		7'

SESION DE CLASE N° 05**NOMBRE DE LA SESION:** “CCS”**NOMBRE DE LA I.E** : I.E.P “Santa María”**TIEMPO DE DURACIÓN:** 45 minutos**PRACTICANTE** : Evelyn Arancibia Fernández Dávila**NIVEL Y EDAD** : Inicial 5 años**LOGRO DE APRENDIZAJE:** saltar sobre los obstáculos (cuerda)

PARTE	DESCRPCIÓN	MATERIALES	TIEMPO
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Juego: Capitán manda Las niñas a la orden del profesor formaran grupos de 2, 8, 5, etc. • Se desplazan hacia adelante, hacia atrás. • Elongaciones y articulaciones. 	Platillos	8´
PRICIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Colocar cuerdas transversales y pasar encima de ellas sin pisarlas. • El ejercicio anterior pero con la cuerda a la altura de las rodillas y pasar saltando la cuerda. • Correr y al llegar a la cuerda, saltar libremente, de costado con los dos pies, etc. • Saltar pero en parejas, luego en tríos, cuartetos, etc. • Pasar corriendo la cuerda y al silbato retroceder sin pisar la cuerda. • La cuerda se sostiene de forma 	Silbato tablero cronómetro cuerdas	30´

	<p>oblicua, un lado más bajo y el otro más alto. Los niños saltan sobre la parte más baja y pasan corriendo la parte más alta.</p>		
FINAL	<ul style="list-style-type: none">• La red: se escoge a una niña y esta atraparà a sus compañeras e irá incrementando la red, gana quien tenga más conos a su favor.• Aseo		7'

SESION DE CLASE N° 06**NOMBRE DE LA SESION:** “CCS”**NOMBRE DE LA I.E** : I.E.P “Santa María”**TIEMPO DE DURACIÓN:** 45 minutos**PRACTICANTE** : Evelyn Arancibia Fernández Dávila**NIVEL Y EDAD** : Inicial 5 años**LOGRO DE APRENDIZAJE:** adopta diferentes posturas caminando

PARTE	DESCRPCIÓN	MATERIALES	TIEMPO
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> Las niñas se colocará alineado sobre dos líneas paralelas separadas por dos metros. Las niñas de una fila serán las mariposas, el otro grupo serán las abejas. Si el profesor grita “abejas”, éstos intentarán pillar a las mariposas antes de que llegue a una señal delimitada. Elongaciones y articulaciones 	Platillos	8´
PRICIPAL	<ul style="list-style-type: none"> Cada niña tendrá un aro, a la orden del profesor transportar el aro. Encima de la cabeza, lado derecho, lado izquierdo, en la espalda, etc. Caminado Cogerán el aro y lo colocaran en el suelo, a la señal de profesor trotar alrededor de los aros sin tocarlos, al silbato regresan a su sitio. Las niñas correrán por los aros y al silbato se colocaran dentro del 	Silbato tablero cronómetro aros platillos	30´

	<p>aro y pierde el niño que se quede sin aro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saltar fuera y dentro del aro: con un pie, con los dos, lado derecho, lado izquierdo, etc. 		
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Toda la clase formará un círculo. Las niñas caminará alrededor del círculo, cada vez que pase por el lado de una compañera deberá decirle “no”. Al jugador que elija debe decirle “sí”. Éste deberá levantarse y perseguir a la compañera para atraparlo antes de que ocupe su lugar. • Aseo 	Platillos	7'

SESION DE CLASE N° 07**NOMBRE DE LA SESION:** “CCS”**NOMBRE DE LA I.E** : I.E.P “Santa María”**TIEMPO DE DURACIÓN:** 45 minutos**PRACTICANTE** : Evelyn Arancibia Fernández Dávila**NIVEL Y EDAD** : Inicial 5 años**LOGRO DE APRENDIZAJE:** Domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico

PARTE	DESCRPCIÓN	MATERIALES	TIEMPO
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Juego del dragón chino (consiste en que los alumnos, tienen que entrelazar sus manos por entre las piernas y así caminar de un lado a otro.) • Elongaciones y estiramientos 	Platillos	8´
PRICIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar las hojas de papel periódico en el suelo, y caminar alrededor de ellos. • Saltarlos con las piernas juntas. • Avanzar y retroceder sin tocarlos en cuadrupedia. • Trotar por los papeles al silbato regresar a su papel. • Llevar el papel sobre el dorso caminar y trotar sin hacerlo caer. • En parejas cambiar de lugares sobre su hoja de papel. 	Silbato tablero cronómetro papel periódico platillos	30´

FINAL	<ul style="list-style-type: none">• El escultor La niña asume el rol de escultora y moldea a la compañera que hace de figura, obligándolo a experimentar distintas posiciones corporales.• Aseo		7'
--------------	--	--	----

SESION DE CLASE N° 08**NOMBRE DE LA SESION:** "CCS"**NOMBRE DE LA I.E** : I.E.P "Santa María"**TIEMPO DE DURACIÓN:** 45 minutos**PRACTICANTE** : Evelyn Arancibia Fernández Dávila**NIVEL Y EDAD** : Inicial 5 años**LOGRO DE APRENDIZAJE:** Realiza trabajos en grupo, superando las dificultades

PARTE	DESCRPCIÓN	MATERIALES	TIEMPO
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Los aviones Los niños estarán colocados de forma dispersa por el área y bien separados, a la señal del profesor "Aviones a volar" los niños imitarán el vuelo de los aviones por el área, con los brazos extendido lateralmente, a la otra señal, "Aterricen", se detendrán y realizarán cucullas. • Elongaciones y articulaciones 	Platillos	8´
PRICIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Colocar obstáculos en la cancha, caminar sin tocarlos. • El ejercicio anterior pero corriendo. • El anterior pero en parejas cambiando de ritmo. • Con la pelotita de trapo caminar pasándola alrededor del cuerpo. • Trotar llevando la pelotita hacia arriba y abajo. 	Silbato tablero cronómetro pelotitas de trapo latas platillos	30´

	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar las pelotitas en el suelo y trotar alrededor de ellas sin tocarlas. • Saltar sobre ellas con los dos pies, con un pie. 		
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Ula ula Formar círculos el ula- ula estará en las manos de una niña. Al toque del silbato las niñas tendrán q pasarse el ula ula sin soltarse las manos. • Aseo 	Ula ula	7'

SESION DE CLASE N° 09**NOMBRE DE LA SESION:** “CCS”**NOMBRE DE LA I.E** : I.E.P “Santa María”**TIEMPO DE DURACIÓN:** 45 minutos**PRACTICANTE** : Evelyn Arancibia Fernández Dávila**NIVEL Y EDAD** : Inicial 5 años**LOGRO DE APRENDIZAJE:** camina y salta a la voz de profesor

PARTE	DESCRPCIÓN	MATERIALES	TIEMPO
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Juego: tumba conos Colocar los conos por la cancha. Separar en dos grupos de 10 el primer grupo derriba los conos con las manos y el segundo grupo se encarga de recogerlos. Al toque del silbato paran y gana el grupo que tiene más conos a su favor. • Elongaciones y articulaciones 	Conos	8´
PRICIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños caminan alrededor de su bastón sin tocarlo. • El ejercicio anterior pero corriendo, cambiar de lado. • Colocar los bastones en el suelo y caminar sobre ellos pasando. • El ejercicio anterior pero corriendo sin tocar los bastones y regresar a su sitio a la orden del profesor. • Con el bastón en el suelo, saltar con los pies juntos a la derecha o izquierda. 	Silbato tablero cronómetro bastones	30´

	<ul style="list-style-type: none"> • El anterior, pero saltar con los pies juntos por encima del bastón, girar y repetir el salto en dirección opuesta. • El anterior pero con una pierna y después la otra. • Colocar el bastón en la espalda y caminar por la cancha. • El anterior pero corriendo. • Correr por la cancha pasando el bastón hacia delante y hacia atrás. 		
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Juego: pelota bailarina Colocarlos en 2 grupos y un balón en el medio, deslazarse sin que el balón salga del círculo hasta donde limite la profesora. • Aseo. 		7'

SESION DE CLASE Nº 10**NOMBRE DE LA SESION:** “CCS”**NOMBRE DE LA I.E** : I.E.P “Santa María”**TIEMPO DE DURACIÓN:** 45 minutos**PRACTICANTE** : Evelyn Arancibia Fernández Dávila**NIVEL Y EDAD** : Inicial 5 años**LOGRO DE APRENDIZAJE:** camina por el banco de distintas maneras

PARTE	DESCRPCIÓN	MATERIALES	TIEMPO
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de la red (consiste en que un alumno tiene que atrapar a sus demás compañeros y el que es atrapado tiene que sujetarse de la mano de su compañero y así sucesivamente hasta formar una red) • Elongaciones y estiramientos. 	Platillos	8´
PRICIPAL	<ul style="list-style-type: none"> • Se les propone jugar con las cuerdas individualmente: caminar y saltar por las cuerdas colocadas en el piso y después atadas a obstáculos a una altura del piso, pasarlas de diferentes formas. • Posteriormente pueden caminar por un banco de diferentes maneras 	Silbato tablero cronómetro cuerdas banco	30´
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> • Estiramientos y elongaciones • Aseo 		7´

ESCALA DE CALIFICACIÓN**GRADO:** 5 años**PROFESORA:** Evelyn Arancibia F.D

ITEMS	BUENO	REGULAR	MALO
Se desplaza de un lugar a otro caminando, adoptando diferentes posiciones.			
Demuestra su habilidad al correr esquivando los obstáculos.			
Supera los obstáculos en parejas			
Domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico.			
Coordina sus brazos y piernas al momento de correr.			
Es coordinado al saltar por los obstáculos que se le presenten			

ESCALA DE EVALUACIÓN

BUENO (B): Cuando el niño evidencia el logro de los aprendizajes en la sesión de clase.

REGULAR (R): Cuando el niño está en camino de lograr los aprendizajes Previstos.

MALO (M): Cuando el niño evidencia dificultades para el desarrollo de los aprendizajes y necesita mayor tiempo de acompañamiento

CALIFICACIÓN DE LOS NIÑOS

ALUMNOS	1	2	3	4	5	6	P.E	P.S
Camones Aparcana, Jefree	5/5	5/5	5/5	3/5	5/5	5/5	26	30
Chávez Valdez, Claudia	0/3	3/3	3/5	3/3	5/5	5/5	19	24
Gonzales Araujo, Mariana	0/3	3/3	0/3	0/3	3/3	0/0	6	12
Huanacuni Chambilla, Javier	3/3	0/3	3/5	3/3	3/5	0/3	12	22
Maquera Huanca, Amaya	3/3	3/3	3/3	3/3	3/3	3/3	18	18
Moran Ramos, Arian	0/0	3/0	3/3	0/3	3/3	3/3	12	15
Tarapaqui Flores, Cristian	5/5	5/5	3/3	3/5	5/5	3/3	24	26
Valeriano de la Cruz, Raúl	3/3	3/3	3/3	3/5	3/5	3/5	18	24
Velásquez Lancho, Daniela	0/3	0/3	3/3	3/3	3/3	0/0	9	15

 Prueba de Entrada (P.E)

 Prueba de Salida (P.S)

ITEMS

1. Se desplaza de un lugar a otro caminando, adoptando diferentes posiciones
2. Demuestra su habilidad al correr esquivando los obstáculos
3. Supera los obstáculos en parejas
4. Domina su cuerpo al momento de saltar sobre el papel periódico
5. Coordina sus brazos y piernas al momento de correr
6. Es coordinado al saltar por los obstáculos que se presenten

RELACIÓN DE NIÑOS

Inicial 5 años

1. Camones Aparcana, Jefree Yael
2. Chávez Valdez, Claudia Elena
3. Gonzales Araujo, Mariana Anghely
4. Huanacuni Chambilla, Javier Melvis
5. Maquera Huanca, Amaya Tais Zoe
6. Moran Ramos, Arian Francisco
7. Tarapaqui Flores, Cristian Eduardo
8. Valeriano de la Cruz, Raúl Alejandro
9. Velásquez Lancho, Daniela del Rosario

Profesora: Sandra Campos Arenas

EVIDENCIAS



Los niños caminando por la línea blanca



Los niños corriendo con las manos hacia atrás



Niños corriendo en parejas superando los obstáculos



Jugando con el papel periódico



Los niños saltando hacia delante



Saltando en parejas sobre las cuerdas



Saltando la cuerda



Pasando la cuerda, por un lado corriendo y otro saltando

