

“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA**

(Creada por Ley No 25265)

**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**

**TRABAJO ACADÉMICO**

**JUEGOS POPULARES PARA DESARROLLAR MOTRICIDAD  
GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA “POMATAMBO”  
DE OYOLO, PAUCAR DE SARA SARA**

**PRESENTADO POR:**

**CHOCCE RIOS, Erika**

**CONDE CONDE, Delia de la Flor**

**PARA OPTAR TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**HUANCVELICA – PERÚ**

**2018**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA**  
(CREADA POR LEY N° 25265)  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL**

ACTA DE SUSTENTACION DE TRABAJO ACADEMICO

En la ciudad universitaria Paturpampa, Auditorio de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica a los 16 días del mes de Febrero del año 2018 a horas 10:00 pm. se reunieron; los miembros del Jurado Calificador, que está conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTE: Dra. Maria Dolores Aguilar Cordova  
SECRETARIO: Mg. Milagros Piñas Zamudio  
VOCAL: Mg. Olga Vergara Meza

Designados con la resolución N° 0067-2018-D-FEG-UNH del trabajo Académico titulado Juegos Populares para Desarrollar Motricidad Gruesa en Niños y Niñas de 5 años de la Institución Educativa "PONATAMBO" de Oyolo, Paucartambo del Sara Sara

Siendo los autores (es)  
Conde Conde Delia de la Flor  
Chocce Rios Erika

A fin de proceder con la calificación de la sustentación del trabajo académico antes citado.

Finalizado la sustentación; se invitó al público presente y a los sustentantes abandonar el recinto y luego de una amplia deliberación por parte del jurado, se llegó al siguiente resultado:

Egresado: Conde Conde Delia de la Flor

APROBADO POR Mayoría

DESAPROBADO POR \_\_\_\_\_

Egresado: Chocce Rios Erika

APROBADO POR Mayoría

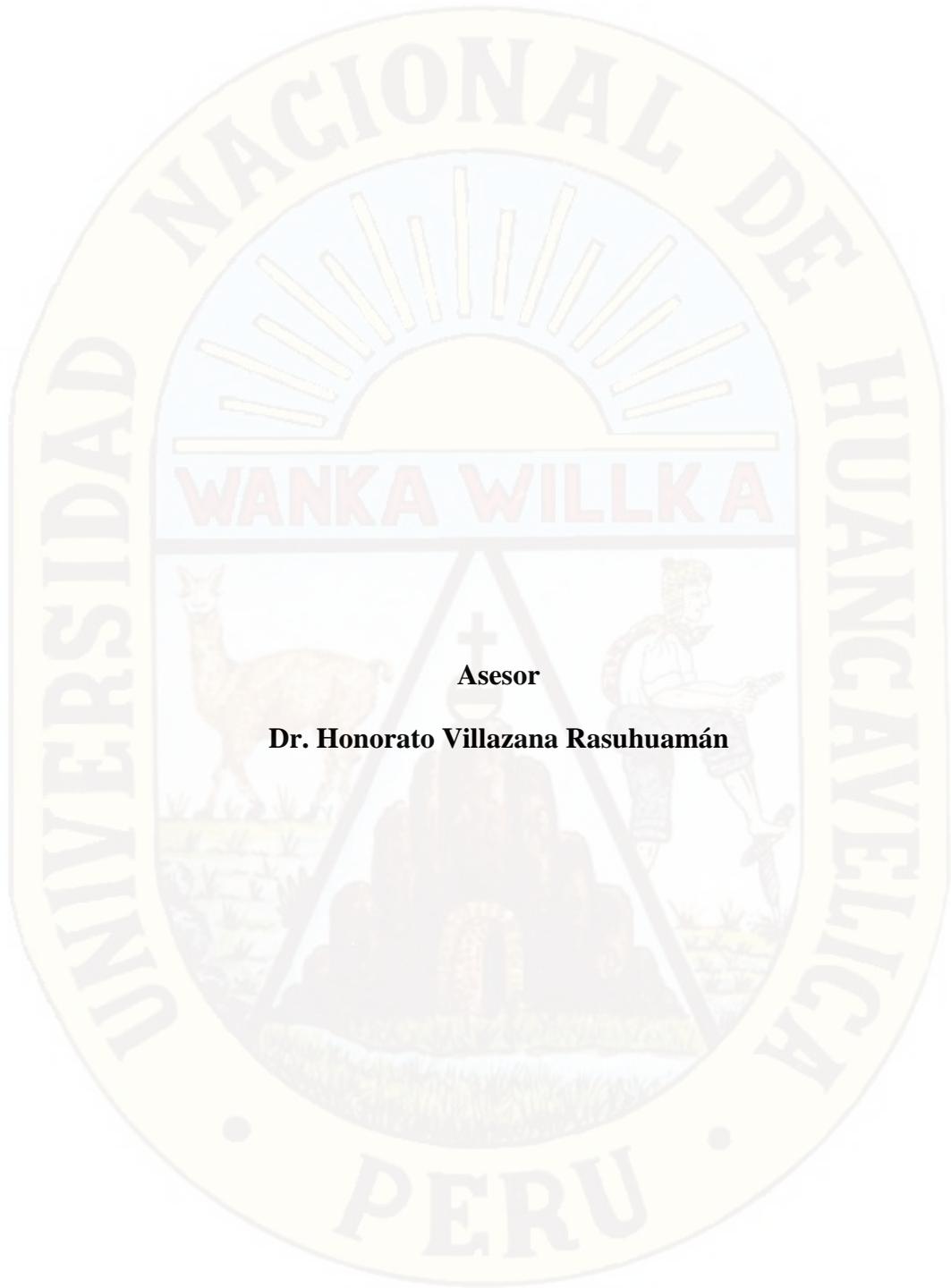
DESAPROBADO POR \_\_\_\_\_

En conformidad a lo actuado firmamos al pie del presente

  
PRESIDENTE

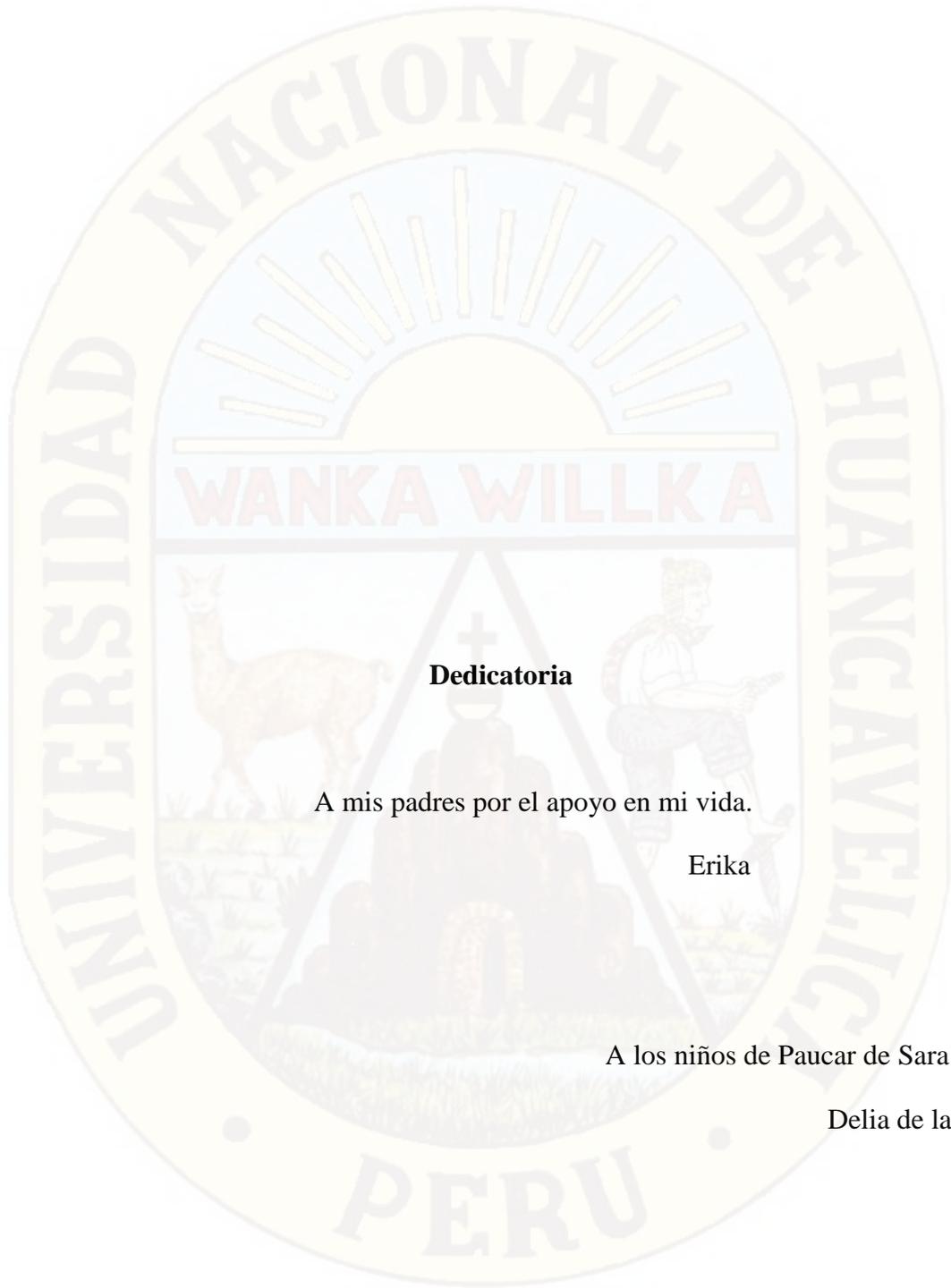
  
SECRETARIO

  
VOCAL



**Asesor**

**Dr. Honorato Villazana Rasuhamán**



**Dedicatoria**

A mis padres por el apoyo en mi vida.

Erika

A los niños de Paucar de Sara Sara

Delia de la Flor

## ÍNDICE

	<b>Pág.</b>
PORTADA	i
ACTA DE SUSTENTACIÓN	ii
HOJA DE ASESOR	iii
DEDICATORIA	iv
INDICE	v
RESUMEN	vi
INTRODUCCIÓN	vii
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>PRESENTACIÓN DE LA TEMÁTICA</b>	
1.1 Fundamentación del tema	8
1.2 Formulación de objetivos de la investigación	9
1.2.1 Objetivo general	9
1.2.2 Objetivos específicos	9
1.3 Justificación	10
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>MARCO TEÓRICO</b>	
2.1. Antecedentes de estudio	11
2.1.1. A nivel internacional	11
2.1.2. A nivel nacional	12
2.2. Bases teóricas	13
2.2.1. Los juegos populares	13
2.2.2. Desarrollo de la motricidad gruesa	24
2.3 Definición de términos básicos	31
<b>CAPÍTULO III</b>	
<b>DISEÑO METODOLÓGICO</b>	
3.1 Método del estudio	35
3.2 Técnicas de recolección de datos	35
<b>CAPÍTULO IV</b>	
<b>RESULTADOS</b>	
4.1 Descripción de las actividades realizadas	37
4.2. Desarrollo de estrategias	38
4.3 Logros alcanzados	39
4.4 Discusión de resultados	40
CONCLUSIONES	43
RECOMENDACIONES	44
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45
ANEXOS	47

## RESUMEN

El trabajo académico titulado, *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar De Sara Sara*, se ha realizado con la finalidad fines de titulación. El objetivo fue caracterizar la importancia que tiene los juegos populares para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial. Para elaborar se ha utilizado como método la recopilación bibliográfica y la técnica didáctica de “aprendemos jugando “para realizar experiencia en aula desarrollando sesiones de aprendizaje. El resultado obtenido es: del total de 13 niños y niñas un 46% se han obtenido la nota “B”, eso implica que aún no han logrado desarrollar su habilidad de motricidad fina, se hallan en proceso de aprendizaje. Un 33% obtienen el calificativo “A”, que implica que han logrado el aprendizaje, por ende, muestran habilidades motrices de gruesa desarrollada. Un 21% de los niños del total de 13 se hallan en el grupo de los que obtiene el calificativo de la letra “C”, se ubican en el inicio sobre aprendizaje de motricidad gruesa. Los logros indican que los juegos populares constituyen una herramienta pedagógica para facilitar el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa.

**Palabras clave:** juegos populares, motricidad gruesa y aprender jugando.

## INTRODUCCIÓN

El informe académico titulado: “Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar De Sara Sara”, fue hecho para optar el título de segunda especialidad en educación inicial, esto en el marco de las normas que ha establecido el Programa de Segunda Especialidad de la Universidad Nacional de Huancavelica.

El trabajo académico, se hizo a partir de los problemas que ha identificado con relación al desarrollo de motricidad de los niños de educación rural en las zonas rurales como el caso de la provincia de Paucar de Sara Sara, región de Ayacucho.

El objetivo fue caracterizar la importancia que tiene los juegos populares para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa de “Pomatambo del distrito de Oyolo, provincia de Paucar de Sara Sara.

El proyecto se ha ejecutado empleando como método la recopilación bibliográfica utilizando fichas textuales y de resumen, y para hacer práctica en el aula la aplicación de los juegos populares se utilizó la técnica “aprendemos jugando”. De igual manera se ha utilizado las bondades de internet para buscar la información.

El informe está organizado en cuatro capítulos el primero trata del planteamiento del problema, el segundo de marco teórico conceptual, el tercero de la metodología y el último de los resultados de la experiencia en el aula.

De la concretización de este trabajo quedamos agradecidos a los profesores que nos enseñaron en segunda especialidad, a los colegas de trabajo por apoyarnos alcanzo informaciones y sugerencias para hacer la realidad nuestro anhelo.

Las autoras

## CAPÍTULO I

### PRESENTACIÓN DE LA TEMÁTICA

#### 1.1. Fundamentación del tema

La edad preescolar, se constituye en el espacio de vida, quizás, más importante en experiencias que implican movimiento y expresión, es en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional, desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad, ya que mirar manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar son actividades que el niño intenta hacerlo, para eso juega papel importante las actividades lúdicas.

En la vida de los infantes, el juego es la principal actividad, este impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto, dicha experiencia le permite al niño organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

El proporcionarle al niño un ambiente adecuado y rico en estímulos favorecerá el desarrollo de habilidades propias de un aprendizaje, de ahí que conviene entonces, aprovechar la etapa preescolar en donde el niño se enfrenta al mundo que le exige una organización motora adecuada, requiriendo para ello de estrategias y estímulos que como el juego ayuda en a potencializar las habilidades y conductas motrices.

Cuando trabajamos con los niños observamos que las actividades lúdicas que realizan no favorecen el desarrollo de sus capacidades motrices, en especial el motor grueso, por eso más tarde se ve a niños con dificultades para realizar otras actividades referidos a los movimientos y el equilibrio del cuerpo en puntillas, con los pies juntos,

levantar la pierna derecha o izquierda, en relación al muslo o apoyarse en un pie se le dificulta en gran manera, ocasionando en los niños una respuesta de frustración ante la actividad.

Prevalece además la falta de coordinación de brazo y pierna, lanzar o encestar un balón. Igualmente, a lo anterior se agrega la inexistencia de ambientes escolares adecuados que faciliten un buen aprendizaje, esto ocurre porque no existe condiciones, para que le trabajen los niños y las niñas de una forma adecuada y óptima para desarrollar su motricidad gruesa. De igual modo una situación problemática es la presencia de docentes en educación inicial especializada en el área de educación física, por eso las orientaciones que dan frente al desarrollo motriz de sus estudiantes no son las más acertadas.

A partir de la situación problemática descrita se ha decidido realizar un trabajo académico teniendo como referencia la importancia de los juegos populares para favorecer el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de educación inicial. Para eso priorizamos como unidad de análisis a la institución educativa “Pomatambo” del distrito de Oyolo, provincia Paúcar de Sara Sara, departamento de Ayacucho.

## **1.2. Formulación de objetivos de la investigación**

### **1.2.1. Objetivo general**

Caracterizar la importancia que tiene los juegos populares para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa de “Pomatambo del distrito de Oyolo, provincia de Paucar de Sara Sara.

### **1.2.2. Objetivos específicos**

- a) Identificar los juegos populares que fomentan la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de educación inicial en la la institución educativa de “Pomatambo del distrito de Oyolo, provincia de Paucar de Sara Sara
- b) Evaluar la motricidad gruesa de los niños de 5 años de educación inicial en la la institución educativa de “Pomatambo del distrito de Oyolo, provincia de Paucar de Sara Sara
- c) Realizar experiencia en aula utilizando los juegos populares para fomentar el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años

de la institución educativa de “Pomatambo del distrito de Oyolo, provincia de Paucar de Sara Sara.

### **1.3. Justificación**

El trabajo académico se ha elaborado por lo que existe necesidad de profundizar los conocimientos acerca de la importancia que tiene los juegos populares para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 de educación inicial, aún más en los pueblos rurales en las que las instituciones están poco implementadas con materiales educativos para fomentar el desarrollo de la motricidad de los niños.

La actividad motora desempeña un papel esencial en la facilitación de su desarrollo integral, ya que el infante posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y evolución. El juego pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

La motricidad gruesa ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz tanto emocional e Intelectual en las primeras etapas del niño, él debe aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro sea eficiente en cada uno de los retos que asume.

Desde el punto de vista del interés de las investigadoras, este trabajo busca centrar el interés en el juego para el niño en edad preescolar, lo tenga como un referente de su desarrollo motriz y lo impulse a estructurarse desde los primeros años escolares en cuanto al manejo de su sistema músculo esquelético.

El resultado de este trabajo va servir como referencia bibliográfica para aquellos que desean seguir indagando acerca de la importancia de los juegos populares para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de educación inicial, de igual modo los que leen este trabajo fortalecerán sus conocimientos de cómo se aplica los juegos populares para mejorar el desarrollo de la motricidad.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de estudio

A buscar información sobre los antecedentes del este trabajo académico, se ha hallado los siguientes:

##### 2.1.1. A nivel internacional

**Garrido y Alvarado** (2007), en Chile, realizaron un estudio cuantitativo de tipo transversal y observacional, cuyo propósito fue comparar los factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del Cefam Panguipulli. En la investigación se encontraron que el 75% de los niños presenta riesgo en su desarrollo; el área del desarrollo que presenta mayor prevalencia de déficit corresponde al lenguaje (54,9%), seguida del área motora, de coordinación y social.

**Ariza, R. y Pertuz, C.** (2011). En la tesis titulada *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos*. Barranquilla: CORPORACIÓN UNIVERSITARIA DE LA COSTA precisa las siguientes conclusiones: a). Los docentes tienden a romper el paradigma tradicional. b). Creen que una estrategia como esta debe ser muy bien orientada. c). Los juegos no son utilizados como estrategia de aprendizajes más bien en algunas ocasiones se hace para las evaluaciones en clases. d). No existe el manejo dirigido del tiempo libre

**Munuera, C. (2014).** En su trabajo de fin de grado, titulado “Los juegos tradicionales en educación infantil. Diseño de un programa de intervención”, propone las siguientes conclusiones a). El juego tradicional influye al desarrollo de la sociabilidad de los niños ya que les permite relacionarse con sus iguales. b). Aprende normas de comportamiento. c). Desarrolla habilidades comunicativas potenciando de esta manera la adaptación socio emocional de los más pequeños.

### **2.1.2. A nivel nacional**

**Chara-Góngora (2009)** Comprobó en su investigación la efectividad de su programa de psicomotricidad propuesto a través del ritmo de forma toril en niños de cinco años, en la I.E. Mundo del Saber en el Distrito de San Juan de Lurigancho, Lima. Concluyeron que el programa planteado es efectivo a través del ritmo toril y la psicomotricidad para la integración rítmica en niños de cinco años.

**Jaimes (2006)** realizó un estudio de tipo descriptivo de corte transversal, relacionando a las características del desarrollo psicomotor y el ambiente familiar, esto con 32 niños y niñas de 3 a 5 años del nivel inicial de los centros educativos de Arequipa.

Los resultados indican que el desempeño del desarrollo psicomotor en los niños evaluados, tanto a nivel general como en las áreas de coordinación, lenguaje y motricidad, es normal. Las familias se caracterizan por ser afectivas, estimulantes y estables, en ellas se incentivan los valores éticos y religiosos, se organizan las actividades y responsabilidades, y se ejerce control sobre los miembros.

**Navarro y Tiza (2001)**, hicieron un estudio cuyo propósito fue elaborar y comprobar la efectividad del programa Nuevo Amanecer para el desarrollo de habilidades psicomotoras del niño a través de la disciplina en la danza folclórica. Esto con niños 6 a 7 años de edad de 1er grado de primaria de la I.E. José Granda del distrito San Martín de Porres, Lima.

Llegaron a la conclusión que dicho programa favoreció el desarrollo de habilidades psicomotoras a través de las dimensiones de motricidad gruesa y fina, utilizando la danza folclórica.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Los juegos populares**

#### **a). El juego**

El juego es una acción o actividad humana, que se realiza de acuerdo con una regla libremente establecida, provista de un fin en sí misma, acompañada por un sentimiento de tensión y de alegría, es decir, el juego es el ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual de gana o se pierde, según la habilidad del que juega.

Para Rousseau (1762): “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulados de su conducta y ejercicio de su libertad” (p.68).

Es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida. Además, el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones. Para Fernández (1999),” el juego es la actividad más importante de la infancia, el juego es para el niño lo que el trabajo es para el adulto” (p. 43).

En cambio para Moreno (2002) “el juego es una acción libre, ejecutada, y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, no se obtenga en ella provecho alguno; que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”

Por tanto, el juego es una actividad de recreación, es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos los juegos han sido y son utilizados como herramientas de enseñanza en las instituciones educativa, en especial en el nivel de educación inicial, esto por lo que incentiva al alumno a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten.

#### **b). Características de los juegos**

El juego se caracteriza por los siguientes rasgos:

- El juego es placentero, divertido.

- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin particular.
- El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- El juego no guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego
- En el juego los niños y las niñas reafirman su personalidad y autoestima
- El juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales

Las características que se ha anotado, permiten entender, que el juego se realiza en el marco de una serie de reglas, las cuales deben ser respetadas por los participantes para un correcto desenvolvimiento del juego, puesto que la infracción de alguna de ellas implicará la sanción del transgresor, en tales reglas se estipulan los parámetros que debe conseguir determinada persona o equipo para conseguir el objetivo que es ganar y por el contrario quien no lo consiga será el perdedor o perdedores.

### **c). Capacidades que se aprende mediante el juego**

En el juego el niño realiza muchas cosas:

- Experimenta con personas y cosas;
- Almacena información en su memoria;
- Estudia causas y efectos;
- Resuelve problemas;
- Construye un vocabulario útil;
- Aprender a controlar las reacciones e impulsos emocionales centrados sobre sí mismo;
- Adapta su conducta a los hábitos culturales de su grupo social;
- Interpreta acontecimientos nuevos y, a veces, estresantes;
- Incrementa las ideas positivas relativas a su auto concepto;
- Desarrolla destrezas motrices finas y gruesas

Para Pugmire-Stoy (1996) “el juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son, la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano”

Es decir, el juego, además del disfrute que éstos pueden generar en las personas que los ejecutan, también ayudan a incentivar el desarrollo de las habilidades mentales, en el caso de los juegos que requieren de ingenio. El ejercicio físico también es otro de los aportes que presentan los juegos sobre todo en aquellos juegos que requieran la utilización del cuerpo, lo que ayuda al individuo a tener un mayor nivel de resistencia en cuanto a actividades físicas se refiere.

#### **d). Clasificación de los juegos**

En la actualidad existen un conjunto de juegos, puesto que paralelo al avance de la ciencia y la tecnología surgen nuevas maneras de jugar, de igual modo los hombres de acuerdo a su nivel de conocimientos van estableciendo nuevos juegos relacionadas al contexto actual

Según UNESCO (1980), los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

- Los juegos que hacen intervenir una idea de competición, de desafío, lanzado a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.
- Juegos de simulacro,
- Juegos dramáticos o de ficción, en los que el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad y
- Juegos que se basan en la búsqueda del vértigo y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico voluptuoso (p.7).

En el mundo existen una gran cantidad de modalidades de juegos, que se diferencian entre sí por el método y las herramientas utilizadas para su correcto desenvolvimiento, pero el objetivo principal sigue siendo el mismo, la de divertir a quienes los practican, entre las principales modalidades conocidas se pueden mencionar los siguientes:

## **Juegos activos**

Los juegos activos son aquellos en donde dos personas o más comparten tiempo, interactuando entre sí físicamente, mentalmente y muscularmente, lo que significa que se conjuga la mente con su entorno muscular permitiendo un perfecto funcionamiento de lo que es la máquina más exacta y compleja creada por la naturaleza como lo es el cuerpo humano.

## **Juegos pasivos**

Son aquellos juegos donde el acto físico no es necesario en el cual una o varias personas realizan actividades donde se aplica más el razonamiento y la creatividad que la fuerza bruta, este tipo de juegos en su mayoría son de observación, de mesa, juegos de tableros, de cartas, condados, de escritura o lectura, son los que donde el intelecto y la imaginación son el principal elemento.

## **Juegos cooperativos**

Este tipo de juego es la suma de todos los logros que un equipo tienen en común para llegar a determinada meta, como el logro de cada uno de los integrantes, ya que el logro y el éxito de un miembro es el éxito y logro de todo el equipo, es decir; los participantes que lo componen no compiten entre sí, sino que se apoyan ya sea que ganen o pierdan lo hacen como grupo o equipo, es el caso de juego de fútbol, vóley, juegos populares en colectivo,

## **Juegos de mesa**

Aquellos que como su nombre lo indica, se juegan sobre un tablero o superficie plana; por lo general estos suelen implementar la utilización de figuras o fichas las cuales se colocan encima del tablero, las reglas del mismo van a depender del tipo de juego, pueden participar en ellos una o varias personas; algunos de los juegos de mesa requieren la utilización de la destreza mental o razonamiento lógico, mientras que otros son basados en el azar.

## **Juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales se caracterizan por ser regionales o propio de un país, por lo general estos son llevados a cabo sin la necesidad de utilizar juguetes o algún tipo de tecnología, solo se necesita emplear el propio cuerpo o de herramientas que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.) también los objetos

de uso domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc. Es el caso de juegos a la escondida, el trompo, y otros.

### **Juegos populares:**

Los juegos son creados en un contexto cultural y pasa de una generación a otra como parte cultural de los pueblos o las poblaciones en donde se realizan, estos suelen reflejar las necesidades y experiencias de dichas localidades e inclusive ayudan a educar a las nuevas generaciones. Normalmente son juegos espontáneos, creativos y motivadores. Ejemplo en la región de Cuzco predominan los juegos del mundo, juegos de la venta de ollitas.

### **Videojuegos**

Son aquellos tipos de juegos electrónicos en el que se encuentran involucradas una o más las cuales interactúan una con la otra, es decir, es cualquier juego digital interactivo y cuyo objetivo primordial es divertir por un lapso de tiempo prolongado, utilizando soportes de interface como los ordenadores, las videoconsolas, las consolas portátiles o máquinas recreativas.

Estos tipos de juegos representan actividades importantes en la vida de cada persona, ya que sin importar la religión, raza o cultura seguramente, ha sido participe de alguna de estas actividades, ayudando a incentivar las diferentes áreas del desarrollo del niño o niña que actúa dentro del juego, físicamente ayuda a la correcta coordinación de las distintas partes del cuerpo, también ayuda a ampliar las capacidades motoras y a descubrir nuevas sensaciones, a nivel intelectual se estimula la capacidad de razonamiento, se incentiva a la imaginación y la creatividad, también se puede desarrollar en gran manera el lenguaje, en el ámbito social enseña al niño a regirse por una serie de normas ya impuestas, desarrolla la responsabilidad y el autocontrol además de fomentar la participación y la cooperación con los demás, por último lo ayuda a expresarse de manera libre y liberar tensiones, también puede aumentar el autoestima y al desarrollo de la personalidad.

Por su parte Calero (2003), distingue los siguientes tipos de juego:

**Los juegos que interesan a la movilidad (motores).** Estos juegos tienden al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos de brazos, piernas, etc., hasta juegos con aparatos.

**Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos).** Se realizan utilizando diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.

**Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales).** Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia.

**Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos).** En estos caben todos aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos sociales. La elección de los juegos efectivos toca al hogar y a la escuela, con el fin de evitar la proliferación de juegos que no conducen a la formación de buenos hábitos.

**Juegos artísticos.** Satisfacen principalmente el libre juego de la imaginación, en los que es más viva la ilusión, propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos (p.60).

#### **d). Juegos populares**

##### **Concepto**

Según los tratadistas, los juegos populares son aquellos que van pasando de padres a hijos y que son parte de la cultura de los pueblos, en donde se suelen reflejar las necesidades y experiencias e inclusive ayudan a educar a las nuevas generaciones, generalmente son juegos espontáneos, creativos y motivadores. Para Saco (2001):

El juego popular es ante todo juego, y por tanto, se trabajará siguiendo las orientaciones generales de éste gran ámbito de la conducta humana: Conducta Lúdica. El juego, la conducta Lúdica, es fruto de nuestra historia y de nuestra cultura. El juego está inmerso en nuestro acervo cultural al igual que el arte, la arquitectura, la gastronomía o los modos de vida. Tradicional proviene de tradición y el diccionario de la Real Academia lo define como: Comunicación o transmisión de noticias, composiciones literarias, ritos, costumbres, hechas de padres a hijos al correr de los tiempos y sucederse de las generaciones. Noticias de un hecho antiguo transmitido de ese modo. Doctrina, costumbre, etc., conservada en un pueblo transmitidos de padres a hijos. Por tanto, el juego tradicional es

aquel juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación y casi siempre de forma oral. (p. 25).

En los pueblos rurales, los juegos populares aun constituyen un medio para que los niños y jóvenes se diviertan, aún más en lugares en los que hay ausencia de las tecnologías como el celular, por eso, en los últimos tiempos se ha comenzado su transmisión escrita. Por tanto, los juegos populares, son aquellos juegos de carácter tradicional usualmente derivados de actividades laborales o de procedencia mágico-religiosa que no se encuentra excesivamente reglamentados, donde las reglas, son impuestas de manera contractual, surgiendo del mutuo acuerdo de los jugadores y por tanto, variables y flexibles por lo que es un juego que se ha venido transmitiendo a lo largo del proceso histórico de cada pueblo o región, por eso, en cada zona la manera de jugar varia.

Los juegos populares son genéricos en una región, en cambio los juegos autóctonos de una determinada zona o pueblo cuando es juego propio, no venido de fuera, mientras que el popular puede haber llegado desde otro lugar y a partir de ese momento comenzar su proceso de transmisión. A pesar de los cambios sociales y de los nuevos juguetes industrializados y cada vez más sofisticados, determinados juegos siguen persistiendo en la conducta lúdica de niños y mayores. De pequeño jugamos, vivimos y aprendemos de mayores los volvemos a revivir al enseñarlos a una nueva generación. Por eso, decimos Jugar a un juego popular es volver a darle vida y encontramos con nuestra cultura.

### **Características de los juegos populares**

#### **Los juegos populares se caracterizan por las siguientes cualidades.**

- No tienen muchas reglas a la hora de jugar y la manera de ejecutarlos puede variar dependiendo de la región donde se juegue.
- Por la poca utilización de materiales para su puesta en práctica.
- Funcionan en muchas oportunidades como una manera de contacto entre niños de diversos estratos sociales.
- Se emplean toda clase de materiales, sin que tengan que ser propios de cada juego.
- Todos tienen sus objetivos y una manera específica de ejecutarlos; por ejemplo, algunos consisten en perseguir, otros en lanzar un objeto a un sitio específico, conservar o ganar un objeto, etc.

- Facilitan el aprendizaje perteneciente a una región
- Favorece a la liberación de energías y tensiones
- Favorecen la aceptación y acatamiento de normas
- Mejoran la obtención de competencia lingüística tanto para el que escucha como para el que habla.
- Es variable y se pueden ejecutar de forma individual o colectiva, aunque comúnmente se fundamenten en la interacción de dos o más jugadores
- Sus reglas son básicamente sencillas.
- Son realizados por los niños por el simple placer de jugar, ellos mismos deciden, cuándo, dónde y cómo jugar.

Eso implica, que los juegos populares son actividades que sirven de soporte muy importante para poder desarrollar diferentes habilidades físicas y motrices.

### **Tipos de juegos populares**

En la región central de nuestro país en particular en la provincia de Paucar de Sara Sara predominan los siguientes juegos

#### **Juego de canicas o bolitas**

- El juego consiste en que dos o tres niños establecen normas de juego.
- Trazan un círculo en un espacio marcando con una tiza o palo
- Al medio del círculo colocan bolitas cristales ambos niños, la cantidad es equitativa
- Cada jugador por turno establecido mediante sorteo inicia sacar bolas del círculo con otro
- El juego termina cuando todas las bolitas son sacadas
- Sale ganador el jugador que sacó más bolita

#### **Juego de avioncito o juego de mundo**

- Generalmente juegan 2 ó 4 niños
- Consiste en diseñar la figura de un avión o de una figura humana llamado el mundo.
- Para iniciar se sortea para establecer la secuencia de participantes

- El juego consiste en echar una piedra plana a todos los casilleros en forma ordenada, al echar en un cuadro se tiene que saltar cuadro por cuadro sin pisar las rayas, si se pisa pierde el turno
- El ganador es el jugador que cierra más cuadritos.

### **Juego de ollitas**

- Juegan un grupo de niñas
- Los personajes son:
- Varias niñas simulan ser ollitas
- Una niña hace las veces de la dueña de ollitas
- Hay 2 o 3 compradoras
- Las compradoras escogen a la ollita que le simpatiza
- Las compradoras llevan a la ollita de los brazos que finge ser ollita con azas
- En el camino puede romperse la ollita, ahí fracasa la compradora
- Dos niños tenían que cargar a otro en esta posición y llevarla a la meta.

### **Juego de corta árboles**

- Juegan un grupo de 5 o más niños
- Unos 5 a niños hacen las veces de árboles plantadas
- Dos niños actúan de leñadores
- Los leñadores simulan cortar, luego comienzan a sacar de uno en uno
- Los niños que simulan ser árboles no se sueltan fácilmente.
- El juego termina cuando al último árbol lo sacan de su sitio, eso no es fácil

Los juegos populares permiten a los niños a conocer y valorar las raíces culturales de su región, costumbres, experiencias colectivas, el significado de los juegos que están relacionadas básicamente a las actividades de su entorno., esto, porque el niño se enriquece jugando. Son una fuente de transmisión de conocimiento, tradiciones y cultura de otras épocas; el hecho de reactivarlos implica profundizar en las raíces y poder entender mejor el presente.

### **Importancia de los juegos populares**

Los juegos populares son importantes por lo que se convierten en estrategias didácticas para enseñar a los niños. Sobre las características que debe tener los juegos para educar a los niños Ana María Leyva Garzón (20011) anota los siguientes:

- Debe ser motivador, que despierte el interés en los niños y las niñas por los conocimientos que aprenderán
- Que sea altamente creativo, que despierte y active esa creatividad en los niños y las niñas, que es parte innata de sus procesos de pensamiento.
- Que el aprendizaje se convierta en algo estimulante y placentero que implique acciones de juego llamativas, generando así aprendizajes significativos.
- La intervención del docente en todos los momentos del juego, esto quiere decir, desde el inicio, en el desarrollo, momento más trascendental en el cual el docente debe estar acompañando a los niños y a las niñas y finalmente el desenlace de este. El docente es quién hace del juego una experiencia satisfactoria para sus alumnos siempre y cuando tenga presente que debe estar en todo el momento en que se da una situación de juego.
- El docente deberá saber escoger el tipo de juego que va a utilizar para desarrollar sus contenidos. Esto le permitirá desarrollar sus propuestas acordes a los conocimientos que quiera transmitir.
- Nunca olvidar, que el juego como estrategia didáctica deberá ser espontáneo, creativo, y lleno de mucha motivación por parte del docente para genere las mismas expectativas en los niños y las niñas y cumpla con su función formativa.
- Debe potencializar los procesos de aprendizaje autónomo y cooperativo.
- El aprendizaje cooperativo debe ser una estrategia didáctica que se utilice con el juego, para proporcionar en los niños y las niñas; momentos de relacionarse con otros, integrarse en un grupo, ser mediador de negociaciones y participaciones, aprender del otro, ser acogido por el otro, y a su vez construir modos particulares de relacionarse con otros. (p. 112).

### **Objetivos de juegos populares**

Los juegos populares según Saco (2001) tiene los siguientes objetivos.

- Desarrolla la capacidad de organización; individual, pequeño grupo y grupos grandes
- Fomenta el desarrollo de habilidades motrices: equilibrio, coordinación, giros, lanzamiento, saltos, desplazamientos, etc

- Desarrolla cualidades físicas
- Desarrolla mecanismos de percepción, decisión y ejecución

### **Juegos populares en la infancia**

Los juegos populares para niños preescolares varían de una región a otra, los más practicados son:

- Juego del mundo
- Juego de venta de ollitas
- Juego de sol y la luna
- Juego fabricar ollitas con barro
- Juego de canicas (niños)
- Juego de Yaz (niñas)
- La gallineta ciega
- El pegado
- Las frutas, etc.

Según la profesora Boté (2001) el juego de GALLINITA CIEGA” tiene las siguientes características:

#### **Material: Pañuelo.**

Es un juego infantil en el que se le tapan los ojos a un jugador seleccionado. El resto de los jugadores lo hacen girar y van cantando alguna canción similar a esta:

#### **Coro:**

Gallinita ciega, que se te ha perdido. Gallina: Una aguja y un dedal.

Coro: Da la media vuelta y lo encontrarás. La gallina intenta tocar con la mano, un palo o una cuchara grande de madera a alguno de los jugadores mientras estos intentan zafarse.

Cuando un jugador es tocado pasa a ocupar el lugar de la gallina.

#### **Secuencia de juegos populares**

Los juegos populares no tienen una regla rígida establecida, por eso, cada juego tiene su propia secuencia.

Sin embargo, se puede precisar tiene inicio, proceso y cierre. En cada momento se realiza diferentes actividades según el tipo de juego

### **2.2.2. Desarrollo de la motricidad gruesa**

#### **a). ¿Qué se entiende por motricidad gruesa?**

Los especialistas en educación inicial precisan que para entender el desarrollo del movimiento del recién nacido se divide en motricidad gruesa y motricidad fina. A partir de este saber se puede decir, que la motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio, mientras la motricidad fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos.

Teniendo esta diferencia se entiende por motricidad gruesa a las habilidades que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, de igual modo se refiere a la agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. Para que los niños adquieran motricidad gruesa juega papel importante la madurez del sistema nervioso y la estimulación que recibe del medio ambiente.

Por consiguiente, la motricidad gruesa es la capacidad que poseen los niños básicamente para mover los músculos de su cuerpo de forma coordinada y mantener el equilibrio, de igual manera su agilidad, fuerza y velocidad requeridas para actuar. Los movimientos musculares pueden ser:

- Control de cabeza
- La sedestación
- Girar sobre sí mismo
- Gatear
- Mantenerse de pie
- Caminar
- Saltar, etc.

#### **b). Fases del desarrollo de la motricidad gruesa**

El desarrollo de la motricidad gruesa pasa por las siguientes fases:

- **El control de la cabeza a los 2 meses.**

A los 2 meses el niño comienza con este control cefálico. Por ejemplo, cuando el bebé está tumbado ya es capaz de levantar y mover la cabeza. Para esto, necesita ir cogiendo fuerza en su cuello y en su espalda, además de hacer uso de las manos. Un buen

ejercicio para que el niño vaya tomando control de la cabeza es mostrarle juguetes de colores o sonajeros cuando está tumbado boca abajo para que levante la cabeza. Otro ejercicio es que gire la cabeza 90° o 180°

- **Control rodando.**

Cuando controla la posición de su cabeza ayudándose de brazos y manos, lo normal es que el niño aprenda a desplazarse rodando. Esta fase suele implicar de los 4 a los 6 meses. El control de rodar el bebé logra cuando se coloca de espaldas en el suelo sobre una superficie blanda, se le estimula para que gire la cabeza hacia un lado, luego se le levanta el brazo y se le ayuda a doblar la pierna opuesta ayudándole desde el hombro para que pueda realizar el movimiento de giro.

- **Saber estar sentado.**

Para poder dominar la sedestación que tiene lugar a partir de los 6 meses, el bebé tiene control de su cuello y cabeza, coordina movimientos de brazos y manos, sabe rodar hacia los lados. En esta fase el bebé aprende a estar sentado controlando su tronco en equilibrio. Un ejercicio para el niño es situarlo sobre el suelo firme y darle en la zona de las caderas, a la vez, se le ayuda a que se apoye sobre sus manos al frente. También se le puede colocar en un asiento para bebés, por unos pocos minutos y se le facilitan algunos juguetes o tableros de actividades para que se distraiga y poco a poco vaya adaptándose a esta posición. v

- **Gatear.**

Supone un importante avance para el bebé en el sentido neuronal y de coordinación. El bebé empieza a gatear sobre los 9 meses, pero puede ser también antes o después. Cuando el niño es capaz de sentarse sin apoyo, ya puede ponerse a gatear, primeramente, comenzará arrastrándose. Un buen ejercicio es, con el bebé sentado, ayudarlo a apoyar las manos hacia adelante, doblarle las rodillas y dirigirle los pies atrás. De este modo, quedará en posición lista para gatear. También es posible hacer esto mismo sobre un rodillo o pelota de gateo.

- **Caminar.**

El niño empieza a caminar a partir de los 12 meses. El bebé antes de poder andar, debe ser capaz de mantener el equilibrio estando de rodillas o de pie, de tener una correcta coordinación motora, de saber pararse y empezar a dar los primeros pasos con equilibrio. A la vez que el bebé desarrolla la motricidad gruesa, se presenta el desarrollo de la motricidad fina, y después del primer año es común ver al bebé agarrando con facilidad

objetos, dado que dispone de un mayor control de la presión tipo pinza, lo cual, permitirá empezar a hacer mayor uso de las manos. El desarrollo de la motricidad gruesa es vital para el bebé, porque es base para que realice otras actividades, sean intelectuales, afectivas, así como detectar si hubiera algún trastorno psicomotor, muscular o de postura correcta

Esto quiere decir que las bases principales del desarrollo motor se asentarán sobre la motricidad gruesa y, posteriormente, podrán evolucionar hacia el desarrollo de la motricidad fina. El desarrollo de motricidad es individual y depende de las características biológicas y ambientales de cada individuo.

Entre las fases más específicas del desarrollo motor son los siguientes

- De 0 a 3 meses: Puede girar la cabeza de un lado a otro, y comienza a levantarla, empezando a sostenerse por los antebrazos.
- De 3 a 6 meses: En esta etapa empieza a girar su cuerpo.
- De 6 a 9 meses: Se sienta independientemente y se inicia en el gateo.
- De 9 a 12 meses: Empieza a gatear para moverse y comienza a trepar.
- De 12 a 18 meses: Comienza a dar sus primeros pasos y a agacharse.
- De 18 a 24 meses: Puede bajar escaleras con ayuda y lanzar pelotas.
- De 2 a 3 años: Corre y esquiva obstáculos. Empieza a saltar y caer sobre los dos pies.
- De 3 a 4 años: Es capaz de balancearse sobre un pie y salta desde objetos estables, como por ejemplo escalones.
- De 4 a 5 años: Da vueltas sobre sí mismo y puede mantener el equilibrio sobre un pie.
- 5 años y más: El equilibrio entra en su fase más importante y se adquiere total autonomía motora.

### **c). Para qué es importante el desarrollo de la motricidad gruesa**

El niño necesita poseer desarrollada su motricidad gruesa para:

- Realizar acciones de exploración.
- Que descubra su entorno.
- Tenga autoestima
- La confianza en sí mismo y

- El correcto funcionamiento de la psicomotricidad fina más adelante.

Luz Marina de la Cruz (2014) cuando se refiere a la importancia de la motricidad gruesa dice:

El ser humano necesita desenvolverse en su medio e interactuar con él, es por ello, que desde la primera infancia se deben realizar estímulos adecuados para garantizar su desarrollo óptimo como individuo; uno de los ámbitos más importantes desde el nacimiento es el estímulo del movimiento y la coordinación gruesa, para que de este modo, se pueda dar inicio su formación como ser integral, buscando identificar debilidades y limitaciones físicas que se puedan causar dificultades y convertirse en un problema, o limitante de actividades, o simplemente en el desempeño en la vida cotidiana del individuo. (p. 14)

Por otro lado, Luz Marina De la Cruz (2014) resalta el valor de la motricidad gruesa del siguiente modo:

El estímulo de la motricidad gruesa amplía el mundo donde los niños y las niñas se desarrollan, siendo esto un insumo de nuevos aprendizajes para ellos; por tal razón, es fundamental crear actividades con objetivos claros, que realmente suplan sus necesidades y que se base en sus intereses; por lo tanto, las instituciones educativas deben integrar la educación física y el deporte, de manera que influya en el modo de vida de los aprendices, de otro lado, también se encuentra la familia, quien debe buscar los ambientes propicios y los espacios para la recreación y el deporte en los infantes (...) además, la motricidad gruesa juega un papel fundamental en el estímulo y desarrollo de la dimensión corporal, ya que es la base de la construcción de ésta, por medio de la cual se puede fomentar la autoestima, la seguridad, la iniciativa, la socialización, la independencia y un sinnúmero de estímulos que benefician al individuo en su proceso de formación y desarrollo. (p. 32)

#### **d). Influencia de los materiales para potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa**

En la actualidad existe un conjunto de materiales para trabajar el área motora gruesa de forma divertida y motivadora, su importancia radica en que:

- Contribuyen al logro de los aprendizajes.

- Motivan la expresión y comprensión oral.
- Estimulan la participación activa y el trabajo en equipo.
- Desarrollan la curiosidad y el emprendimiento.
- Estimulan la imaginación y la capacidad de abstracción.
- Permiten optimizar el tiempo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Activan los procesos cognitivos, afectivos y sociales

**e). Actividades para desarrollo motricidad gruesa para niños en edad preescolar**

Las actividades motoras, se refiere a la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios.

Esta coordinación y armonía están presentes en actividades que impliquen la coordinación y equilibrio. Es decir, el término habilidades motoras gruesas se refiere a las actividades que requieren usar los músculos grandes de los brazos, piernas y torso. Esas habilidades incluyen caminar, saltar, bailar, nadar, correr, balancear, montar, pretender en el juego, tirar y alcanzar pelotas, carreras de obstáculos, deslizarse, trepar, saltar laso, jugar a la golosa, jugar a la carreta, saltar barras, etc.

Las habilidades motoras utilizamos todos los días al caminar, correr, subir, bajar escaleras y realizar otras actividades. El ser capaz de participar en diferentes actividades influye de gran manera en la exploración que haga del ambiente. El desarrollo de las habilidades motoras gruesas está ligado al balance, fortaleza y conciencia del cuerpo lo cual impacta el desarrollo general del niño.

Las habilidades motoras permiten controlar el cuerpo del niño, aumenta su seguridad y autoestima, y le permite participar en actividades más complejas como el baile o el deporte. El desarrollo de las habilidades motoras gruesas es necesario para el desarrollo de habilidades motoras finas, para el desarrollo visomotor y perceptual. Las actividades sensomotoras son todas aquellas que envuelven la coordinación de los ojos con manos. Las actividades de percepción visual son aquellas que requieren la habilidad para ver las diferencias entre los objetos. Todas estas habilidades son necesarias para las

actividades escolares como la lectura, la escritura, realizar seguimiento a lo escrito en el tablero, socializar y hacer con amigos.

El área de la motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. Se ha definido motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

#### **f). Teoría de juego y motricidad según Jean Piaget y Lev Vygotsky**

Para Piaget (1956) citación por Ada Alvarado Paucar

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. (p . 11)

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano:

- El juego es simple ejercicio (parecido al animal)
- El juego simbólico (abstracto, ficticio) y
- El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños, por eso, eso divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

Pero Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia. Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. Este ideal de Piaget es el fundamento del concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía

constructivista y el currículum vigente en el siglo XXI, en especial en el sistema educativo peruano.

En cambio para Vigotsky (1924), citado por Ada Alvarado Paucar

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales, el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. (P.13)

Este autor establece se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Cabe esclarecer que, Vygotsky y Piaget son los representantes de la concepción constructivista del aprendizaje. Piaget afirma que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, en cambio Vygotsky destaca el valor de la cultura y el contexto social, que veía crecer el niño a la hora de hacerles de guía y ayudarles en el proceso de aprendizaje. Vygotsky, asume que el niño tiene la necesidad de actuar de manera eficaz y con independencia y de tener la capacidad para desarrollar un estado mental de funcionamiento superior cuando interacciona con la cultura (igual que cuando interacciona con otras personas). El niño tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, pero no actúa solo.

El ideal de los autores anotados, indudablemente sirve para enseñar a practicar a los niños de educación inicial los juegos populares, porque, los niños al jugar adquieren conocimientos, habilidades y valores, puesto que los juegos son de carácter social y cooperativo. El juego desde estas perspectivas teóricas, puede ser entendido como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vygotsky), y para potenciar la lógica y la racionalidad (Piaget).

## **2.3. Definición de términos básicos**

### **a). Estimulación**

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

La estimulación es un conjunto de técnicas y herramientas que tienen por finalidad, la potencialización de aquellas capacidades que poseen algún tipo de déficit, así como también sirven para desarrollar correctamente las capacidades individuales.

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

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

### **b). Motricidad gruesa**

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

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

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

### **c). Equilibrio**

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

El equilibrio constituye una conducta motriz de base en la psicomotricidad y junto con la regulación del tono y de la coordinación, permite la ejecución de actividades motoras.

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

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

La regulación del equilibrio, conjuntamente con el control tónico dura alrededor de 10 años, para permitir buen control; siendo así, en el niño de edad escolar está en un proceso de establecimiento, por lo cual al realizar sus movimientos: brincar en un solo pie, caminar en la punta de los pies, recurrir a constantes y ajustes de su musculatura corporal para mantener estable su centro de gravedad; lo que justifica la realización de ejercicios en la adquisición de este dominio.

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

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

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

## **Coordinación**

La coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento. Coordinación hace referencia a los criterios de precisión, eficacia, economía y armonía. Es aquella capacidad del cuerpo para aunar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones.

A consideración del grupo de investigadoras, definen coordinación como el potencial que poseen las personas para controlar el movimiento y los estímulos, y de las experiencias y aprendizajes motores que hayan adquirido en las etapas anteriores.

## **Nivel preescolar**

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

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

El equipo de investigación la define como la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivos, psicomotriz, socio afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógica y recreativa.

## **Juego popular**

Manifestación lúdica, arraigada en una sociedad. Muy difundida en una población, que generalmente se encuentra ligado a conmemoraciones de carácter folklórico. (Cervantes. 1998).

Los juegos populares son fruto o de la sabiduría del pueblo. Son creación del deseo de la vida de muchos hombres y mujeres, niños y niñas que día a día han ido captando la belleza y la dureza de la vida, atrapyéndola en pequeños juegos símbolo de sus vivencias y sus largas horas de convivencia. Es fácil encontrar en sus letras y canciones elementos característicos de la época donde surgieron, muchos hablan de

guerra, hambre, orfandad. Los juegos populares son juegos típicos de cada país y al mismo tiempo patrimonio de la humanidad

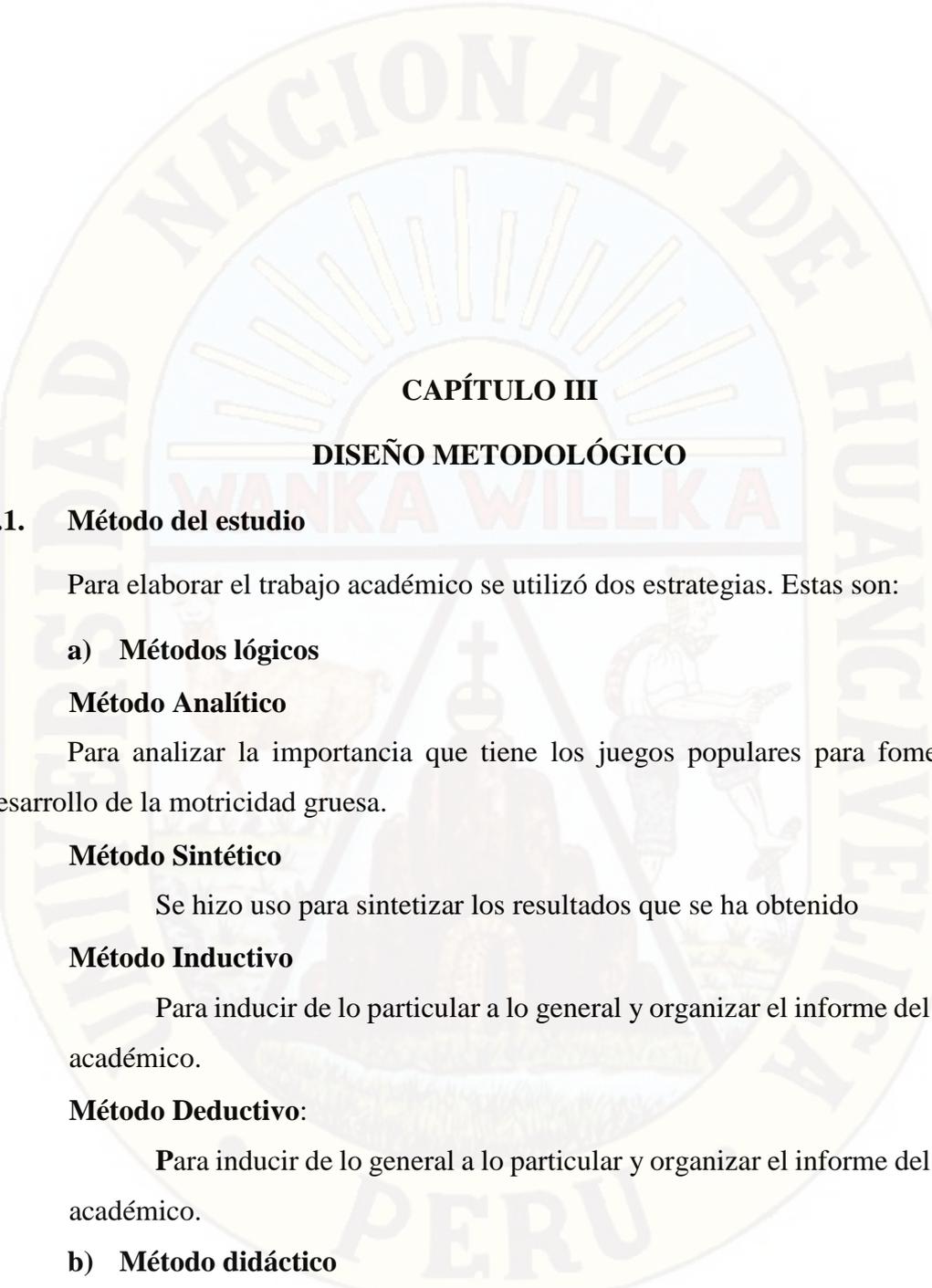
### **Juego tradicional**

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

### **Juego autóctono**

Son aquellos juegos oriundos de una comunidad o región





**CAPÍTULO III**  
**DISEÑO METODOLÓGICO**

**3.1. Método del estudio**

Para elaborar el trabajo académico se utilizó dos estrategias. Estas son:

**a) Métodos lógicos**

- **Método Analítico**

Para analizar la importancia que tiene los juegos populares para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa.

- **Método Sintético**

Se hizo uso para sintetizar los resultados que se ha obtenido

- **Método Inductivo**

Para inducir de lo particular a lo general y organizar el informe del trabajo académico.

- **Método Deductivo:**

Para inducir de lo general a lo particular y organizar el informe del trabajo académico.

**b) Método didáctico**

Se utilizó el método lúdico para enseñar a los niños a jugar, a fin de este fue una estrategia para que se desarrolle su motricidad gruesa

Se hizo la experiencia en el aula siguiendo los procesos pedagógicos

**3.2. Técnica de recolección de datos**

Se ha aplicado las siguientes técnicas

#### **a). Técnica de investigación documental**

- Mediante fichas textuales y de resumen se ha recopilado la información bibliográfica para redactar el marco teórico y la discusión
- Información extraída de medios electrónicos como el internet y otros

La información teórica que se ha recopilado ha servido para organizar el marco teórico, para realizar experiencia en aula. la discusión y redactar las conclusiones y recomendaciones después de interpretar los resultados.

#### **b). Técnica pedagógica**

La técnica didáctica que se ha utilizado para realizar la experiencia en el aula sobre la práctica de los juegos populares para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de educación inicial, se denomina “*aprender jugando*”

Los pedagogos dicen: “aprender a través del uso de juegos es un método que ya ha sido explorado por algunos docentes, principalmente en la educación primaria y preescolar. Mediante el uso de juegos, el alumno aprende sin prácticamente darse cuenta”

#### **c). Técnica estadística**

Después de hallar los datos se ha procedido a organizar, presentar mediante la estadística descriptiva, mediante la tabla de frecuencia y gráficos.

#### **d). Técnica de análisis e interpretación de datos**

Una vez obtenida los datos, ya sea mediante fichas y el instrumento de evaluación del aprendizaje, se ha analizado el resultado, para eso se ha utilizado las bondades del método lógico. Análisis-síntesis y deductivo- inductivo.

#### **e). Elaboración de las conclusiones**

Se ha elaborado teniendo el objetivo propuesto y amparado por las fuentes obtenidas.

#### **f). Instrumento de recolección de la información**

- Fichas textuales para recoger información bibliográfica.
- Ficha de observación para evaluar el aprendizaje de los niños de 5 años de educación inicial.

## **CAPÍTULO IV**

### **RESULTADOS**

#### **4.1. Descripción de las actividades realizadas**

En el proceso de la elaboración del trabajo se realizó las siguientes actividades.

##### **a). Planeación**

La planificación se hizo teniendo como referencia a la programación de las unidades didácticas formuladas enseñar mediante juegos populares el desarrollo de motricidad de los niños en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “Pomatambo” De Oyolo, Paucar De Sara Sara.

##### **Las actividades de aprendizaje programadas fueron:**

- Juego del mundo
- Juego de venta de ollas
- Juego de avión
- Juego de luna y sol

Cada juego se llevó a cabo en una hora académica y dos veces a la semana, se realizó en el aula, estas actividades guardan relación con la competencia que propone las Rutas de Aprendizaje para educación Inicial

##### **b). Desarrollo de sesión de aprendizaje**

Se desarrolló cuatro sesiones de aprendizaje en el aula y en el patio de la institución educativa. Cada tipo de juego se enseñaba de manera independiente previa planificación teniendo en cuenta las indicaciones de la Ruta de Aprendizaje.

Los juegos populares son actividades, por lo tanto, es un medio pedagógico para aprender conocimientos, habilidades, actitudes y valores, por tanto, se enseña a jugar siguiendo normas establecidas para tipo de juego.

La metodología que se ha aplicado aparece en cada sesión de aprendizaje, está plasmada en actividades de aprendizaje que ha realizado los niños cuando practica el juego.

**c). Evaluación de aprendizaje**

Al término de las cuatro sesiones los niños participaron en la evaluación, se hizo mediante ficha de observación Se realizó utilizando ficha de observación.

**d). Organización de los resultados obtenidos**

El dato hallado se organizó con la ayuda de la estadística descriptiva

**e). Análisis de los resultados**

Los resultados fueron interpretados mediante el análisis, la comparación y el argumento

**g). Redacción del informe**

Se redactó teniendo en cuenta las sugerencias de la técnica APA.

**4.2. Desarrollo de estrategias**

Lo planificado se ha realizado en el aula y el patio de la institución educativa, mediante el desarrollo de sesiones de aprendizaje, aplicando, el método lúdico, ya que este, es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. El método lúdico busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

El método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del alumno, pero disfrazadas a través del juego. Los juegos en los primeros 3 a 6 años deben ser motrices y sensoriales, más tarde deben promover la imaginación y posteriormente juegos competitivos.

Los esquemas de las sesiones de aprendizaje ejecutadas se hallan en el anexo.

### 4.3. Logros alcanzados

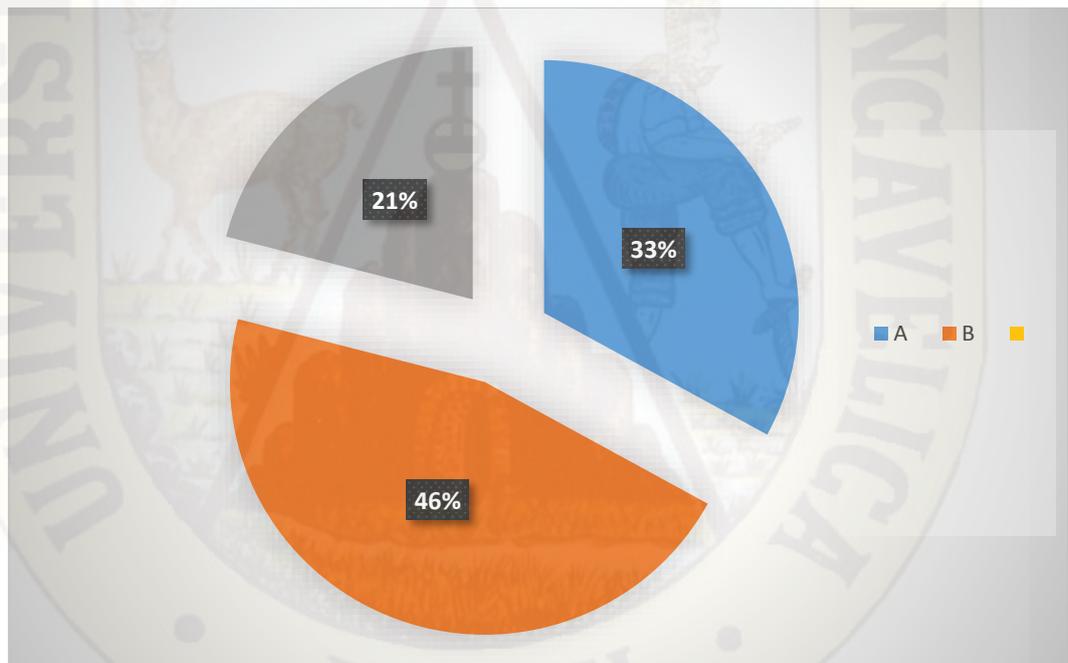
Después de la experiencia en el aula se tiene el siguiente logro

**Tabla 1: Resultados de la evaluación**

Escala de valoración	Frecuencia	Porcentaje
A	4	31
B	6	46
C	3	23
TOTAL	13	100

Fuente: Evaluación de aprendizaje

**Figura 1: Resultado de experiencia en el aula**



#### **Interpretación:**

- Del total de 13 niños y niñas un 46% se han obtenido la nota “B”, eso implica que aún no han logrado desarrollar su habilidad de motricidad fina, se hallan en proceso. De aprendizaje
- Un 33% obtienen el calificativo “A”, que implica que han logrado el aprendizaje, por ende, muestran habilidades motrices de gruesa desarrollada.

- Un 21% de los niños del total de 13 se hallan en el grupo de los que obtiene el calificativo de la letra “C”, se ubican en el inicio sobre aprendizaje de motricidad gruesa.

#### 4.4. **Discusión de resultados**

Según Ariza y Pertuz (2011):

La vida infantil no se puede concebir sin juego. El juego es una realidad que acompaña al hombre desde que este existe. Jugar es la principal actividad de la infancia y responde a la necesidad de los niños y niñas de mirar, tocar, curiosear, experimentar, inventar expresar, comunicar, soñar... en una palabra actuar libremente con su propio cuerpo, y hacer suyo el mundo que le rodea. Por eso el juego ha estado presente siempre en toda sociedad y cultura en la historia de la Humanidad (p. 13)

Teniendo como premisa las ideas en el párrafo anterior, se realizó la experiencia en el aula sobre el uso del juego popular como estrategia didáctica para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial en la institución educativa de Oyolo, Paucar de Sara Sara, se ha realizado la acción de planificación teniendo en cuenta la edad, condiciones y la competencia a desarrollar. El afán era animar a los niños a participar en los juegos alegremente. El diseño de planificación fue ejecutado a través de sesiones de aprendizaje.

Después de la evaluación del aprendizaje a los niños, se tiene el siguiente resultado: Del total de 13 niños y niñas un 46% se han obtenido la nota “B”, eso implica que aún no han logrado desarrollar su habilidad de motricidad fina, se hallan en proceso de aprendizaje. Un 33% obtienen el calificativo “A”, que implica que han logrado el aprendizaje, por ende, muestran habilidades motrices de gruesa desarrollada. Un 21% de los niños del total de 13 se hallan en el grupo de los que obtiene el calificativo de la letra “C”, se ubican en el inicio sobre aprendizaje de motricidad gruesa.

Este resultado refleja que los juegos populares constituyen una herramienta pedagógica valiosa para favorecer el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa en los niños y niñas de educación inicial. Moreno (2002) resalta el valor didáctico del juego del siguiente modo: “El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es

tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”.

De igual modo Bañeres et al. (2008), precisan el valor de juego popular para propiciar el aprendizaje de los niños de la siguiente manera:

El juego popular y el tradicional, son aquellos juegos que hace muchos años que se juega, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado. Se transmiten de generación en generación. Cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores y jugadoras, normalmente con objetos de la naturaleza o materiales comunes – pueden ser reciclados-. No tienen unas reglas fijas, interviene el consenso entre las personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego (p.116)

La experiencia realizada en el aula, permite reforzar la idea de que el juego popular como cualquier otro, constituye una herramienta pedagógica para los docentes de educación inicial y de otros niveles, puesto que facilita el aprendizaje de los niños en diversas áreas, sin embargo, es necesario reflexionar para seguir buscando sobre la importancia del juego en la vida escolar. Chacón (2008) de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Caracas, Venezuela cuando resalta la aplicación de los juegos al trabajo educativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje dice:

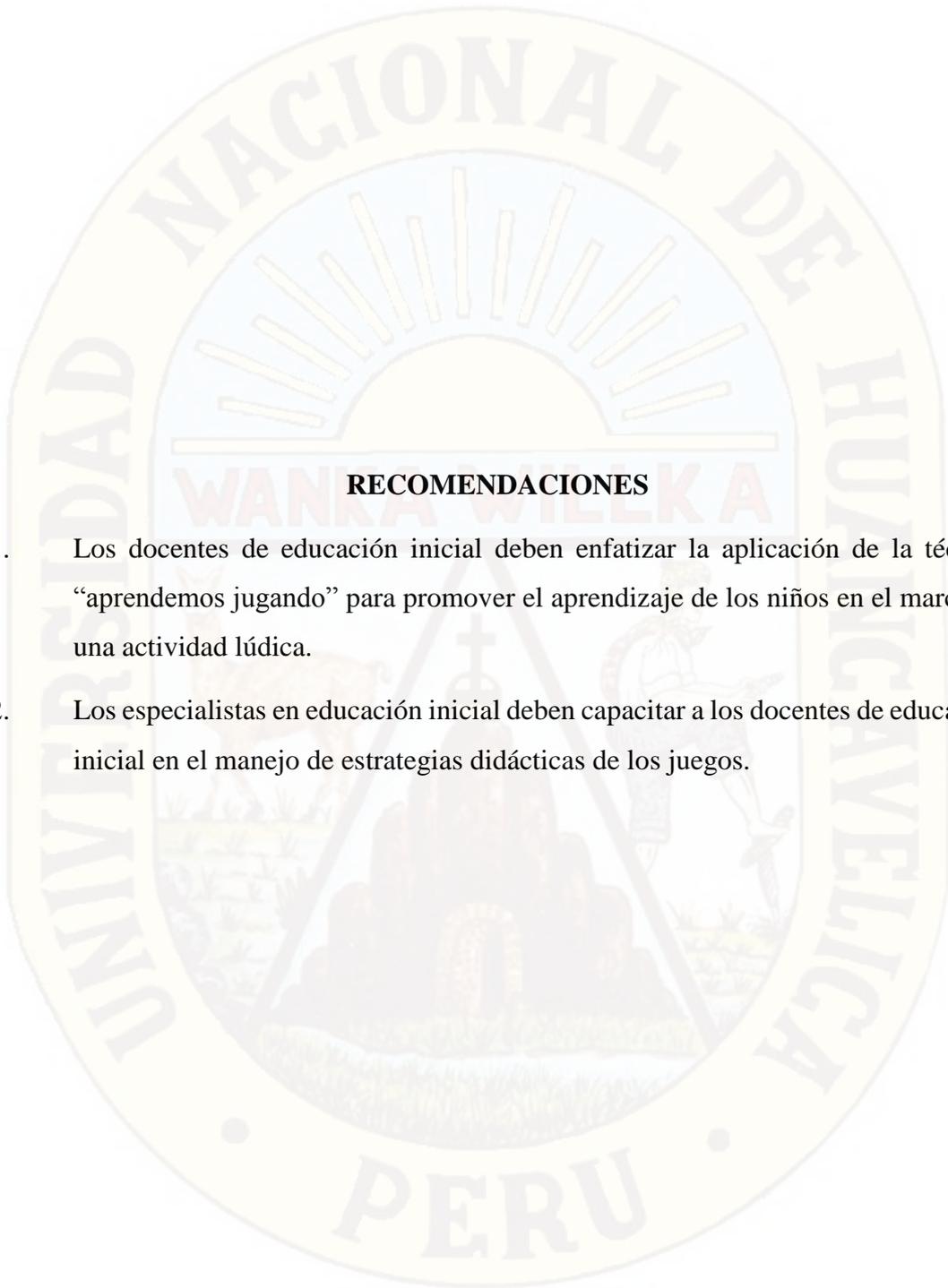
Antes de hacer referencia al juego didáctico es necesario realizarnos las siguientes interrogantes: ¿Quién no ha jugado alguna vez?, ¿Quiénes juegan con más frecuencia? ¿Qué es lo primero que hacen los niños al salir al recreo?, ¿Qué juegos conocemos?... Algunas de las respuestas serían: ¡Todos hemos jugado alguna vez!, ¡Más que todo los niños lo hacen!, ¡Salen al recreo a jugar! Algunos de los juegos que conocemos son: dominó, ajedrez, monopolio, bingo y rompecabezas, entre otros. (p.2).

De ese modo reforzar el valor educativo que tiene el juego popular para educar a los niños y niñas de educación inicial, puesto que la actividad lúdica permite aprender varias habilidades, valores y actitudes. El juego es para el niño es una actividad interminable, no se cansa jugar, le gusta por eso valora, por eso cuida mucho a sus juguetes.



## CONCLUSIONES

1. El juego popular tiene una importancia pedagógica para facilitar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial.
2. Como evidencia de los efectos de la aplicación en el aula del juego popular a través de la técnica “aprendemos jugando”, se tiene el siguiente resultado.
  - a. Del total de 13 niños y niñas un 46% se han obtenido la nota “B”, eso implica que aún no han logrado desarrollar su habilidad de motricidad fina, se hallan en proceso de aprendizaje.
  - b. Un 33% obtienen el calificativo “A”, que implica que han logrado el aprendizaje, por ende, muestran habilidades motrices de gruesa desarrollada.
  - c. Un 21% de los niños del total de 13 se hallan en el grupo de los que obtiene el calificativo de la letra “C”, se ubican en el inicio sobre aprendizaje de motricidad gruesa.
3. Los juegos populares no solo facilitan el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa, además permiten aprender conocimientos, habilidades, valores y actitudes, por ser una actividad interminable para el niño.
4. En los pueblos rurales de la provincia de Paucar de Sara Sara, los juegos populares siguen siendo una actividad lúdica muy importante en la vida de los niños; ellos a través de este juego aprenden destrezas motrices que les permiten resolver problemas relacionados al movimiento y el equilibrio de su cuerpo.



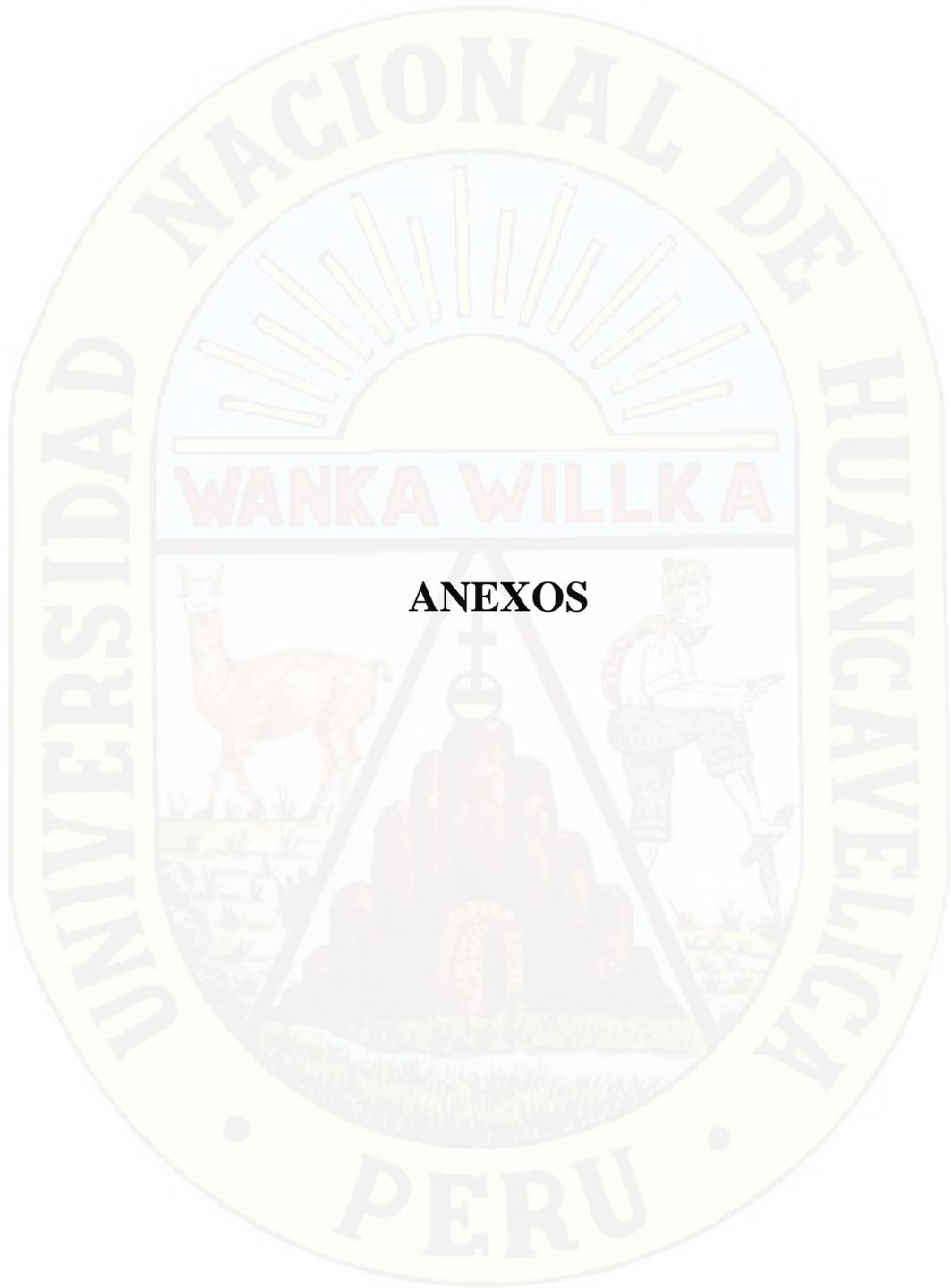
### **RECOMENDACIONES**

1. Los docentes de educación inicial deben enfatizar la aplicación de la técnica “aprendemos jugando” para promover el aprendizaje de los niños en el marco de una actividad lúdica.
2. Los especialistas en educación inicial deben capacitar a los docentes de educación inicial en el manejo de estrategias didácticas de los juegos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arce, C. (1982) *Juego con sus niños*. Barcelona: Martínez Roca
- Alvarado, A. (2014). *El juego según Jean Piaget y Lev Vygotsky*. Recuperado de Internet.  
1. La teoría del juego según Jean Piaget Lic. Ada Alvarado Paucar
- Ariza, R. y Pertuz, C. (2011). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital fundación pies descalzos*. Barranquilla: CORPORACIÓN UNIVERSITARIA DE LA COSTA.
- Bañeres, D. Bishop & A., Cardona M. (2008). *Escuela Infantil platero y yo*, Barcelona: Grao.
- Boté, R. et.al. (2003). *Juegos infantiles tradicionales*. Folleto. España
- Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico de Caracas Departamento de Educación Especial. En revista Nueva Aula Abierta N° 16, Año 5 julio- diciembre.
- De la Cruz, M. (2014). *Importancia de la motricidad gruesa en el proceso de desarrollo de la dimensión corporal*. Corporación Universitaria Minuto de Dios – Seccional Bello
- Fernández, E. et.at. (1999). *El juego como medio educativo y de aplicación a los bloques contenidos*. Aljibe: Málaga España
- Jiménez, J. (2009). *Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela*. Revista digital Innovación y Experiencias. N°23. Dep. Legal: GR 2922/2007. ISSN 19886047
- Leyva, A. M, (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.

- Morán, P. (1998) *Juegos populares y tradicionales de Cañaverál y su entorno*. Impreso en el Per
- Ministerio de Educación. *Ley general de Educación N. 28044*. Lima
- Munuera, C. (2014). *Los juegos tradicionales en educación infantil. Diseño de un programa de intervención*. Tesis. Universidad de Rioja.
- Ortiz, U. y García, P. (2003). *Metodología de la investigación*. Limusa: México
- Trigueros, C. (2009). *El juego tradicional en la escuela del siglo XXI*. En Navarro
- Paredes, J. (2002). *El deporte como juego: un análisis cultural*. Tesis Doctoral. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Alicante.
- Romero, V. (2008). *El juego infantil y su mitología*. Madrid: Altamar. ISBN: 9788496334526. Págs.: 224
- Rousseau, J. (1762). *Emilio o la educación*. Buenos Aires: Centro editor de América Latina
- Saco, F. et. al (2001) *Los Juegos Populares y Tradicionales Una propuesta de aplicación*. Junta Extremadura: Mérida
- UNESCO. (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas*. Estudios y documentos de educación, 34, 5-33.



**ANEXOS**



Niñas estan jugando el sol y la una



Un niño y una niña estan ensayando trazar la figura del el mundo paravque aprendan a jugar, la maestra les orienta



La maestra Erika explica las normas a practicar durante el juego del mundo



Las niñas están jugando la venta de ollas



Niños reciben instrucciones para jugar en grupo



La profesora Erika está enseñando trazar líneas para jugar el sol y la luna



La profesora Flor con los niños después de practicar el juego del mundo

## FICHA DE OBSERVACIÓN

1. UGEL : Paucar de Sara Sara
2. IE : “Pomatambo ” De Oyolo
3. Área : Personal Social
4. Tema : Juego al Mundo
5. Alumnos : 5 años
6. Fecha : Setiembre de 2017

### VALORACIÓN:

A	B	C
Aprobado	En proceso	Inicio

<b>APELLIDOS Y NOMBRES DE LOS ALUMNOS</b>	INDICADORES DE DESEMPEÑO					
	Motricidad: Camina, corre, salta con mucha facilidad	Esquema corporal: juega, nombra, representa diversos juegos con sin dificultad	Lateralidad: Orientación del propio cuerpo hace diferencia del espacio	Espacio: Pasa con facilidad lugares estrechos	Tiempo y ritmo: Posee nociones temporales con facilidad	PUNTAJE PREDOMINANTE
SUMI ARONI, Casandra Naomi.						
ANTAYHUA LOAYZA, Adriano Enrique.						
CAHUA PURCA, Ariana Estefany.						
GASPAR CHOCCE, Jesús Jonathan.						
CAYSURE CAHUANA, Gino Samir.						
FLORES HUARHUA Henry Wilder.						
FLORES HUARHUA, Roy Daban.						
MAMANI GUTIERRES, Sami Shulla.						
SIVINCHA ALVAREZ, Asumí Eliza.						
FLORES PANIURA, Flor Mari						
AGUILAR CONDE Nicole						
AYALA CONDE, Misael						
AGUILAR CCAMA, Esmit						

## RELACIÓN DE NIÑOS DEL NIVEL DE INICIAL “POMATAMBÓ”

- 1) SUMI ARONI, Casandra Naomi.
- 2) ANTAYHUA LOAYZA, Adriano Enrique.
- 3) CAHUA PURCA, Ariana Estefany.
- 4) GASPAR CHOCCE, Jesús Jonathan.
- 5) CAYSURE CAHUANA, Gino Samir.
- 6) FLORES HUARHUA Henry Wilder.
- 7) FLORES HUARHUA, Roy Daban.
- 8) MAMANI GUTIERRES, Sami Shulla.
- 9) SIVINCHA ALVAREZ, Asumí Eliza.
- 10) FLORES PANIURA, Flor Mari
- 11) AGUILAR CONDE Nicole
- 12) AYALA CONDE, Misael
- 13) AGUILAR CCAMA, Esmit

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 1

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : DE POMATAMBO - OYOLO
- 1.2. NIVEL : INICIAL
- 1.3. FECHA : 06- 10- 2017
- 1.4. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: JUEGO DE CANICAS

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Reconoce naturalmente y por propia iniciativa las partes de su cuerpo y lo representa mediante dibujos con mayor detalle de la figura humana (se puede visualizar la cabeza, el tronco, los brazos, las piernas, etc.).
CIENCIA AMBIENTE	Explora su entorno para conocerlo	Genera y registra datos o información	Observa por propia iniciativa los hechos que con sus habilidades motrices, cunado manipula objetos y descubre en ellos características, usos y relaciones de causa efecto.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<b>INICIO</b>	MOTIVACIÓN	La docente despierta el interés de los niños y niñas a través de un canción titulada yo se cuidar mi cuerpo.	Video Proyector Canción
	SABERES PREVIOS	La docente realiza las siguientes interrogantes video. ¿Les agrado el video? ¿De qué trata el video? ¿Cómo podemos cuidar nuestro cuerpo? ¿ Qué actividades realizaron los niños del video?	Preguntas
	PROBLEMATIZACIÓN	La docente problematiza con una interrogante a los niños y niñas para generar un conflicto cognitivo ¿Qué pasaría si no nuestro cuerpo seria estático?	Preguntas
	PROPÓSITO	La docente da a conocer el propósito del día: “Niños hoy día vamos a jugar concurso de vuelo de aviones de papel”	Diálogo
	NORMAS Y ACUERDOS	La docente recuerda a los niños y niñas las normas y acuerdos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartir los materiales.</li> <li>• Respetar las opiniones de los demás.</li> <li>• Participar en el juego.</li> </ul>	Diálogo

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Al finalizar el juego tirar los papeles al tacho de basura.</li> </ul>	
<b>DESARROLLO</b>	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	<p><b>INICIO.</b> La docente pide a los niños y niñas que llevemos hojas en blanco.</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La maestra demuestra a los niños y niñas diferentes tamaños de papel bon.</li> <li>➤ Da las indicaciones de cómo se elabora aviones de papel.</li> <li>➤ Lanza al aire libre y vuela muy lejos.</li> <li>➤ Los niños y niñas con ayuda de la maestra elaboran sus propios aviones.</li> <li>➤ La maestra apoya a las niñas que tienen dificultades.</li> <li>➤ Elaboran sus avioncitos de diferentes tamaños y colores.</li> <li>➤ Una vez concluido.</li> <li>➤ Lanzan sus aviones para competir al voz de tres.</li> <li>➤ Corren detrás del avión las recogen nuevamente compiten.</li> <li>➤ Al correr y recoger realizan movimientos de coordinación motora gruesa y fina.</li> </ul> <p><b>CIERRE:</b> la docente pide a los niños y niñas que inhalen y exhalen  <b>Seguidamente</b> la docente entrega hoja de aplicación con las siguientes consignas.  Dibujan de acuerdo a su creatividad diferentes tamaños de aviones de papel.  La actividad realizada a apoya y orienta a los niños y niñas de que los movientes en nuestro cuerpo es gracias al esqueleto humano</p>	<p>Piscina</p> <p>Preguntas</p> <p>Papel de diferentes tamaños</p> <p>Gomas</p> <p>Hoja plumón</p>
<b>CIERRE</b>	EVALUACIÓN	<p><b>Evaluación:</b> La docente realiza la evaluación a través de las siguientes preguntas:  ¿De qué trata el juego realizado??  ¿Qué jugamos?  ¿Por qué crees que vuela los aviones en el aire?  ¿Qué haces para recoger los avioncitos?  ¿Qué importante es nuestro cuerpo para realizar movimientos?</p> <p><b>Meta cognición:</b>  ¿Qué aprendimos?  ¿Para que aprendimos?  ¿Cómo aprendimos?  ¿Cómo se sintieron hoy?</p>	<p>Preguntas</p>

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE-2

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : DE POMATAMBO - OYOLO  
 1.2. NIVEL : INICIAL  
 1.3. FECHA : 13- 10- 2017  
 1.4. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE : **PARTICIPANDO EN GRUPO  
 REALIZAMOS MOVIMIENTOS DE COORDINACIÓN MOTORA GRUESA  
 SALTA MUNDO.**

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Se relaciona con otras personas, demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés.	Explora, reconoce y valora positivamente sus características y cualidades personales mostrando confianza en sí mismo y afán de mejora.	Menciona sus características físicas, habilidades y cualidades con entusiasmo “Mira como salto”

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MO ME NT OS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<b>INICIO</b>	MOTIVACIÓN	<p><b><u>REALIZAMOS LAS ACTIVIDADES PERMANENTES</u></b></p> <p><b>Demos la bienvenida.</b></p> <p><b>Oraciones</b></p> <p><b>Control de asistencia</b></p> <p><b>Normas de convivencia</b></p> <p><b><u>MOTIVACIÓN</u></b></p> <p>Salimos a la casa de nuestra compañera Sami.</p> <p>Observan las mascotas que saltan en granja.</p> <p>Cantamos conjuntamente con los niños y niñas la canción “saltan los conejitos”.</p>	<p>Video</p> <p>Proyector</p> <p>Canción</p>

	SABERES PREVIOS	A partir de lo observado ¿Qué animalitos observamos? ¿Cómo se trasladan los conejitos de un lugar a otro? ¿Cómo saltan los conejitos? ¿Podemos saltar como los conejos con un solo pie?	Preguntas
	PROBLEMATIZACIÓN	Se plantea mediante las siguientes interrogantes ¿Por qué crees que los conejos saltan y las personas caminan? Imagina ¿cómo caminarías saltando? PODEMOS SALTAR Y GANAR”  Anotamos en papel grafo sus respuestas.	Preguntas
	PROPÓSITO	PARTICIPANDO EN GRUPOS DESARROLLAREMOS LA PSICOTRICIDAD GRUESA.	Diálogo
	NORMAS Y ACUERDOS	La docente recuerda a los niños y niñas las normas y acuerdos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartir los materiales.</li> <li>• Respetar las opiniones de los demás.</li> <li>• Participar en el juego.</li> <li>• Al finalizar el juego tirar los papeles al tacho de basura.</li> </ul>	Diálogo
<b>DESARROLLO</b>	<b>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b>	<p><b>INICIO.</b> La docente pide a los niños y niñas que se dirijan hacia al patio de la escuela.</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ La maestra demuestra a los niños y niñas diferentes el cuadro de salta mundo.</li> <li>➤ Da las indicaciones de cómo se realiza el juego de salta mundo.</li> <li>➤ La maestra realiza algunos ejemplos.</li> <li>➤ Los niños y niñas con ayuda de la docente practica el juego.</li> <li>➤ La maestra apoya a las niñas que tienen dificultades.</li> <li>➤ Participan en grupos respetando las reglas del juego.</li> <li>➤ Una vez concluido.</li> <li>➤ Se recoge y felicita a los ganadores.</li> <li>➤ Corren detrás del avión las recogen nuevamente compiten.</li> </ul>	<p>Tiza</p> <p>Cuadro del mundo</p> <p>Preguntas</p> <p>Hoja plumón</p>

		<p>➤ <b>Al correr y saltar realizan movimientos de coordinación motora gruesa y fina y a la vez coordinan en grupos sobre sus triunfos.</b></p> <p><b>CIERRE: la docente pide a los niños y niñas que inhalen y exhalen</b>  <b>Seguidamente</b> la docente entrega hoja de aplicación con las siguientes consignas.  Dibujan de acuerdo a su creatividad y tamaño, el cuadro del juego del mundo. Este juego les permitió el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y a relacionarse con sus compañeros y compañeras, así conocerse mejor y valorar el trabajo en equipo.</p>	
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN</b>	<p><b>Evaluación:</b> La docente realiza la evaluación a través de las siguientes preguntas:  ¿De qué trata el juego realizado??  ¿Qué jugamos?  ¿Por qué crees gana el equipo de las mariposas?  ¿Qué haces para saltar?  ¿Qué importante es nuestro cuerpo para realizar movimientos?</p> <p><b>Meta cognición:</b>  ¿Qué aprendimos?  ¿Para que aprendimos?  ¿Cómo aprendimos?  ¿Cómo se sintieron hoy?</p>	Preguntas

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 3

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : DE POMATAMBO - OYOLO  
 1.2. NIVEL : INICIAL  
 1.3. FECHA : 20- 09- 2017  
 1.4. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: **JUEGO DE VENTA DE LAS OLLAS MOVIMIENTOS.**

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PSICOMOTRIZ	<b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b>	<b>Comprende su cuerpo</b>	Realiza diversos movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, al realizar el juego de las ollas.
MATEMÁTICA	<b>Establece relaciones espaciales</b>	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Relaciona objetos de su entorno como pelotas, cajas, botellas, con alguna forma geométrica.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACIÓN</b>	La docente despierta el interés de los niños y niñas a través de un video “ollas de diferentes tamaños”	Imagen  Canción
	<b>SABERES PREVIOS</b>	La docente realiza las siguientes interrogantes video ¿Les agrado el video? ¿De qué trata el video? ¿Cuántas ollas observaron? ¿Todas las ollas eran del mismo tamaño?	Preguntas
	<b>PROBLEMATIZACIÓN</b>	La docente problematiza con una interrogante a los niños y niñas para generar un conflicto cognitivo ¿Qué pasaría si no existieran las ollas?	Preguntas
	<b>PROPÓSITO</b>	La docente da a conocer el propósito del día: “Niños hoy día vamos a jugar a la venta de las ollas”	Diálogo

	NORMAS Y ACUERDOS	<p>La docente recuerda a los niños y niñas las normas y acuerdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartir los materiales</li> <li>• Respetar las opiniones de los demás</li> <li>• Participar en el juego</li> </ul>	Diálogo
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	<p><b>INICIO.</b> La docente pide a los niños y niñas que se sientan en semicírculo.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> La docente demuestra a los niños y niñas ollas de diferentes tamaños y pide a 5 niños que salgan frente y que agarren cada olla, luego pide a 6 niños para que sea la compradora de las ollas, y una de ellas será la vendedora.</p> <p><b>Primer paso:</b> Las cinco niñas se ubican al frente cada una con sus ollas de diferentes tamaños.</p> <p>Segundo paso: una de las niñas será la vendedora se le entrega el disfraz de una vendedora.</p> <p><b>Tercer paso:</b> los seis niños y niñas imitaran ser los compradores.</p> <p>Cuarto paso: Así sucesivamente los niños y niñas cumplen cada una de sus funciones.</p> <p>Este juego les permitió el desarrollo de la psicomotricidad gruesa y a la diferenciar los tamaños de las ollas y conocer la cantidad de dinero que pagan al comprar.</p> <p><b>CIERRE: la docente pide a los niños y niñas que inhalen y exhalen</b></p> <p><b>Seguidamente</b> la docente entrega hoja de aplicación con las siguientes consignas.</p> <p>Dibujan de acuerdo a su creatividad las ollas de diferentes tamaños.</p>	<p>Piscina</p> <p>Preguntas</p> <p>Juego Mascaras Preguntas</p> <p>Pomo Bolitas de colores Preguntas</p> <p>Preguntas</p> <p>Preguntas</p> <p>Hoja plumón</p>
CIERRE	EVALUACIÓN	<p><b>Evaluación:</b> La docente realiza la evaluación a través de las siguientes preguntas:</p> <p>¿De qué trata el juego realizado?</p> <p>¿Qué jugamos?</p> <p>¿Dónde ubicamos las ollas?</p> <p>¿Cuántas ollas tuvimos para venderlas?</p> <p>¿Cuántos compradores hubo?</p> <p><b>Meta cognición:</b></p> <p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Para que aprendimos?</p> <p>¿Cómo aprendimos?</p> <p>¿Cómo se sintieron hoy?</p>	Preguntas

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 4

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : DE POMATAMBO - OYOLO
- 1.2. NIVEL : INICIAL
- 1.3. FECHA : 27- 10- 2017
- 1.4. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE: **JUEGO EL SOL Y LA LUNA**

### II. APRENDIZAJES ESPERADOS

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
PSICOMOTRIZ	<b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b>	<b>Comprende su cuerpo</b>	Reconoce naturalmente y por propia iniciativa las partes de su cuerpo y lo representa mediante dibujos con mayor detalle de la figura humana (se puede visualizar la cabeza, el tronco, los brazos, las piernas, etc.).
MATEMATICA	<b>Construye la noción de cantidad</b>	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Utiliza como estrategia los conteos espontáneos con objetos hasta 5.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACIÓN</b>	La docente despierta el interés de los niños y niñas a través la observación de canicas.	
	<b>SABERES PREVIOS</b>	La docente realiza las siguientes interrogantes. ¿Qué tengo en la mano? ¿Cuántas canicas tengo? ¿Cómo puedo jugar con estas canicas?	Preguntas
	<b>PROBLEMATIZACIÓN</b>	La docente problematiza con una interrogante a los niños y niñas para generar un conflicto cognitivo ¿Cómo puedo ganar las canicas de mi compañero?	Preguntas
	<b>PROPÓSITO</b>	La docente da a conocer el propósito del día: “Niños hoy día jugaremos con nuestras canicas el ganador se llevar toda las canicas que gano”	Diálogo

	<p>NORMAS Y ACUERDOS</p>	<p>La docente recuerda a los niños y niñas las normas y acuerdos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compartir los materiales.</li> <li>• Respetar las opiniones de los demás.</li> <li>• Participar en el juego.</li> <li>• Respetar las reglas del juego.</li> </ul>	<p>Diálogo</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</p>	<p><b>INICIO.</b> La docente pide a los niños y niñas que salgamos al patio de la escuela y que elaboren el círculo donde estarán las canicas.</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>La maestra organiza a cada en grupos mediante una dinámica para participar en el juego de canicas.</b></li> <li>➤ <b>Da las indicaciones de cómo se jugará el sol y la luna</b></li> <li>➤ <b>La maestra da los primeros ejemplos con los niños y niñas.</b></li> <li>➤ <b>La maestra está pendiente de las reglas del juego.</b></li> <li>➤ <b>Realizan el juego tres veces y para ganar el tiempo corren inmediatamente</b></li> <li>➤ <b>Una vez concluido.</b></li> <li>➤ <b>Contabilizan las niñas que pasaron de una raya a otra cada niño y niña.</b></li> <li>➤ <b>Al correr y recoger realizan movimientos de coordinación motora gruesa y fina.</b></li> </ul> <p><b>CIERRE:</b>  <b>Seguidamente</b> la docente entrega hoja de aplicación con las siguientes consignas.  Dibuja la cantidad de niños que pasaron la raya tu compañero y encierra con un círculo lo que ganaste.  Este juego les permitió el desarrollo la psicomotricidad gruesa y fina porque al correr y</p>	<p>Piscina</p> <p>Preguntas</p> <p>canicas tiza círculos</p> <p>Hoja plumón</p>

		agacharse y el movimiento de la mano etc. Así mismo desarrollo la noción de la cantidad de niños que pasaron la raya sea hacia el sol o la luna	
<b>CIERRE</b>	<b>EVALUACIÓN</b>	<p><b>Evaluación:</b> La docente realiza la evaluación a través de las siguientes preguntas:          ¿De qué trata el juego realizado??          ¿Qué jugamos?          ¿Cuántas pasaron hacia la luna?          ¿Cuántas pasaron hacia el sol ?          ¿Cuántas hubo en total?</p> <p><b>Meta cognición:</b>          ¿Qué aprendimos?          ¿Para que aprendimos?          ¿Cómo aprendimos?          ¿Cómo se sintieron hoy?</p>	Preguntas