

UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

(Creada por ley N° 25265)



FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

TESIS

**EL JUEGO EN LA ESTIMULACIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5
AÑOS DE EDAD DE LA I.E.P "VIRGEN DE CHAPI"**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL DE

EDUCACIÓN INICIAL

PRESENTADO POR:

ATUNCAR SARAVIA DINA ARACELLY

GONZALES MORÁN CARMEN ROSA

HUANCAVELICA - 2017



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

ACTA DE SUSTENTACION DE TESIS

En la ciudad universitaria Paturpampa, Auditorio de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica a los 08 del mes de Diciembre del año 2017 a horas 10:00 p.m., se reunieron; los miembros del Jurado Calificador, que está conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTE: Dr. Graciano Ciro Azambujo
SECRETARIO: Dr. Alejandro Linares Candiani
VOCAL: Dr. Raula Cleofé Jalisco Madoz

Designados con la resolución N° _____ del proyecto de investigación titulado El fuego en la Estomatología de la Maternalidad Gravidosa en Niños de 0 años de la I.E.P. "Virgen de Chayri"

Siendo los autores (es) Stimcar Saravia, Diana Gracelly
Gonzales Moran Carmen Rosa.

A fin de proceder con la calificación de la sustentación del proyecto de investigación 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: Stimcar Saravia Diana Gracelly
APROBADO POR Unanimitad

DESAPROBADO POR _____
Egresado: Gonzales Moran Carmen Rosa.
APROBADO POR Unanimitad

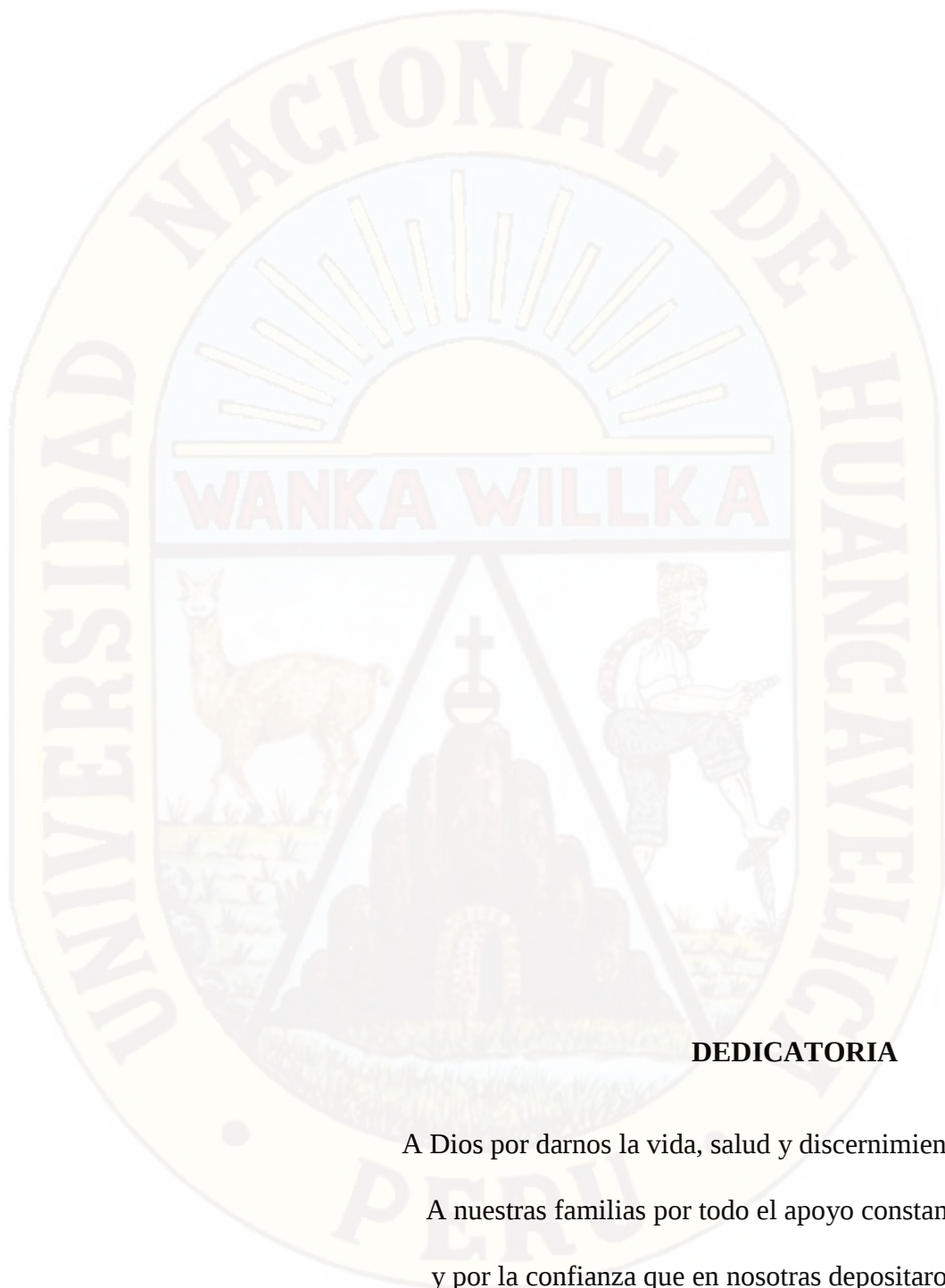
DESAPROBADO POR _____

En conformidad a lo actuado firmamos al pie del presente

Stimcar Saravia
PRESIDENTE

Alejandro Linares
SECRETARIO

Raula Cleofé
VOCAL

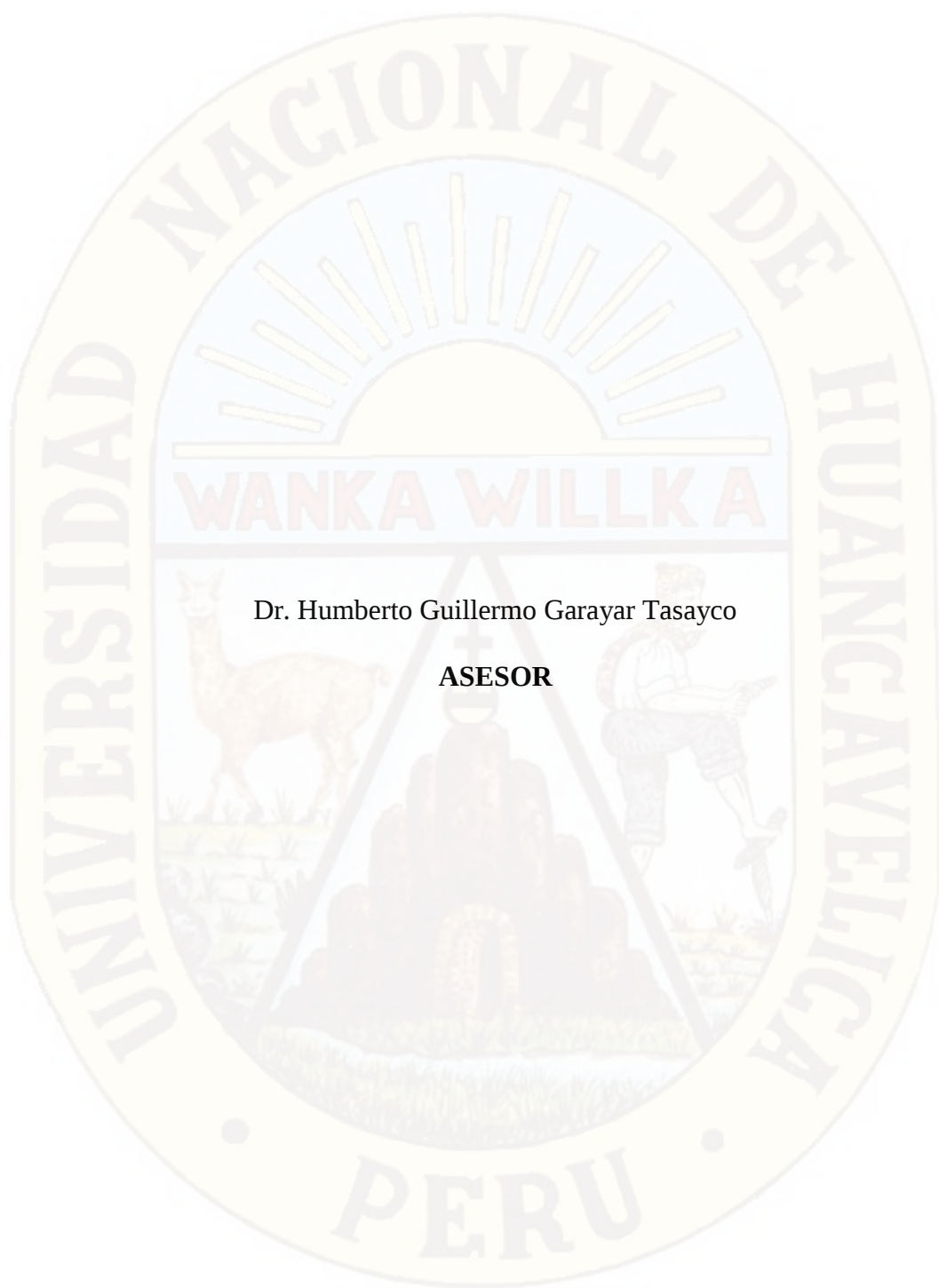


DEDICATORIA

A Dios por darnos la vida, salud y discernimiento

A nuestras familias por todo el apoyo constante
y por la confianza que en nosotras depositaron.

LAS AUTORAS



Dr. Humberto Guillermo Garayar Tasayco

ASESOR

ÍNDICE

Portada	
Acta de sustentación	
Nombre del asesor	
Dedicatoria	
Índice	
Resumen	
Introducción	
CAPÍTULO I: PROBLEMA	
Planteamiento del problema	11
Formulación del problema	12
Justificación	12
Limitación	14
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
Antecedentes	15
Bases teóricas	16
Hipótesis	32
Variables	32
Definición de términos	33
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	
Ámbito de estudio	37
Tipo de investigación	37
Nivel de investigación	37
Diseño de investigación	38
Población, muestra	38
Técnicas e instrumentos de recolección de datos	39
Procedimiento de recolección de datos	40
Técnicas de procesamiento y análisis de dato	41
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	
Presentación de resultados	42
Discusión	61
CONCLUSIONES	
RECOMENDACIONES	
ANEXOS	

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico n° 1.....	42
Gráfico n° 2.....	43
Gráfico n° 3.....	44
Gráfico n° 4.....	45
Gráfico n° 5.....	46
Gráfico n° 6.....	47
Gráfico n° 7.....	48
Gráfico n° 8.....	49
Gráfico n° 9.....	50
Gráfico n° 10.....	51
Gráfico n° 11.....	52
Gráfico n° 12.....	53
Gráfico n° 13.....	54
Gráfico n° 14.....	55
Gráfico n° 15.....	56
Gráfico n° 16.....	57
Gráfico n° 17.....	58
Gráfico n° 18.....	59
Gráfico n° 19.....	60

RESUMEN

La presente investigación se basó en el estudio de como las actividades lúdicas contribuyen a la estimulación de la motricidad gruesa específicamente en los niños de 5 años de la I.E. P “Virgen de Chapi” del distrito de Chíncha Alta con la finalidad de estimular la motricidad gruesa mediante la aplicación del juego como herramienta fundamental para mejorar el desarrollo motor de los infantes.

La población objetivo del estudio estuvo conformada por niños y niñas de cinco (5) años 12 niños y 8 niñas del nivel inicial. El proyecto estuvo enmarcado en el tipo de investigación descriptiva, fundamentada a nivel comprensivo con un diseño bajo los parámetros del modelo descriptivo. Se emplearon una serie de técnicas e instrumentos de recolección de datos, específicamente la observación directa y las entrevistas no estructuradas.

Aspectos de la investigación: Para el desarrollo del proyecto se apoyó en el paradigma explicativo, bajo los parámetros del modelo descriptivo. A partir de las relaciones encontradas se posibilitará formulación de las generalizaciones empíricamente fundadas.

Palabras claves: juegos lúdicos, motricidad, coordinación.

ABSTRACT

The present research was based on the study of how play activities contribute to the stimulation of gross motor skills specifically in children of 5 years of age. P "Virgin of Chapi" of the district of Chinchá Alta with the purpose of stimulating gross motor skills through the application of the game as a fundamental tool to improve the motor development of infants. The target population of the study consisted of children of five (5) years 12 boys and 8 girls of the initial level. The project was framed in the type of qualitative research, founded at a comprehensive level with a design under the parameters of the descriptive model. A number of data collection techniques and tools were used; specifically direct observation and unstructured interviews. Aspects of the research: For the development of the project was based on the explanatory paradigm, under the parameters of the descriptive model. From the relationships found it will be possible to formulate empirically based generalizations.

Keywords: play games, motor, coordination.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tuvo como propósito fundamental encontrar herramientas para estimular el desarrollo de la coordinación y el equilibrio a través del juego en donde cada una de las actividades estaban encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz grueso del niño de transición, de hecho se entregan herramientas a los docentes para lograr las metas descritas, porque es conocido que en las instituciones educativas las maestras de preescolar realizan muchas actividades lúdicas con los niños, procurando desarrollar la motricidad gruesa de tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje.

Esta investigación se centró en desarrollar una serie de ejercicios o actividades, las cuales ayudarán a estimular la motricidad gruesa, en la medida que las dimensiones de coordinación y equilibrio estén funcionando adecuadamente en el niño para lograr un aprendizaje significativo, que lo lleven a mantener una buena calidad de vida.

Desde el punto de vista teórico, se desarrollaron unas temáticas centradas en la motricidad, sus dimensiones, la lúdica como disciplina central del juego, los teóricos que plantean diversos postulados frente a la importancia del juego y sus incidencia en el preescolar, las cuales contribuyeron a estructurar un cuerpo teórico que facilitó las interpretaciones de las acciones desarrolladas a lo largo del trabajo y la cual se ve plasmada en cuatro capítulos:

En el Capítulo I se visionó que los niños en el momento de deportes y actividades lúdicas mostraban dificultad en la realización de ejercicios que implican el logro del desarrollo de la motricidad gruesa

En el capítulo II se habla sobre los antecedentes que guardan relación con nuestra investigación; mostrándose de manera internacional y nacional; no habiéndose encontrado el antecedente local. También se dan a conocer las bases teóricas; de la misma manera formulamos las hipótesis, variables y la definición de términos.

En el capítulo III observamos que la investigación se apoyó en el paradigma descriptivo, con un tipo de investigación descriptivo, las cuales permitieron conocer más de cerca el objeto de estudio y el problema que le afectaba, logrando encontrar los caminos para solucionarlo, desde la aplicación de juegos.

En el capítulo IV después de haber encontrado las causas de la problemática y la propuesta para solución de la misma, se aplicaron actividades desde el juego para estimular la motricidad gruesa desde el fortalecimiento de la coordinación y el equilibrio, luego se hizo el análisis de esta propuesta el cual arrojó resultados satisfactorios, descritos en la conclusión general del trabajo, acción que produjo una recomendaciones para que la propuesta sea trabajada con más fuerza desde la consolidación del PEI de la Institución donde se realizó este trabajo pedagógico.

Los resultados de esta investigación lograron plantear soluciones para ejercitar la motricidad gruesa de los niños, desde temprana edad, lo que indica que la educación inicial es importante en el desarrollo integral de cualquier individuo, demostrándose que es responsabilidad de todos la educación de los niños, pero que en la metodología de los docentes están las soluciones para lograr mejores resultados en el hecho pedagógico.

CAPÍTULO I: PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

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

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 a potencializar las habilidades y conductas motrices, el proporcionarle al niño un ambiente adecuado y rico en estímulos favorecerá el desarrollo de habilidades propias de un aprendizaje.

A partir de esta realidad el presente trabajo se ha visionado de manera integral a favorecer el sistema motor desde el aula de clase en los niños de edad preescolar y garantizar un aprendizaje que sea más significativo en el niño a partir de las experiencias.

Durante el trabajo de observación llevado en la institución se percibió que en la clase de deporte y actividades lúdicas algunos niños al realizar ejercicios que implican el mantenimiento del equilibrio del cuerpo en puntillas, con los pies juntos, levantar la pierna derecha o izquierda, en relación al muslo o apoyarse en un pie se le dificulta en gran manera, ocasionando en los niños una respuesta de frustración ante la actividad. Prevalece además la falta de coordinación de brazo y pierna, lanzar o encestar un balón.

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

1.2. Formulación del Problema

¿Cómo los juegos estimulan la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. P “Virgen de Chapi” del distrito de Chincha Alta?

1.3. Objetivo: General y Específicos

1.3.1. Objetivo General:

Describir los juegos para la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E. P “Virgen de Chapi” del distrito de Chincha Alta, mediante la aplicación del juego como herramienta fundamental para mejorar el desarrollo motor de los infantes.

1.3.2. Objetivo Específicos:

- Observar el tipo de actividades utilizadas por los docentes para estimular la motricidad gruesa en cuanto a coordinación y equilibrio en niños de 5 años de edad la I.E. P “Virgen de Chapi” del distrito de Chincha Alta.

- Diagnosticar como coordinan y equilibran los niños sus movimientos, aplicando una batería de test físico.
- Aplicar una cartilla de ejercicios para estimular la coordinación y equilibrio, de tal forma que sean aplicadas por las docentes de pre escolar para mejorar la motricidad gruesa de los niños.

1.4. Justificación

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

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

El presente proyecto busca centrar el interés en el juego para el niño en edad preescolar, lo tenga como un referente de su desarrollo motriz y lo impulse a estructurarse desde los primeros años escolares en cuanto al manejo de su sistema músculo esquelético.

Por ello, los resultados que se esperarán obtener en esta investigación apuntan a que los niños y niñas la I.E. P “Virgen de Chapi” del distrito de

Chincha Alta, alcancen un desarrollo motor acorde a su edad mental y cronológica, que les estimule el deseo por ejercitarse y tengan en el juego un punto de referencia para adquirir las destrezas físicas en las variables de coordinación y equilibrios, acorde a su edad escolar, las cuales se verán reflejadas en la vida adulta del individuo.

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

1.5. Limitaciones

Para el desarrollo del presente trabajo sólo se tiene acceso en determinados momentos del día el ingreso a la institución educativa (diurno) lo que imposibilita tener un mejor alcance en el estudio realizado.

Otra limitación que se ha presentado es la inasistencia de los niños y niñas a la institución educativa en las fechas programadas para la observación de los estudiantes y la aplicación de la lista de cotejo.

Capítulo II: Marco Teórico

2.1. Antecedentes

A nivel internacional, Baque (2013) en la tesis titulada “ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SANTA MARÍA DEL FIAT, PARROQUIA MANGLARALTO, PROVINCIA DE SANTA ELENA, PERI ODO LECTIVO 2013-2014” llegó a la conclusión que los juegos proporcionarán a los niños y niñas un mejor desenvolvimiento en el ámbito escolar. El trabajo de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa tendrá como fin incentivar a los niños y niñas la práctica de los juegos y actividades que beneficien su salud. Los y las profesoras de la institución deberán tener conocimientos amplios sobre este contenido, pues son de fundamental importancia para el desarrollo motor de los niños. El trabajo de motricidad gruesa es muy importante para el niño y la niña es su etapa de desarrollo

De la Hoz (1997) “Experiencias Constructivas en niños de edad Preescolar”, presentado a la Corporación Universitaria Mayor el Desarrollo Simón Bolívar, en la cual plantean de forma directa la psicomotricidad en el esquema objetivo de igualdad mental y manipulación de los contenidos o experiencias, es aquí donde se pone en claro pensamiento-manipulación-construcción. Es necesario decir que este trabajo es pieza fundamental para el desarrollo motor del niño, lo que quiere decir que es un gran aporte para lograr los objetivos de la investigación en curso.

A nivel nacional, Salas (2012), “El juego en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de la IE” Callao para ello realizó un diseño cuasi experimental. Se aplicó el cuestionario compuesto por una escala de actitudes. La muestra estuvo constituida por 48 niños donde llega a la conclusión de que la aplicación del programa jugando en los sectores ha sido eficaz para mejorar el logro de capacidades matemáticas en los niños de 4 años de una institución existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo.

Además se consultó la tesis Lachi (2015) “Juegos Tradicionales Como Estrategia Didáctica Para Desarrollar La Competencia De Número Y Operaciones En Niños (As) De Cinco Años” se sostiene que la propuesta de proyectos de aprendizaje es una alternativa científica para mejorar el nivel de desarrollar de la competencia de número y operaciones porque abordar la integralidad de áreas de aprendizaje de los niños ya que les permite interactuar con diferentes elementos del contexto y situaciones de la vida diaria. Por lo tanto, las docentes deben considerar los proyectos de aprendizaje a través de los juegos tradicionales como una unidad didáctica que demanda mayor planificación en el proceso de enseñanza aprendizaje

2.2. Bases Teóricas

JUEGO

A. Definición

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

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

B. El Juego y la escuela

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

Con el propósito de mostrar algunos antecedentes del concepto de juego diremos, por ejemplo, que ya Heráclito postula: "el conjunto del tiempo es un niño que juega a los peones". A partir de lo anterior, es posible afirmar que si bien es cierto que Heráclito no desarrolla de manera intencional el concepto de juego, si es posible desprenderse de su pensamiento, un concepto del mismo; ya que el juego, entendido este como el principio activo y transformador de la realidad es postulado por este filósofo como el fundamento de lo existente, en la medida que es "auto movimiento y libertad", los cuales son bases para desarrollar una buena motricidad en los niños.

Dentro de esta misma línea de tradición, podemos inscribir a filósofos como Hegel y Nietzsche, que el propio Fink considera como antecedentes para el desarrollo de una teoría del juego: "La eminente esencialidad del juego si ha sido reconocida siempre por la gran filosofía". Así por ejemplo Hegel dice que el juego, en su indiferencia y mayor ligereza es la seriedad sublime y la única verdadera. y Nietzsche afirma en Ecce Homo: "No conozco otro modo de tratar las grandes tareas que a través del juego". Sin embargo los antecedentes históricos del concepto de juego no son únicamente frases de afirmación de la pertinencia de dicho concepto, por ello es preciso recordar que una de las contrapartes de Heráclito, Hegel y Nietzsche es la consideración de Kant y Schiller de que el juego posee solo una significación subjetiva; esta consideración inaugurada por ellos ha prevalecido en toda la nueva antropología.

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

Por consiguiente el juego ha sido considerado comúnmente como un fenómeno marginal de la vida humana, una manifestación periférica que nada tiene que ver con las cuestiones serias e importantes de la vida y como tal, es un suplemento de la existencia que sólo ocasionalmente resplandece. Según lo anterior, el juego resulta ser una actividad más entre muchas otras, pero no es la actividad más ociosa e inútil, y en la medida que no es obligatoria, se le opone siempre al trabajo. De tal modo que el juego, parece restringirse al ámbito de la vida infantil; y ciertamente el juego infantil muestra los rasgos esenciales del juego humano, sin embargo, este se presenta siempre inofensivo y menos profundo en comparación con el juego del adulto.

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

Si bien, por un lado se ponderan las bondades del juego y especialmente los infantiles, por el otro lado encontramos los juegos prohibidos, sin embargo la pedagogía ve en el juego un instrumento para transmitir conceptos, valores, conocimientos diversos, juegos didácticos donde se disfraza la actividad específica de aprendizaje en un contexto más lúdico. Infortunadamente, ni los padres ni los maestros se detienen a reflexionar acerca de los valores que inculcan a los niños. Esta situación se agrava por el hecho que el niño no encuentra ni en la escuela ni en el hogar, las oportunidades, los recursos y la motivación para desarrollar todo su potencial en actividades creativa, reflexivas, lúdicas, de ocio y de aprovechamiento del tiempo libre por medio de las cuales puede expresarse libremente y comunicarse más fácilmente con otros, todo este

potencial en el niño es fundamental ya que le permite manifestarse durante su desarrollo y a todo lo largo de la vida.

Según Piaget: “Los niños en las edades de 6-12 años les gustan los juegos en el que el cuerpo está en movimiento, sientan felicidad, haciendo que su crecimiento físico sea saludable y natural el correr, trepar, hablar, nadar, saltar, lanzar, son estímulos que desarrollan los músculos; enriquecer los esquemas perceptivos (visuales, auditivos, cenestésicos), operativos (memoria, imaginación, lateralidad, representación, análisis, síntesis) que combinados con las estimulaciones psicomotoras (coordinación, proceso, equilibrio, ubicación), definen algunos aspectos básicos de aprestamiento para el dominio de la lectura, la escritura y alcanzar un nivel neurológico de madurez suficiente para la coordinación de innumerables dimensiones de los objetos que le permitan conformar nuevas estructuras”.

C. El juego en el desarrollo infantil

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

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

varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito.

D. Funciones del Juego

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

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

El niño comienza a clasificar los objetos y a relacionarlos con otros, formando una base para el pensamiento lógico.

El juego permite al niño descubrir un sentido del yo, una estabilidad interna. El niño comienza a confiar en la constancia y la consistencia del ambiente. Esta confianza desarrolla la base para la identidad del ego. El juego permite al niño analizar la realidad de los mundos interno y externo. Le permite expresar

sentimientos sin temor del castigo y, por el contrario, le ayuda a aprender a controlar las frustraciones y los impulsos. Este control proporciona la base para la fuerza del ego, la auto confianza y la adaptación potencial a las necesidades futuras. El juego es diversión: abre un mundo de alegría, humor y creatividad.

Las actividades lúdicas están íntimamente relacionadas con el nivel de desarrollo cognitivo del niño. A través del juego, el niño aprende a manipular los acontecimientos y los objetos en el ambiente interno y externo. Esta manipulación y combinación de acontecimientos novedosos sientan la base para la resolución de problemas. El pensamiento representativo surge a medida que el niño participa en el juego simbólico y dramático; el pensamiento abstracto tiene su base en las actividades que permiten desarrollar la capacidad de clasificación y de resolución de problemas. Las experiencias concretas del juego permiten al niño efectuar una evaluación más precisa del ambiente y su rol en él.

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

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

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

quizá, más eficiente para la enseñanza – aprendizaje de cualquier disciplina del saber; en este caso estimular la motricidad gruesa.

El juego, según Huizinga, es una manifestación nata de todo ser humano; pero, hay que estimularla, despertarla y es aquí donde este trabajo tiene su aplicación en la estimulación del equilibrio y la coordinación, porque en su esencia se pretende buscar mejor la motricidad gruesa en los estudiantes mediante la aplicación de juegos dirigidos, porque cuando el juego se deja sin directrices, entonces, se convierte en una mera diversión y su sentido pedagógico se pierde. Es vital, organizar el juego, hasta tal sentido que éste no debe terminar, sino que debe quedar siempre abierto para continuar, porque si termina se pierde el placer, lo lúdico.

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

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

El juego es un proceso natural del ser humano y de su entorno, ya que el modo de ser del mismo está muy cercano a la forma del movimiento de la naturaleza, es por ello que para edificar conceptos en los educandos a través del juego, hay que tener mucho cuidado para no deformar esa naturaleza que rodea al dicente.

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

El juego es una construcción; esta tesis quiere decir que a pesar de sus referencias a que se lo represente, se trata de un todo significativo que como tal puede ser representado repetidamente y ser entendido en su sentido. He aquí la aplicación en la educación; pero como ya se dijo el juego debe ser organizado y puesto en escena para que se cumplan las reglas que le dan sentido; aunque estas reglas deben ser encaminadas más al goce que a las prohibiciones.

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

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

MOTRICIDAD

A. Motricidad humana

La motricidad humana ocupa un lugar importante dentro de la atención temprana ya que está totalmente demostrado que en esta etapa de 0 a 6 años hay una gran interdependencia en los desarrollos motores afectivos e intelectuales. La importancia de la motricidad reside en que la mayor necesidad de cada niño es aprender a controlar sus movimientos y a funcionar hábil y eficientemente en el mundo.

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

B. Motricidad gruesa

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

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

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

“La locomoción, en todas sus formas, constituyen una importante faceta del trabajo corporal, sobre todo si se tiene en cuenta que es el cuerpo entero el

que se mueve dentro del ámbito espacial que es su entorno dando paso a el desarrollo psicomotor”.

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

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

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

C. Motricidad para el crecimiento del niño

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

Todo perfeccionamiento motor requiere un aprendizaje, es decir, una modificación adaptativa del comportamiento de situaciones repetitivas que pone en juego unos procesos cognoscitivos y motores cuyo objetivo es

mejorar las habilidades. La habilidad es el nivel de competencia alcanzado en la realización de la tarea motriz incrementando la precisión, economía y eficacia. No se trata de una capacidad fija sino que se ajusta con flexibilidad a las variaciones del medio externo gracias a la coordinación, y a la destreza. Por lo tanto el cerebro actúa como un ordenador complejo que controla la ejecución de los movimientos y los corrige a medida que transcurre la acción.

Definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores Propioceptivo de los músculos y los tendones, estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo. (Jiménez Juan 1982.) El área motora en general, hace referencia al control que se tiene sobre el propio cuerpo.

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

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

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

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

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

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

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

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

Al respecto, Henry Wallon hace ver su psicología genética como la necesidad de conexión entre lo orgánico, lo psíquico y el entorno, estableciendo un mundo “de relaciones simbióticas”¹⁰ determinándose entre la importancia del aspecto emocional en la evolución del individuo.

La introducción de este aspecto es el lazo que une lo orgánico con lo psíquico y esta comunicación influirá en el tono postural del individuo, modificando indudablemente sus actitudes; Henry Wallon influye significativamente en el campo psicomotriz de la educación preescolar,

marcando una doble acción sobre el sujeto, considerando este en doble vertientes individual y social, y es el sentido o nivel psicomotor en el que Wallon aporta la necesidad del movimiento en la educación preescolar, por su influencia en el desarrollo general y porque lo considera como el paso previo hacia el pensamiento conceptual.

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

Estos periodos evolutivos coincidentes con el nivel preescolar son:

- a. Estadio de impulsividad motriz.
- b. Estadio emocional.
- c. Estadio sensorio-motor.
- d. Estadio de personalismo.

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

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

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

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

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

2-6 años: Seguir un laberinto con una línea continua en 80" con la mano dominante y 85" con la otra.

6-12 años: Con una pelota de goma, dar a un blanco de 25x25 cm situado a 1,5 m de distancia, con ambas manos. Recibir una pelota lanzada desde 3 m con una mano (Alternamos).

Otro instrumento muy utilizado para evaluar la coordinación general es el Test perceptivo-motor de Survey (citado por Picq y Vayer, 1977). En él se pide al sujeto que camine hacia delante, atrás, de lado, que salte sobre un pie, sobre el otro... que imite determinados movimientos, etc.

Además de las pruebas ya mencionadas, sería conveniente utilizar más instrumentos para llevar a cabo una evaluación más exhaustiva de la coordinación óculo-segmentaria, ya que el uso de lápiz y papel en la escuela ponen de manifiesto la necesidad de una correcta coordinación viso-manual, especialmente en la escritura. Algunos de esos instrumentos (citados por Mariscal), podrían ser:

Lista de control de conductas perceptivo-motrices de Cratty.

- a. Test de Coordinación ojo-mano de Frostig.
- b. Actividades para su desarrollo

Lo realmente educativo en estas actividades no es la rapidez ni cantidad de ejercicios realizados, sino la calidad del trabajo efectuado. Es mucho más importante el tanteo del alumno/a para resolver el problema que se le propone que los resultados obtenidos en el mismo. El maestro/a debe ser un gran colaborador del niño/a facilitando las condiciones adecuadas para que éste viva sus propias experiencias a través del ensayo y error.

Siguiendo a Castañer y Camerino (1991), Gutiérrez (1991), Le Boulch (1997), y Trigueros y Rivera (1991), citaremos algunas de las posibles actividades para el desarrollo de la Coordinación:

Actividades para su desarrollo

Lo realmente educativo en estas actividades no es la rapidez ni cantidad de ejercicios realizados, sino la calidad del trabajo efectuado. Es mucho más importante el tanteo del alumno/a para resolver el problema que se le propone que los resultados obtenidos en el mismo. El maestro/a debe ser un gran colaborador del niño/a facilitando las condiciones adecuadas para que éste viva sus propias experiencias a través del ensayo y error.

E. Actividades para niños en edad preescolar para desarrollar habilidades motoras gruesas:

a. Bailar

Bailar es una actividad muy divertida para los niños, tanto si se trata de baile libre como de coreografías o, mucho mejor, de “canciones con baile”. Bailar en casa o llevar al niño a alguna actividad extraescolar o de tiempo libre adecuada a su edad es una buena manera de que bailen.

b. Caminar

Caminar con los niños es mucho más lento, por eso muchas veces optamos por la silla de paseo o el coche para desplazarnos. Pero es

fundamental que el niño se mueva, que camine todo lo que pueda. Hacer excursiones, salir a hacer cosas con un adulto, pasear por la calle, todo esto es necesario para que camine y para que vaya cogiendo velocidad y resistencia.

c. Ir al parque

En el parque los niños encontrarán muchas oportunidades para moverse y relacionarse con otros niños. Podrán correr, saltar, colgarse, deslizarse, trepar, impulsarse en los columpios, etc. En el parque también aprenderán a caerse y le perderán el miedo a subirse a diferentes sitios, con lo que ganarán seguridad en sí mismos.

d. Natación y juegos de agua

Nadar es un gran ejercicio. Además, que un niño sepa nadar nos dará cierta tranquilidad cuando vayamos a un lugar con piscina, con río, a la playa, etc. Con la natación se desarrolla todo el cuerpo y es un gran ejercicio de coordinación.

e. Juegos de equilibrio

Los juegos de equilibrio son muy importantes para el desarrollo psicomotor del niño. Caminar sobre una cuerda tendida en el suelo o juegos “a la pata coja” es muy importante para su desarrollo. En la calle, se pueden hacer pequeños juegos de equilibrio en muros bajos, bancos, etc., con la ayuda y la supervisión de un adulto. No te preocupes por buscar dónde hacerlos: los niños hacen equilibrios de forma natural en cualquier parte.

f. Triciclos y bicicletas

Montar en triciclo, bicicletas con ruedines o sin pedales, etc., ayudará a los niños a moverse, a aprender a coordinar y a desarrollar el equilibrio.

g. Pistas de obstáculos

Las pistas de obstáculos se pueden hacer con cualquier cosa y en cualquier sitio. Lo importante es que el niño tenga que desplazarse de diferentes formas, agacharse, saltar, reptar y pensar por dónde tiene que ir y qué tiene que hacer para pasar.

h. Juegos con pelotas

Un niño con una pelota es un niño feliz. Y adulto también. Con las pelotas se pueden hacer muchas cosas y aprender muchísimas habilidades: lanzar, atrapar, correr, patear, esquivar...

2.3 Variables de estudio

2.4.1. Variable 1: Los juegos

2.4.2. Variable 2: Motricidad gruesa

2.4 Definición de Términos

2.4.1. El taller de juego

Es el espacio donde varias disciplinas se interrelacionan en forma permanente y pasan a formar parte del bagaje de recursos propios con que el niño continúa avanzando a lo largo de los diversos momentos y actividades. El experimentar en juegos conocidos y juegos desconocidos de otros tiempos y culturas, estimula la curiosidad, la confianza frente a lo nuevo y desarrolla la imaginación que favorece la propia creatividad.

2.4.2. El juego.

Es una experiencia creadora que implica una forma de vida que necesita un espacio y un tiempo para desarrollarse.

El juego con todos sus alcances de creatividad, libertad y sociabilización; es para nosotras un área fundamental en cuanto a la definición de la infancia.

Partiendo de esta concepción y de nuestra trayectoria profesional, consideramos que esta importante experiencia de la vida de un niño puede encararse de un modo más pleno y beneficioso en relación a las potencialidades que encierra. Nuestra extensa práctica, basada en un punto de vista muy específico y profundo, nos afirma en la convicción de lo adecuado de este enfoque, avalado, por otra parte, por los significativos resultados alcanzados. Esto nos lleva a proponer su difusión para aportar a todos los niños que lo deseen, un encuentro con la particular vivencia que el proceso de juego despierta.

2.4.3. Motricidad gruesa

Por motricidad gruesa entendemos la capacidad y habilidad del cuerpo a desempeñar movimientos grandes, como por ejemplo gatear, caminar o saltar. En nuestro artículo puedes leer qué papel juega una buena motricidad gruesa en el desarrollo de los niños y cómo puedes favorecer con el juego la habilidad propia de la motricidad gruesa.

2.4.4. Estimulación

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

Según la página de Internet www.seg.guanajuato.gob., es el conjunto equilibrado y metódico de estímulos de tipo sensorial, afectivo, social e intelectual que permiten al menor lactante o preescolar, desarrollar

sus potencialidades en forma armónica y prepararlo también, para el aprendizaje escolar.

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

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 cognoscitivas.

2.4.5. 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.

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

2.4.6. 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.

2.4.7. Coordinación

Álvarez del Villar (recogido en Contreras, 1998): la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar con precisión lo querido y pensado de acuerdo con la imagen fijada por la inteligencia motriz a la necesidad del movimiento.

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

2.4.8. Nivel Preescolar

Según la página de Internet www.educacionespecial.com, es donde se le ofrece a los niños la oportunidad de desarrollar su creatividad, de afianzar su seguridad afectiva y la confianza en sus capacidades,

estimular su curiosidad y efectuar el trabajo en grupo con propósitos deliberados.

En este nivel los niños adquieren la noción, aparentemente sencilla pero fundamental, de que la escritura representa al lenguaje oral y comunica ideas sobre objetos, acciones y situaciones.

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

Capítulo III: Metodología de la Investigación

3.1. Ámbito de estudio

Institución Educativa Privada “Virgen de Chapi” del distrito de Chincha Alta

3.2. Tipo de Investigación

La investigación es de tipo descriptivo, porque con ella se busca explicar los resultados obtenidos, a través de la observación para explicar las situaciones estudiadas. La misma permitió estudiar un grupo pequeño de niños en torno a la motricidad gruesa, con la intención de generar teorías desde los resultados obtenidos y la aplicación del juego como elemento dinamizador de movimientos que conlleven a la estimulación de la coordinación y el equilibrio de los objetos estudiados.

3.3. Nivel de Investigación

El nivel de investigación es descriptivo.

3.4. Método de Investigación

3.4.1. Método general:

Se empleó durante la investigación el método científico de principio a final.

3.4.2. Métodos específicos:

- a) Método analítico se utilizó para análisis de los hechos de investigación
- b) Método deductivo: empleamos para inferir los temas que investigamos.

3.5. Diseño de Investigación

Esta investigación se apoya en el paradigma explicativo, bajo los parámetros del modelo descriptivo, porque se busca, en primer lugar, descripciones y relaciones

entre características de los fenómenos estudiados. A partir de las relaciones encontradas se posibilitará formulación de las generalizaciones empíricamente fundadas. Este permitirá la explicación de los fenómenos estudiados.

Diseño no Experimental: Descriptivo-simple

M _____ O

M: Muestra constituido por 20 niños de 5 años

O: observación a través del instrumento

3.6. Población, Muestra, Muestreo

3.6.1. Población

Se entiende por población el "(...) conjunto finito o infinito de elementos con características comunes, para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda limitada por el problema y por los objetivos del estudio". (Arias, 2006. p. 81). La población está conformada por 20 estudiantes del nivel inicial de la I.E. P "Virgen de Chapi" del distrito de Chincha Alta

3.6.2. Muestra

Se entiende por muestra al "subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible" (Ob. cit. p. 83). Es decir, representa una parte de la población objeto de estudio. Por su parte Hernández citado en Castro (2003), expresa que "si la población es menor a cincuenta (50) individuos, la población es igual a la muestra" (p.69)

Para Por su parte Hernández citado en Castro (2003), expresa que "si la población es menor a cincuenta (50) individuos, la población es igual a la muestra" (p.69). Para el objeto del Proyecto de Investigación se tendrá en cuenta únicamente los niños de cinco (5) años de la Institución "Virgen de Chapi" del distrito de Chincha Alta, así: 12 niños y 8 niñas del nivel inicial.

Para Castro (2003), la muestra se clasifica en probabilística y no probabilística. La no probabilística, la elección de los miembros para el estudio dependerá de un criterio específico del investigador, lo que significa que no todos los miembros de la población tienen igualdad de oportunidad de conformarla. La forma de obtener este tipo de muestra es: muestra intencional u opinática y muestra accidentada o sin norma.

Se consideró niños de 5 años debido que los estudiantes están a puertas de ingresar a la primaria siendo necesario que tengan desarrolladas ambas motricidades, los hace aptos para tal propósito, ya que han venido de un proceso de tres años dentro de la institución y los hace representativos.

3.7. Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos.

Por ser una investigación que está fundamentada en la realidad y en la interacción entre el sujeto y objeto, en donde se presentarán situaciones que comprometen la integridad física de los niños y niñas, las técnicas que se utilizará serán las siguientes:

3.7.1. Observación Participante

Servirá para que el grupo investigador se trasladara al Jardín para observar las características locativas, ambientales, la infraestructura didáctica, el equipamiento de pupitres, la ludo teca, el tipo de mesas que usan, los implementos de educación física, conocer el patio de recreo, la amplitud reglamentaria de las aulas escolares, como son los sanitarios y en qué estado se encuentran, quien es el o la docente de educación física, quienes son las docentes del pre escolar, que tipo de preparación y formación profesional tienen, experiencia docente, como serán las clases de educación física, que tipo de actividades desarrollarán la motricidad realizarán las maestras, que estatura tiene niños y niñas, cuáles serán los antecedentes físicos y cognitivos en los niños , etc.

Cómo Instrumento para convalidar y darle fiabilidad a la observación las investigadoras consignarán las observaciones en un diario de campo que llevarán

taxitivamente señalada las actividades objeto de la observación, los diálogos informales que se suscitarán como consecuencia de esa interacción, las reuniones que tendrán con algunos padres de familia, la directora, la docente, las experiencias que surgirán de la aplicación de los instrumentos.

3.7.2. Matriz De Evaluación

Permitirá evaluar Coordinación y Equilibrio a los estudiantes para determinar el grado de desarrollo motriz grueso en el que se encuentren.

3.8. Procedimientos de Recolección de datos

3.8.1. Matriz de evaluación

Una forma de conocer las condiciones motrices del niño de acuerdo a su edad cronológica, es a través de estos formatos que permiten evaluar su estado de aprendizaje en cuanto al conocimiento de su propio cuerpo e identificación de su esquema corporal, con estos resultados se podrá establecer a través de diferentes juegos como se encuentran la coordinación y el equilibrio, que permitan reforzar a los niños sus destrezas motrices en la edad escolar.

3.8.2. Dimensiones de la motricidad: Bases para el desarrollo de la coordinación y el equilibrio

3.8.2.1. Lateralidad Niños y Niñas De 5 Años

La literalidad es la especialización motriz del cerebro, traduciéndose en el establecimiento progresivo de la literalidad corporal y en el predominio funcional en determinado lado del cuerpo

La predominancia se presenta sobre los segmentos corporales derecho e izquierdo, tanto a nivel de los ojos, manos, pies; en su aparición influyen factores como el tono muscular, equilibrio, coordinación, precisión; manifestándose con una mayor fuerza

muscular y destreza de un lado del cuerpo; entendiéndose por destreza: mejor direccionalidad y precisión del movimiento.

3.9. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos

3.9.1. Matriz de evaluación

Una forma de conocer las condiciones motrices del niño de acuerdo a su edad cronológica, es a través de estos formatos que permiten evaluar su estado de aprendizaje en cuanto al conocimiento de su propio cuerpo e identificación de su esquema corporal, con estos resultados se podrá establecer a través de diferentes juegos como se encuentran la coordinación y el equilibrio, que permitan reforzar a los niños sus destrezas motrices en la edad escolar.

3.9.2. Dimensiones de la motricidad: Bases para el desarrollo de la coordinación y el equilibrio.

3.9.2.1. Lateralidad Niños y Niñas De 5 Años

La literalidad es la especialización motriz del cerebro, traducándose en el establecimiento progresivo de la literalidad corporal y en el predominio funcional en determinado lado del cuerpo.

La predominancia se presenta sobre los segmentos corporales derecho e izquierdo, tanto a nivel de los ojos, manos, pies; en su aparición influyen factores como el tono muscular, equilibrio, coordinación, precisión; manifestándose con una mayor fuerza muscular y destreza de un lado del cuerpo; entendiéndose por destreza: mejor direccionalidad y precisión del movimiento.

Capítulo IV: Resultados

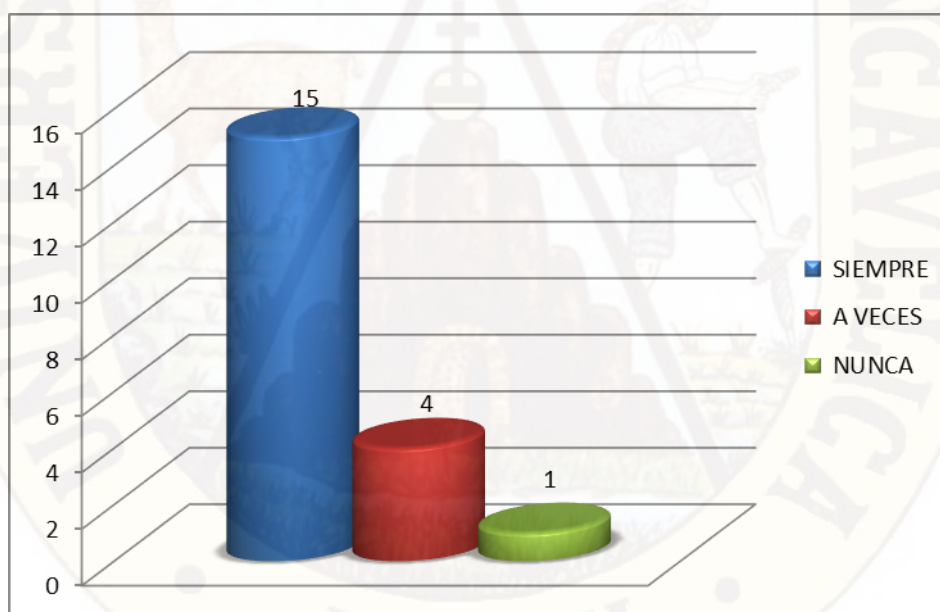
4.1. Presentación de resultados

En la presente investigación se utilizó como instrumento de medición de las variables, una lista de cotejo, la cual estaba dirigida a los niños y niñas de 5 años de la I.E. P “Virgen de Chapi” del distrito de Chíncha Alta.

La lista de cotejo cuenta con diversos ítems, con la finalidad de determinar el nivel de equilibrio de los estudiantes para mejorar el desarrollo motor de los infantes.

GRÁFICO N° 1

Hace coreografía en actividades escolares

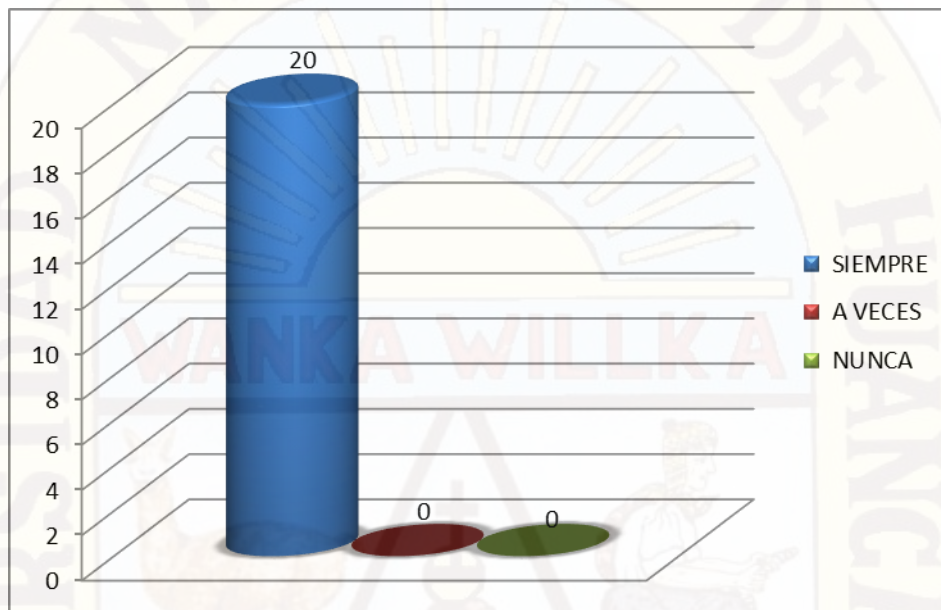


INTERPRETACIÓN

En la figura N°1 muestra que 15 estudiantes entre niños y niñas participan en las coreografías por actividades escolares que corresponden al 75%; 4 estudiantes que corresponden al 20%, participan ocasionalmente en las coreografías y que solo 1 no participa en dichas actividades.

GRÁFICO N° 2

Realiza excursiones y pasea por las calles cogiendo velocidad y resistencia

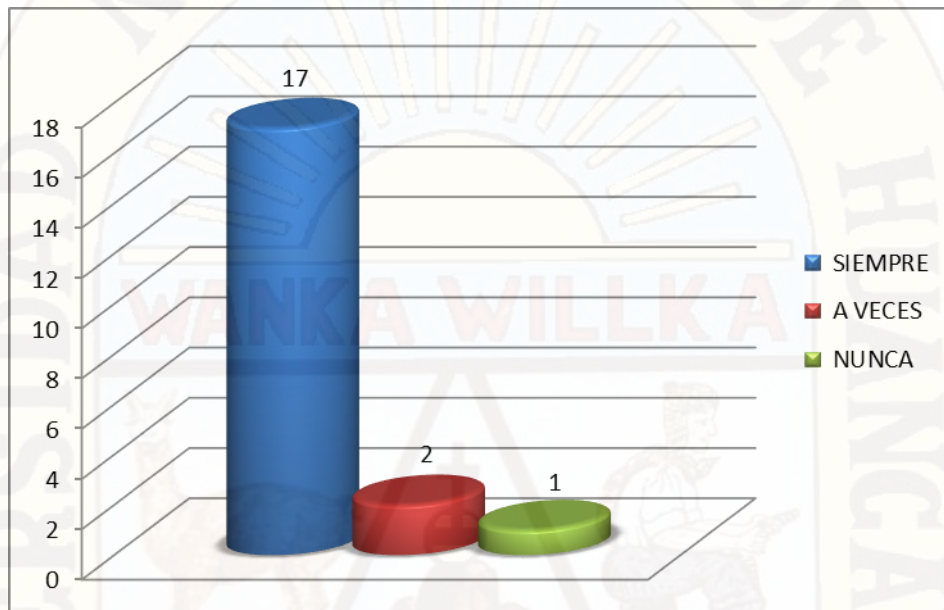


INTERPRETACIÓN

En la figura N° 2, muestra que 13 estudiantes entre niños y niñas realiza excursiones y pasea por las calles que corresponden al 65%, 6 estudiantes que corresponden al 30%, ocasionalmente realiza excursiones y pasea por las calles y que solo 1 no participa en dichas actividades.

GRÁFICO N° 3

Se deslizan, trepan e impulsan en los columpios ganando seguridad en ellos mismos

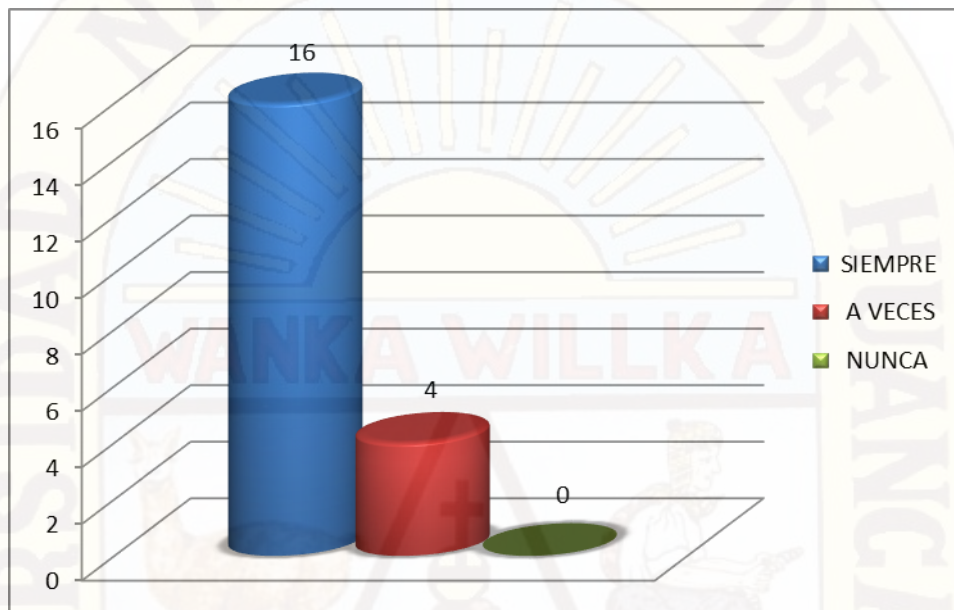


INTERPRETACIÓN

En la figura N°3 muestra que 17 estudiantes entre niños y niñas se deslizan, trepan e impulsan en los columpios que corresponden al 85%, 2 estudiantes que corresponden al 20% lo realizan de forma ocasional y que solo 1 no participa en dichas actividades.

GRÁFICO N° 4

Se desplaza caminando sobre una cuerda o en pequeños muros

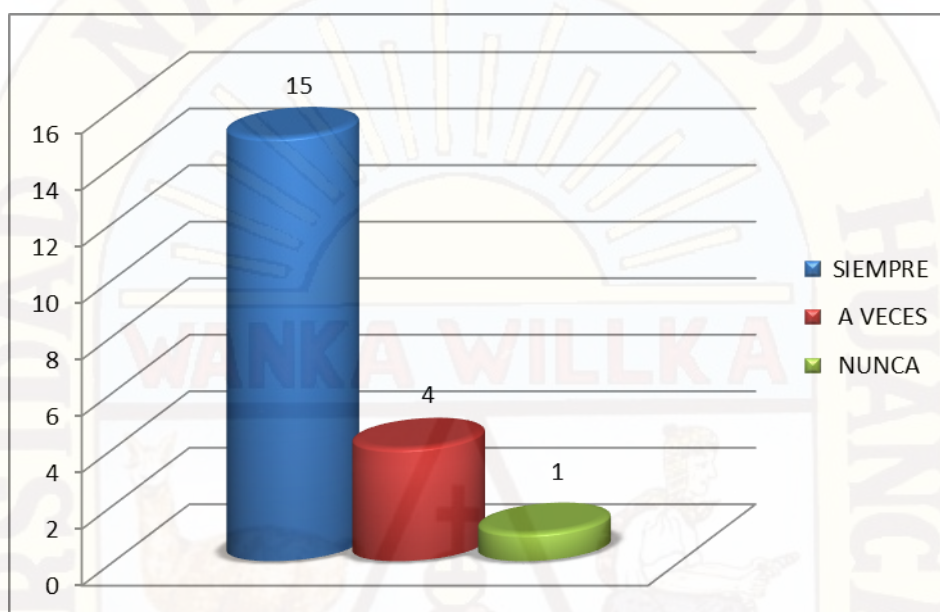


INTERPRETACIÓN

En la figura N°4 muestra que 16 estudiantes entre niños y niñas que corresponden al 75%, se desplaza caminando sobre una cuerda o en pequeños muros, 4 estudiantes que corresponden al 20% se desplaza caminando sobre una cuerda o en pequeños muros.

GRÁFICO N° 5

Monta triciclo o bicicleta desarrollando su equilibrio

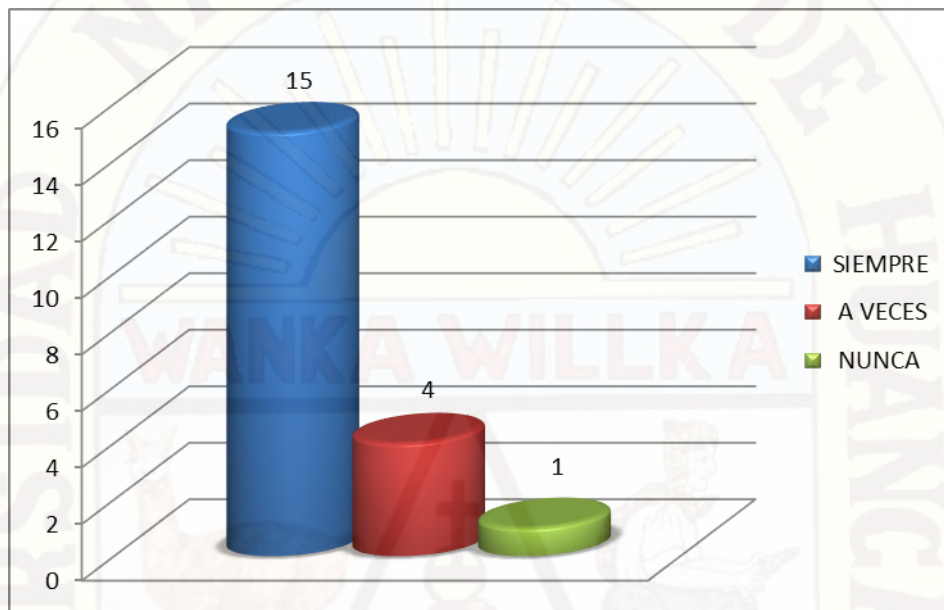


INTERPRETACIÓN

En la figura N°5 muestra que 15 estudiantes entre niños y niñas Monta triciclo o bicicleta que corresponden al 75%, 4 estudiantes que corresponden al 20% montan ocasionalmente triciclo o bicicleta y que solo 1 no participa en dichas actividades.

GRÁFICO N° 6

Encuentra tres diferentes posiciones al pasar debajo de una silla

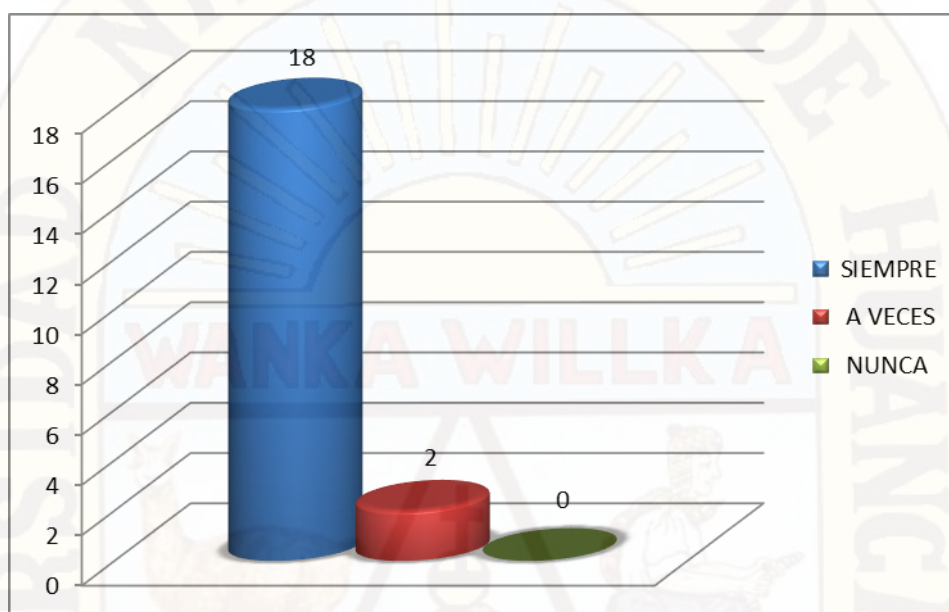


INTERPRETACIÓN

En la figura N°6 muestra que 15 estudiantes entre niños y niñas que corresponden al 75% encuentra tres diferentes posiciones al pasar debajo de una silla, 4 estudiantes que corresponden al 20%, y que solo 1 no realiza dichas actividades

GRÁFICO N° 7

Puede rotar siguiendo indicaciones de la docente



INTERPRETACIÓN

En la figura N°7 muestra que 18 estudiantes entre niños y niñas que corresponden al 90% puede rotar siguiendo indicaciones de la docente, 2 estudiantes que corresponden al 10% participan ocasionalmente logra seguir las indicaciones.

GRÁFICO N° 8

Realiza tres o más saltos en un solo pie

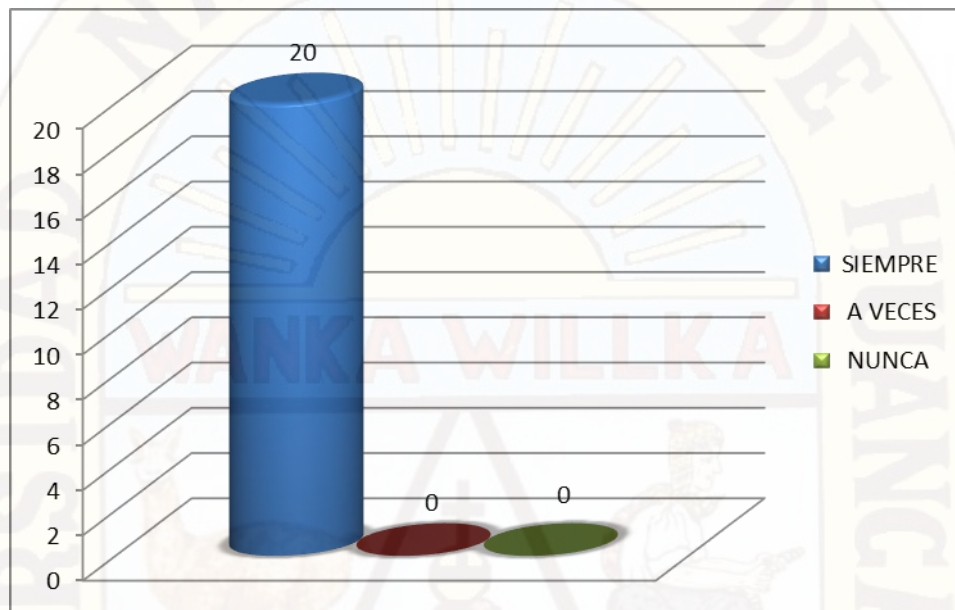


INTERPRETACIÓN

En la figura N°8 muestra que el total de participantes, es decir, 20 estudiantes entre niños y niñas que corresponden al 100 % pueden realizar tres o más saltos en un solo pie.

GRÁFICO N° 9

Salta un obstáculo



INTERPRETACIÓN

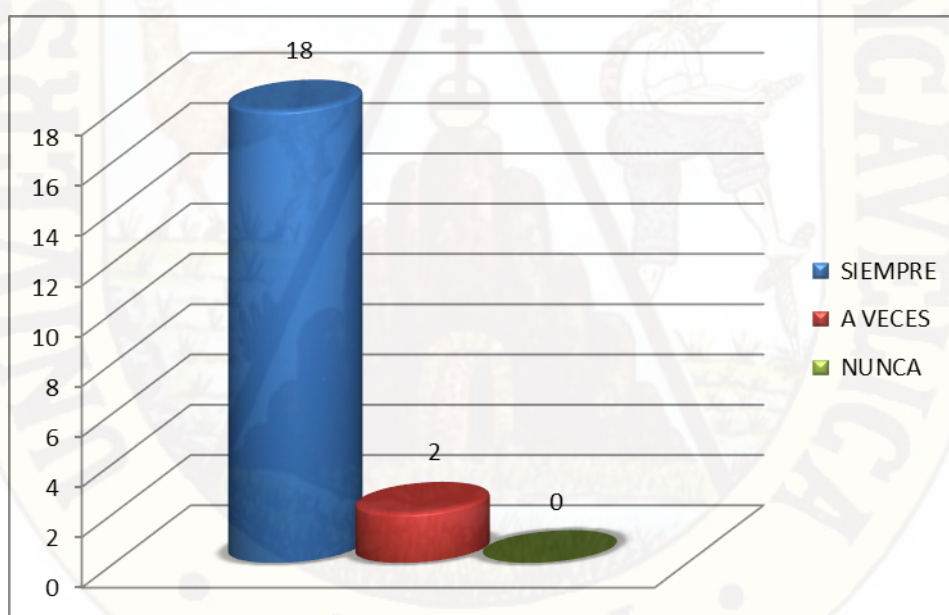
En la figura N°8 muestra que el total de participantes, es decir, 20 estudiantes entre niños y niñas que corresponden al 100 % pueden realizar tres o más saltos en un solo pie.

En la presente investigación se utilizó como instrumento de medición de las variables, una lista de cotejo, la cual estaba dirigida a los niños y niñas de 5 años de la I.E. P “Virgen de Chapi” del distrito de Chinchá Alta.

La lista de cotejo cuenta con diversos ítems, con la finalidad de determinar el nivel de conocimiento de la lateralidad de los estudiantes para mejorar el desarrollo motor de los infantes.

GRÁFICO N° 10

Indica partes externas de su cuerpo y alguna de sus funciones

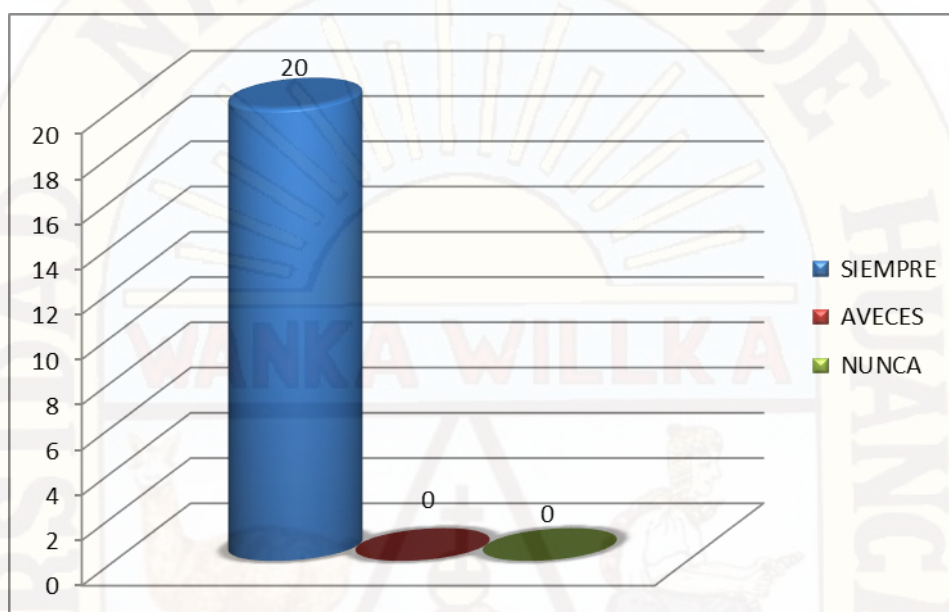


INTERPRETACIÓN

En la figura N°10 muestra que 18 estudiantes que corresponden al 90% indican partes externas de su cuerpo mencionando alguna de sus funciones, 2 estudiantes que corresponden al 10%, relacionan las partes de su cuerpo y sus funciones de manera adecuada.

GRÁFICO N° 11

Patea la pelota lentamente a diferentes direcciones

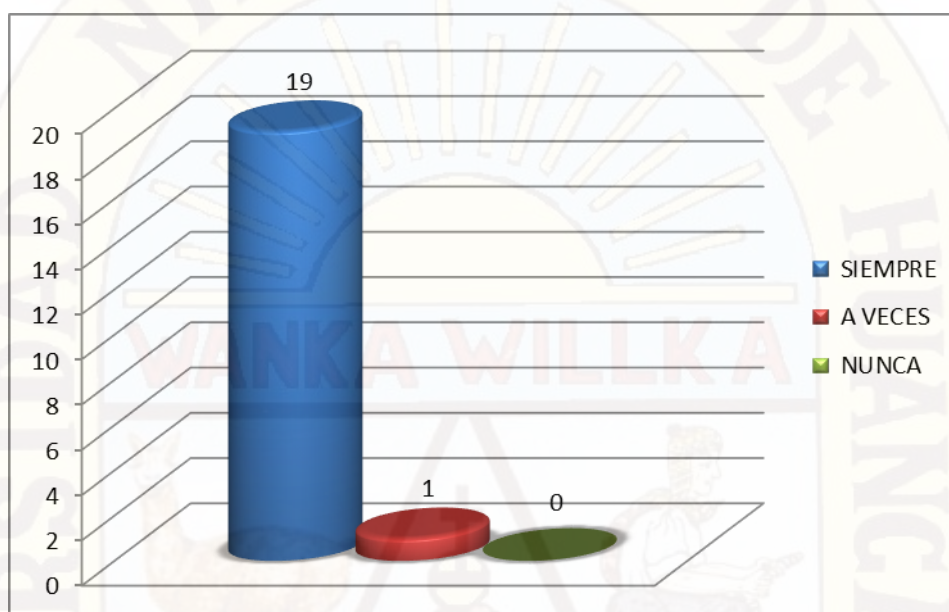


INTERPRETACIÓN

En la figura N°11 muestra que el total de participantes, es decir, 20 estudiantes entre niños y niñas que corresponden al 100 % pueden patear la pelota lentamente a diferentes direcciones

GRÁFICO N° 12

Nombra partes del cuerpo de otra persona

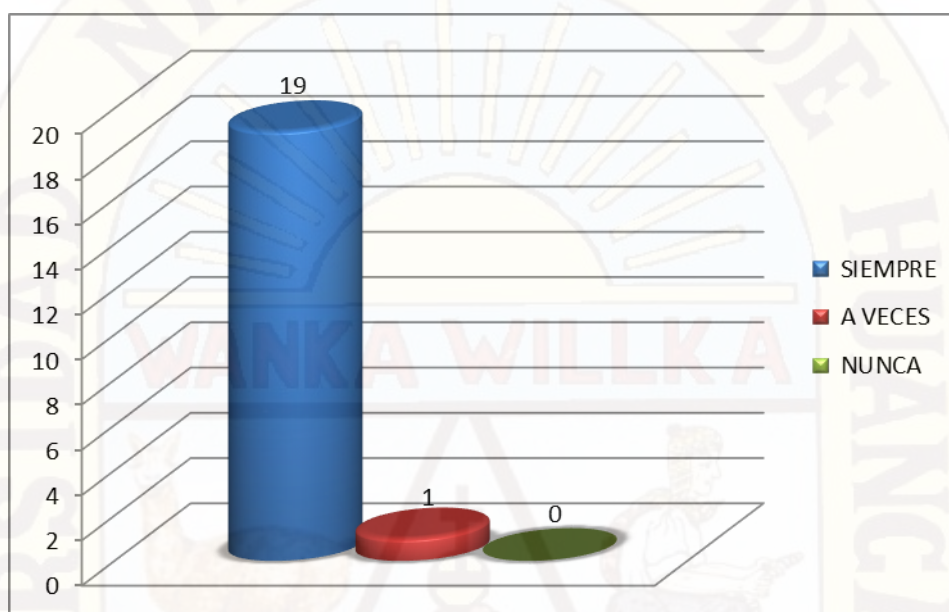


INTERPRETACIÓN

En la figura N°12 muestra que 19 estudiantes entre niños y niñas que corresponden al 95% nombran partes del cuerpo de otra persona y solo 1 estudiantes que corresponde al 5%, lo realiza con una leve dificultad o confusión

GRÁFICO N° 13

Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más

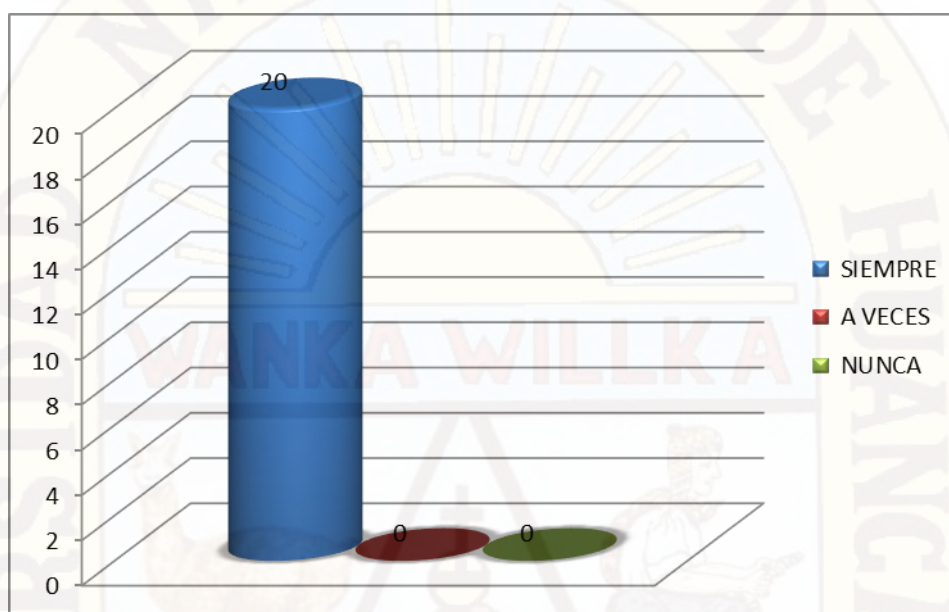


INTERPRETACIÓN

En la figura N°13 muestra que 19 estudiantes entre niños y niñas que corresponden al 95% se paran en un pie sin apoyo 10 segundos o más y solo 1 estudiante que corresponde al 5%, lo realiza con una leve dificultad o confusión

GRÁFICO N° 14

Lanza la pelota con una dirección determinada delante – atrás

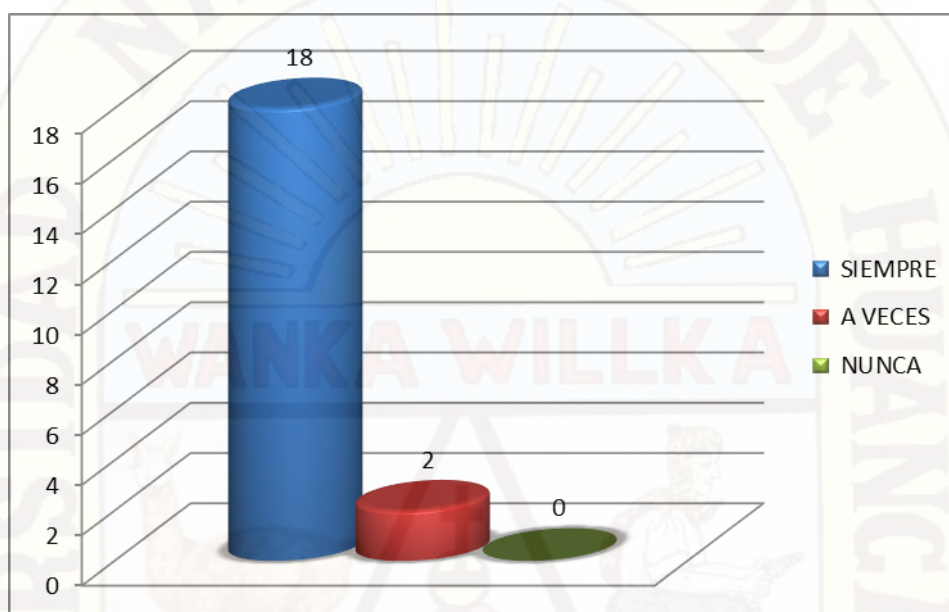


INTERPRETACIÓN

En la figura N°14 muestra que el total de participantes, es decir, 20 estudiantes entre niños y niñas que corresponden al 100 % pueden lanzar la pelota con una dirección determinada delante – atrás

GRÁFICO N° 15

Asocia partes de su cuerpo con sus funciones

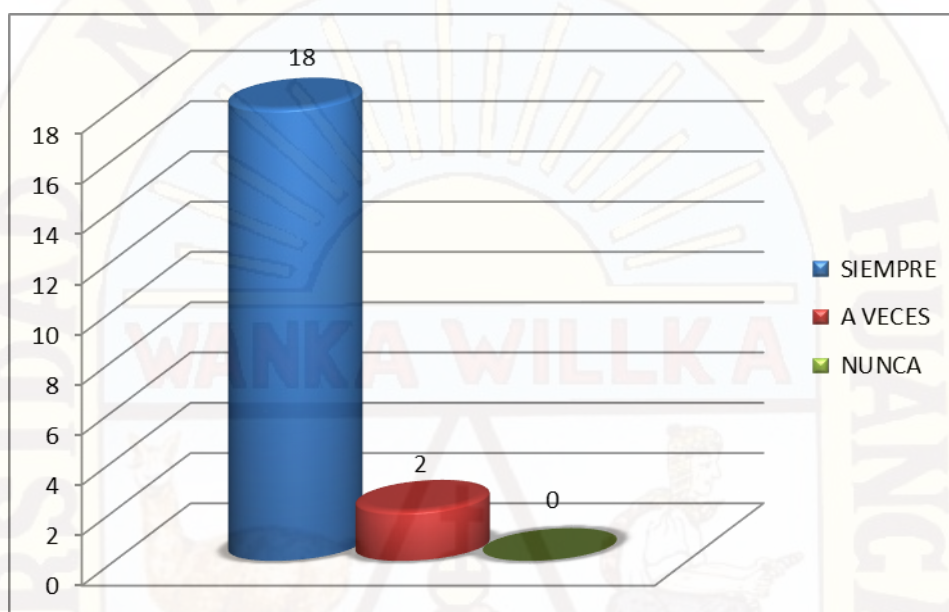


INTERPRETACIÓN

En la figura N°15 muestra que 18 estudiantes entre niños y niñas que corresponden al 90% asocian partes de su cuerpo con sus funciones, 2 estudiantes que corresponden al 10%, lo realiza con una leve dificultad o confusión

GRÁFICO N° 16

Camina hacia atrás topando punta y talón

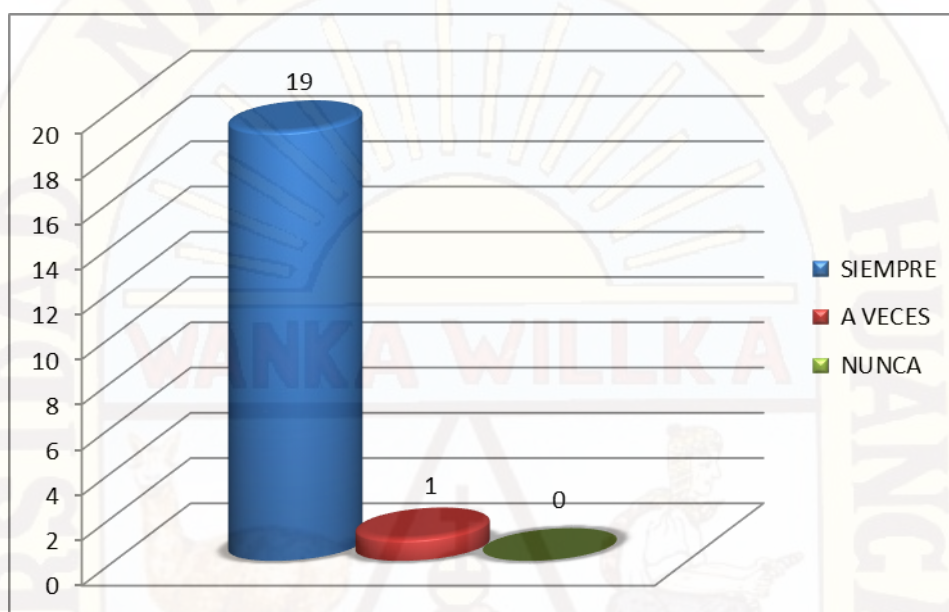


INTERPRETACIÓN

En la figura N°16 muestra que 18 estudiantes entre niños y niñas que corresponden al 90% caminan hacia atrás topando punta y talón, 2 estudiantes que corresponden al 10%, lo realiza con una leve dificultad.

GRÁFICO N° 17

Adapta diferentes posiciones con su cuerpo

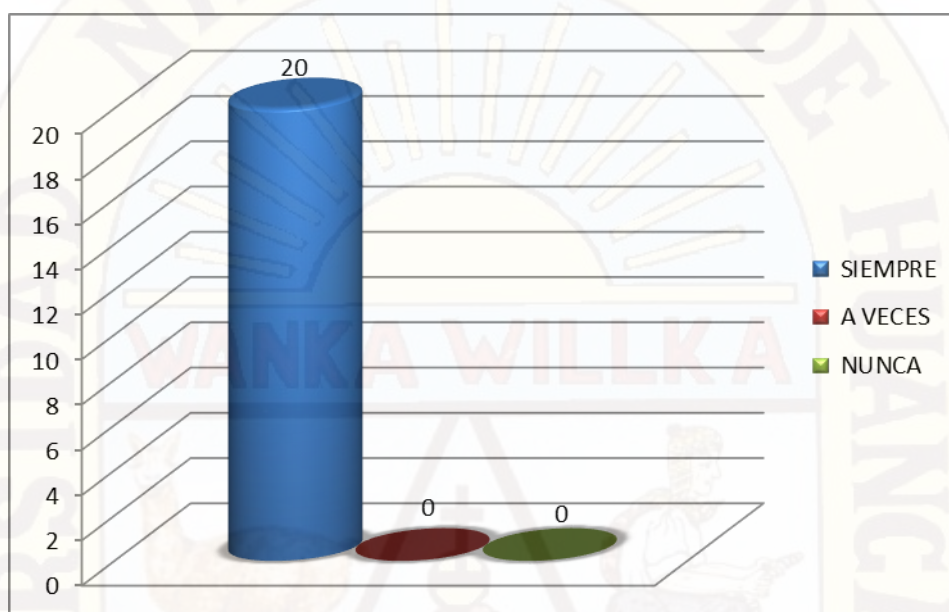


INTERPRETACIÓN

En la figura N°17 muestra que 19 estudiantes entre niños y niñas que corresponden al 95% adaptan diferentes posiciones con su cuerpo y que solo 1 estudiante lo realizan de manera deficiente.

GRÁFICO N° 18

Salta en el sitio con los pies separados

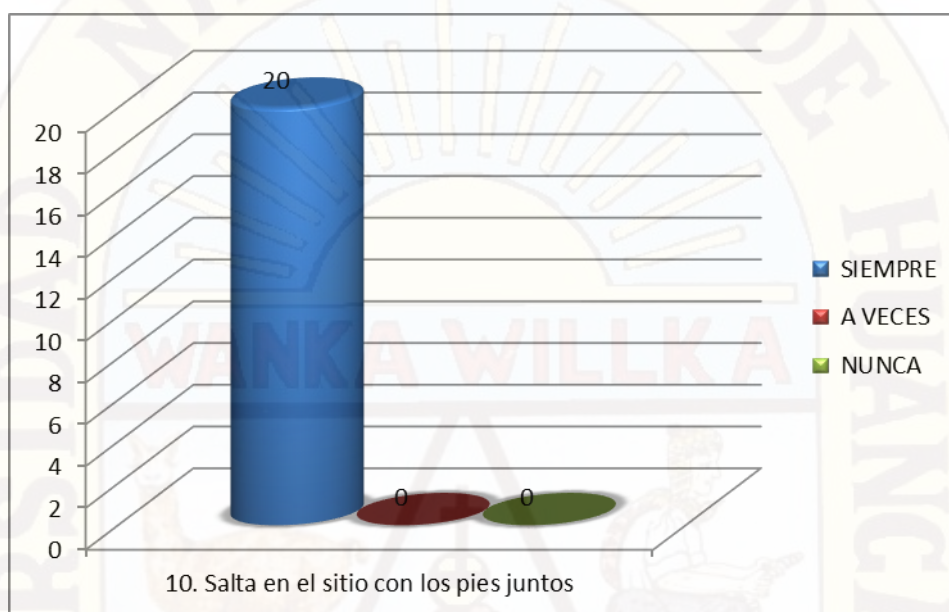


INTERPRETACIÓN

En la figura N°18 muestra que el total de participantes, es decir, 20 estudiantes entre niños y niñas que corresponden al 100 % pueden saltar en el sitio con los pies separados sin ningún tipo de dificultad

GRÁFICO N° 19

Salta en el sitio con los pies juntos



INTERPRETACIÓN

En la figura N°19 muestra que el total de participantes, es decir, 20 estudiantes entre niños y niñas que corresponden al 100 % pueden saltar en el sitio con los pies juntos sin ningún tipo de dificultad.

4.2. Discusión

En el presente estudio se confirma que los juegos actividades eficaces y significativas en el desarrollo de los niños ya que posibilita movimientos corporales que facilitan el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo.

Por lo anterior, se acepta la hipótesis planteada: la aplicación de juegos de psicomotricidad estimula el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años.

Por otro lado, se comprueba que las actividades físicas sin importar el tipo de trabajo realizado contribuyen a la motricidad de los niños.

Respecto a lo mencionado en el párrafo anterior, se puede decir que, el juego puede divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo (Pugmire - Stoy, 1996)

En base a la literatura revisada para la elaboración del proyecto, se menciona que: el juego es una manifestación nata de todo ser humano; pero, hay que estimularla, despertarla y es aquí donde este trabajo tiene su aplicación en la estimulación del equilibrio y la coordinación, porque en su esencia se pretende buscar mejor la motricidad gruesa en los estudiantes mediante la aplicación de juegos dirigidos, porque cuando el juego se deja sin directrices, entonces, se convierte en una mera diversión y su sentido pedagógico se pierde. Es vital, organizar el juego, hasta tal sentido que éste no debe terminar, sino que debe quedar siempre abierto para continuar, porque si termina se pierde el placer, lo lúdico. (Huizinga, 1972)

En resumen la conjugación de los juegos logra favorecer el desarrollo de la motricidad

CONCLUSIONES

Que la estimulación a través del juego de coordinación y el equilibrio de acuerdo a los resultados obtenidos conducen al niño al descubrimiento, dominio y transformación del mundo, y adoptar adecuadamente las diferentes posiciones teniendo en cuenta su edad cronológica.

Que la implementación del juego como estrategia para estimular el desarrollo de la variables de coordinación y equilibrio, ayuda en el trabajo pedagógico, porque un niño o niña con dificultad en su motricidad gruesa es un problema para las actividades que la docente desarrolla dentro del aula y puede atrasar lo programado desde el punto de vista del plan de estudio.

Se observó a niños con problemas de coordinación en la hora de educación física, logrando superar esta dificultad gracias al juego que es una herramienta para el aprendizaje de los niños estimulando su desarrollo motriz.

Los niños a través de los juegos lograron superar dificultades con seguridad, equilibrio y destrezas, en las diferentes actividades teniendo en cuenta su lado dominante,

RECOMENDACIONES

Se recomienda a los directivos de la I.E. P “Virgen de Chapi” mantener las estrategias y actividades que se implementaron para que les sirva como punto de referencia en cuanto al conocimiento de su estado físico.

Igualmente realizar alianzas o convenios con instituciones oficiales o privadas que puedan facilitarle acompañamiento en la detección o identificación de niños con problemas de motricidad.

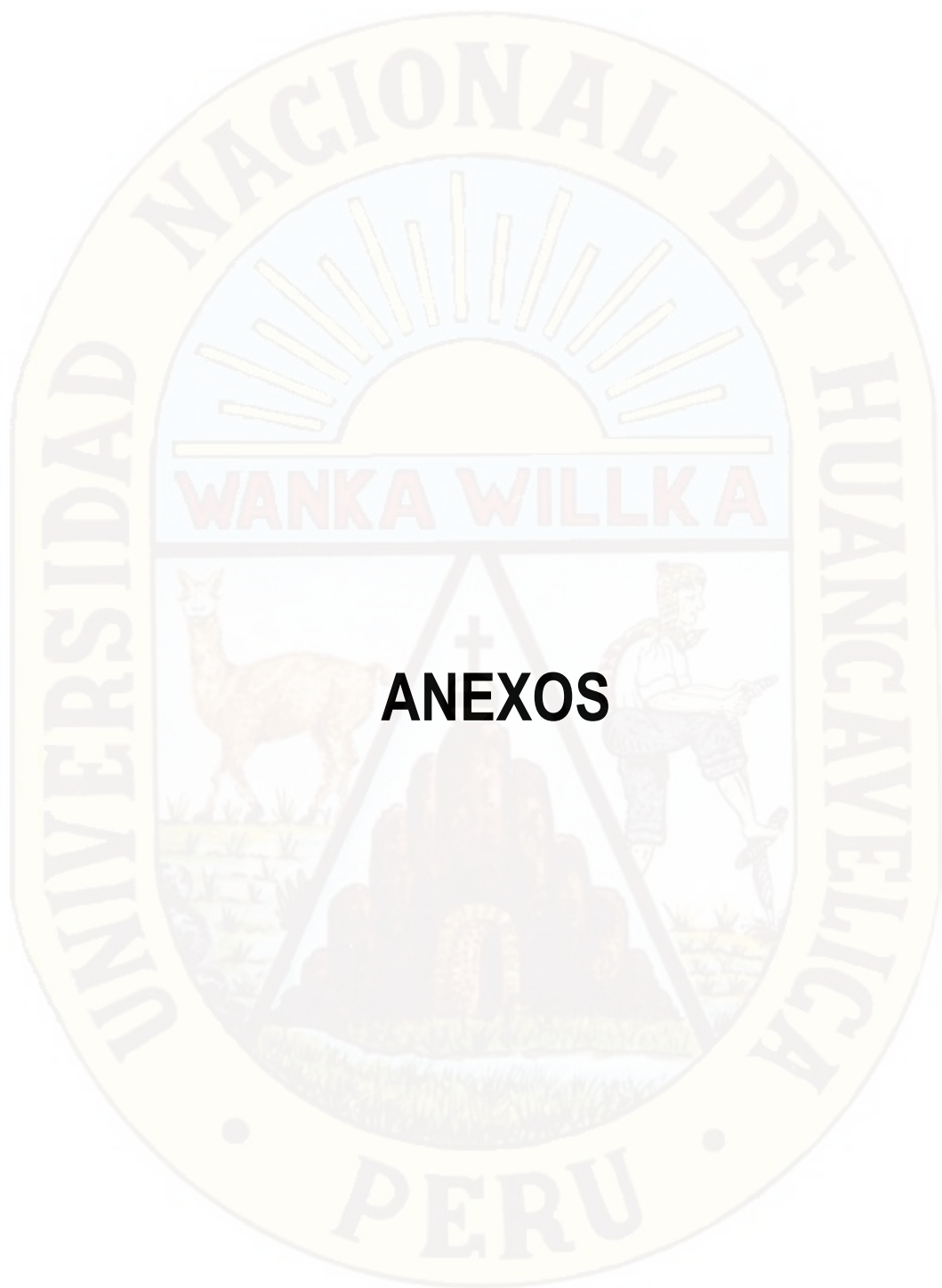
Estimular desde las diferentes actividades pedagógicas el desarrollo motor que facilite reforzar las diferentes dimensiones para su desarrollo físico.

Se sugiere a los docentes utilizar la cartilla donde están los ejercicios que se pueden realizar con los niños para estimular la motricidad gruesa en la coordinación y el equilibrio.

Así mismo se sugiere implementar más espacios donde los niños puedan realizar diferentes juegos de acuerdo a su necesidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- BAQUE GUALE, Julio Vicente (2013) "Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fisco misional Santa María del Fiat, parroquia Manglaralto, provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2013-2014" La Libertad – Ecuador
- BERGK, Ivonne. (2005) "Vivir tu cuerpo para una pedagogía del movimiento". Madrid. España: Ediciones Madrid
- BERRUEZO, P. P. (2004) "La importancia de jugar a la pelota". Psicomotricidad. Madrid Revista de estudios y experiencias. Nº 33: 85-92
- DURIVAGE, Johanne. (1º Ed.) (2004) Educación y Psicomotricidad. México. Trillas
- FURTCH, H.G.; WACHS, M H(1º Ed) (1978). La Teoría de Piaget en la Práctica. Argentina: Haperlusz,.
- GARCÍA NÚÑEZ, J. A.; FERNÁNDEZ VIDAL, F.(2001)Juego y Psicomotricidad. Madrid, España: CEPE.
- LACHI JESUS, R. (2015) Juegos Tradicionales como Estrategia Didáctica para desarrollar la Competencia de Número y Operaciones en Niños (As) de Cinco Años, Lima, Perú
- LINAZA, J.; MALDONADO, A. (2007) Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Barcelona: Anthropos.
- LORA RIASCO, Josefa. (2004) Pedagogías Corporales. La educación corporal. Barcelona. España: Paidotribo,
- TRIGO AZA, E. (2001), Juegos motores y creatividad. Barcelona. España: Paidotribo.



ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL JUEGO EN LA ESTIMULACIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.P “VIRGEN DE CHAPI”

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Técnicas	Población y Muestra	Tipo nivel y diseño	Observación
PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera los juegos influyen en la estimulación de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. P “Virgen de Chapi” del distrito de Chíncha Alta?	OBJETIVO GENERAL: Determinar la influencia de los juegos en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E. P “Virgen de Chapi” del distrito de Chíncha Alta, mediante la aplicación del juego como herramienta fundamental para mejorar el desarrollo motor de los infantes. OBJETIVO ESPECÍFICOS: a) Observar el tipo de actividades utilizadas por los docentes para estimular la motricidad gruesa en cuanto a coordinación y equilibrio en niños de 5 años de edad la I.E. P “Virgen de Chapi” del distrito de Chíncha Alta. b) Diagnosticar como coordinan y equilibran los niños sus movimientos, aplicando una batería de test físico. c) Aplicar una cartilla de ejercicios para estimular la coordinación y equilibrio, de tal forma que sean aplicadas por las docentes de pre escolar para mejorar la motricidad gruesa de los niños.	H1: La aplicación de juegos si influyen en la estimulación de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. P “Virgen de Chapi” del distrito de Chíncha Alta HO: La aplicación de juegos no influyen en la estimulación de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. P “Virgen de Chapi” del distrito de Chíncha Alta	VARIABLE DE ESTUDIOS Variable 1: Los juegos Variable 2: Motricidad gruesa	Para la recolección de datos, se utilizara como técnica cuestionario OBSERVACION	Población.- La población está conformada por 20 estudiantes del nivel inicial de la I.E. P “Virgen de Chapi” del distrito de Chíncha Alta Muestra. Constituido por 20 estudiantes de 5 años Muestreo Fue el no estratificado	Nivel La investigación es de tipo descriptivo, porque con ella se busca explicar los resultados obtenidos, a través de la observación para explicar las situaciones estudiadas. Diseño Es el diseño descriptivo simple M ____ O	Métodos adecuados, nuevas técnicas y distintos tipos de aparatos más propios a su objeto de análisis, cuyas premisas deben estar ordenadas.

ESQUEMA DE LATERALIDAD

Nombre del estudiante: _____ edad _____

Tiempo de aplicación _____

ACTIVIDAD	SIEMPRE	AVECES	NUNCA
Indica partes externas de su cuerpo y alguna de sus funciones.			
Patea la pelota lentamente a diferentes direcciones.			
Nombra partes del cuerpo de otra persona			
Se para en un solo pie sin apoyo 10 seg. O más			
Lanza una pelota con una dirección determinada			
Adelante - Atrás			
Asocia parte de su cuerpo con sus funciones			
Camina hacia atrás topando punta y talón			
Adapta diferentes posiciones con su cuerpo			
Salta en el sitio con los pies separados			
Salta en el sitio con los pies juntos			

ESQUEMA DE EQUILIBRIO

Nombre del estudiante: _____ edad _____

Tiempo de aplicación _____

ACTIVIDAD	SIEMPRE	AVECES	NUNCA
1. Hace coreográfica en actividades extraescolares			
2. Realiza excursiones y pasea por las calles cogiendo velocidad y resistencia.			
3. Se deslizan, trepan e impulsarse en los columpios ganando seguridad en ellos mismos.			
4. Se desplaza caminando sobre una cuerda o en pequeños muros.			
5. Monta triciclo y bicicleta, desarrollando su equilibrio			
6. Encuentra tres diferentes posiciones al pasar debajo de una silla			
7. Puede rotar siguiendo indicaciones de la docente			
8. Realiza tres o más saltos en un solo pie			
9. Salta un obstáculo			

