

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Actividades lúdicas y motricidad gruesa del nivel inicial,  
Institución Educativa Santo Domingo N°412 - Llamellin,  
2018**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación  
Inicial**

**Autora**

**Asencios Prieto, Hortencia**

**Asesora (ORCID: 0000-0002-4076-1440)**

**Sandoval Fajardo, Leda**

**Chimbote - Perú**

**2021**

## **PALABRAS CLAVE**

### **Palabras Clave:**

Tema	Actividades lúdicas y Motricidad gruesa
Especialidad	Educación General

### **Keywords:**

Theme	Leisure activities and gross motor skills
Speciality	General Education

<b>Línea de Investigación</b>	Didáctica para el proceso de enseñanza-aprendizaje
<b>Área</b>	Ciencias Sociales
<b>Sub área</b>	Ciencias de la Educación
<b>Disciplina</b>	Educación General

## **TITULO**

**Actividades lúdicas y motricidad gruesa del nivel inicial, Institución Educativa  
Santo Domingo N°412 - Llamellin, 2018.**

**Recreational activities and gross motor skills of the Initial Level, Educational  
Institution Santo Domingo N°412 - Llamellin, 2018**

## **RESUMEN**

El objetivo de la investigación fue determinar en qué medida influyen las actividades lúdicas en la motricidad gruesa de las niñas, así como de los niños con la edad de cuatro años de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018. Para ello se aplicaron técnicas e instrumentos de encuestas, cuestionario y observaciones a los veintidós niños, así como niñas de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412. El tipo de investigación fue de tipo aplicativo con diseño pre experimental y la técnica estadística a emplearse es correlación de Pearson empleando el paquete estadístico SPSS versión 25. Según el instrumento aplicado, observamos que hay una relación significativa entre las dos variables de la investigación y demuestra la importancia de las actividades lúdicas en la motricidad gruesa para que los niños y niñas se desarrollen integralmente, por eso proponemos sensibilizar así también hacer reflexionar al personal que se encuentra inmerso en la educación así como la formación de las y los estudiantes en nuestro medio.

## **ABSTRACT**

The objective of the research was to determine to what extent recreational activities influence the gross motor skills of girls, as well as boys with the age of four years of the Educational Institution Santo Domingo Sabio N ° 412 - Llamellin 2018. For this, They applied techniques and instruments of surveys, questionnaire and observations to the twenty-two boys, as well as girls from the Santo Domingo Sabio Educational Institution No. 412. The type of research was of an applicative type with a pre-experimental design and the statistical technique to be used is Pearson's correlation using the statistical package SPSS version 25. According to the instrument applied, we observe that there is a significant relationship between the two variables of the research and it shows the importance of recreational activities in gross motor skills for boys and girls to develop comprehensively, that is why we propose to sensitize as well as to make reflect the staff who are immersed in education as well as the training of students in our environment..

## INDICE

1. PALABRAS CLAVE .....	ii
2. TITULO.....	iii
3. RESUMEN .....	iv
4. ABSTRACT .....	v
INDICE.....	vi
5. INTRODUCCIÓN.....	1
5.1. Antecedentes y fundamentación científica .....	1
5.2. Justificación .....	23
5.3. Problema.....	24
5.4. Conceptualización, operacionalización de variables .....	25
5.5. Hipótesis .....	30
5.6. Objetivos.....	30
6. METODOLOGÍA.....	31
7. RESULTADOS .....	33
8. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	38
9. CONCLUSIONES RECOMENDACIONES .....	41
10. REFERENCIA BIBLIOGRAFICA.....	43
11. ANEXOS .....	46

# INTRODUCCIÓN

## Antecedentes y fundamentación científica

### Antecedentes

Alarcón (2019), planteó una investigación que tuvo por propósito establecer la forma en la que influyen los juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de tres años. La investigación fue de tipo correlacional, tuvo una muestra de cincuenta niños y cuatro docentes. El instrumento de recolección de datos fue la ficha de observación. Se obtuvo 0.606 de coeficiente en la escala de Pearson, evidenciándose una influencia moderada; además el p-valor que se obtuvo fue de 0.000 a 0.05 lo que refleja la existencia de la influencia de las variables, aceptándose la hipótesis que se planteó en la investigación. Como resultado, se evidenció la existencia de una influencia positiva de los juegos en la motricidad gruesa.

Cuya (2018), tuvo por propósito principal en su investigación establecer la relación existente entre el aprendizaje significativo y las actividades lúdicas de los niños de educación inicial. La investigación fue cuantitativa, correlaciona y de tipo descriptiva. Se utilizó una muestra de veinticuatro niños, con un instrumento que fue validado por el juicio de expertos. Como resultados se obtuvo que el aprendizaje significativo se relaciona directamente con las actividades lúdicas, utilizando una prueba estadística no paramétrica del Chi cuadrado ( $P < 0.05$ ); por medio de la cual también se determinó que las dimensiones de la primera variable tienen una relación directa con las actividades lúdicas. Se concluyó que las variables se relacionan directamente entre sí.

Por su parte, Estela (2018), en su trabajo de investigación tuvo por propósito elaborar un programa de estrategias para incrementar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del nivel inicial. La metodología fue descriptiva y cuantitativa, la población muestral estuvo constituida por catorce niños, el instrumento de recolección de datos elegido fue la ficha de observación. Como resultados, se logró observar que el 71% de los niños se encuentran en un nivel de inicio; el 28.5%, en nivel en proceso. Respecto a la dimensión coordinación, se obtuvo que el 21% están en un nivel en proceso; el 7%, en nivel logro. Por su parte, la dimensión equilibrio, el 64% de los niños se encuentra en proceso; el 0%, en nivel logro. La dimensión movimiento, resultó el 57% en nivel en proceso; el 21%, en nivel logro. Finalmente, se concluyó que se debe ejecutar el programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la

motricidad gruesa, por lo tanto los educadores deben implementar distintos juegos y estrategias que permitirán el desarrollo del equilibrio, movimiento y coordinación de los niños.

Con mención en Lupuche (2017), desarrolló su investigación con el propósito de establecer la relación existente entre el desarrollo motriz grueso y las actividades lúdicas. La investigación fue de tipo descriptivo. La población correspondió a ciento treinta y siete niños; y, la población, a cien niños. El instrumento de recolección de datos utilizado fue validado por el juicio de expertos. Como resultados, se obtuvo que existe relación entre ambas variables, pues arrojó el valor de  $p=0.01$ , con coeficiente de  $r=0.2$  lo que indica que esta relación es débil, rechazándose la hipótesis nula. Asimismo, se afirma la existencia de una relación positiva entre las variables de estudio pues se obtuvo  $p=0.01$  ( $p<0.05$ ), con coeficiente  $r=0.01$ , aceptándose la hipótesis nula. Se concluyó la existencia de una relación entre la psicomotricidad gruesa y las actividades lúdicas.

Barrera & Espinoza (2017), en su trabajo de investigación se tuvo por propósito establecer la manera en que influyen las actividades lúdicas sobre la expresión del lenguaje de niños de edades que oscilaban entre los cuatro y cinco años, en ella se elaboró una guía metodológica. La investigación fue de tipo descriptiva, tuvo una muestra representada por sesenta y cuatro personas. Como instrumentos, utilizaron la encuesta y la lista de cotejo, los que fueron adaptados para la muestra aplicable. Se obtuvo, como resultados, el 70% de papás están de acuerdo con desarrollar el lenguaje en la infancia es imprescindible para el aprendizaje; mientras que el 20% indicó estar de acuerdo; el 7%, se encontró indiferente al desarrollo del lenguaje; y, el 3% no está de acuerdo. Se concluyó la existencia de una relación significativa entre las variables de estudio.

Moreira & Ramos (2017), plantearon por propósito establecer la manera en la que influye la motricidad gruesa en el equilibrio corporal de los niños de edades entre cuatro y cinco años a través de un trabajo en campo aplicando la guía de actividades lúdicas a fin de consolidar el desarrollo de la motricidad gruesa de una escuela en Brasil. La investigación fue de tipo descriptiva y explicativa, la muestra seleccionada fue de ciento sesenta y dos personas. El instrumento utilizado fue la ficha de observación, la entrevista y la encuesta. Como resultados, se logró demostrar que las actividades lúdicas se deben aplicar a los niños de cuatro y cinco años; y, aquellos que no recibieron dicha estimulación, de igual forma demostraron buen ánimo al participar de ellas, en donde se demostró que la motricidad gruesa tiene influencia

sobre el equilibrio corporal como basamento para la ejecución de actividades de tipo motriz. En conclusión, se estableció que la motricidad gruesa tiene relación directa con el equilibrio corporal de los niños.

Vásquez (2016) en su investigación tuvo por propósito establecer la incidencia del programa de juegos en la socialización de los niños de cinco años de una institución educativa en Chota, donde se eligió la población muestral a treinta niños. El instrumento utilizado fue la ficha de observación de pre y post test. Se concluyó aplicar el programa de juegos tiene una influencia significativa en la socialización de los niños de cinco años de educación inicial. En efecto, al aplicar el programa, la socialización de los niños mejoró.

Fuentes & Pico (2015), tuvieron por propósito examinar la incidencia de la estimulación temprana sobre el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños con edades de entre dos a tres años, a través de un estudio de campo y bibliográfico a fin de elaborar una guía de estrategias metodológicas. La investigación fue de tipo descriptiva, la muestra estuvo conformada por 01 directivo, 04 docentes y 40 representantes legales y los instrumentos utilizados en la investigación fue la observación, la entrevista y la encuesta. Como resultados se encontró que el 75% de los docentes están muy de acuerdo con que es importante la estimulación temprana en el C.I.B.V, el otro 25% restante refiere estar de acuerdo. Del mismo modo, el 62% de los representantes legales manifiestan que están muy de acuerdo con que la temprana estimulación es relevante desde el nacimiento del niño, el otro 28% nos dice estar de acuerdo, mientras que el 10% restante se muestra indiferente. Llegando a la conclusión que la variable independiente, la estimulación temprana, tiene incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Verde y Jiménez. (2015) en su investigación tuvo por propósito principal establecer la forma en la que influye aplicar el taller “jugando con mi familia” en el desarrollo psicomotor de los niños con edades de dos y tres años de una institución educativa inicial de Lima. La investigación fue experimental. Se seleccionó una muestra de veinticinco niños, cada uno con sus padres. Para sus estudio se utilizó la encuesta en modo de pre y post test, y, asimismo, una lista de cotejo solo en los niños. Al concluir la aplicación del taller sobre los niños se demostró la incidencia de este sobre su desarrollo psicomotor en un porcentaje del 95.5%, ello debido a que el 74.6% de padres participaron activamente del taller.

## **Fundamentación científica**

### **Actividades lúdicas**

#### **Lúdico**

Está referido a las actividades realizadas a través de movimientos del cuerpo que ejecutan los niños conscientemente, por medio del cual liberan a voluntad impulsos vitales. Vygotsky (1960) estableció que las actividades lúdicas deben ser consideradas como cultura.

Merani (1989), en su diccionario psicología, refirió que Lúdico es aquel comportamiento de juego permanente que adquirirá la figura de oposición y la valía de rechazo. Es común en los niños; sin embargo, se limita y manifiesta solamente en determinadas circunstancias de lugar y tiempo admitidas en sociedad.

Una idea equívoca que se debe evitar asociar “lúdica” con la definición de “juego”, a pesar que la tratativa del diccionario sea similar con ambas palabras, tratándolas inclusive como sinónimos. En efecto, todos los juegos son lúdicos; sin embargo, no todo lo atribuido como lúdico son juegos.

No es pues, un juego de palabras, es tratar de iniciar por distinguir que la lúdica no termina en juegos; sino, por el contrario, trasciende, a diferencia de los juegos, que son más particulares. Lúdica se concibe como parte del desarrollo, constitutiva del ser humano, tan igual de imprescindible como la dimensión sexual, cognitiva, entre otras.

Las actividades matemáticas tienen una dimensión lúdica que, desde el inicio dio pie a las invenciones más creativas. Su historia está predominada por acertijos, juegos ingeniosos, ilusiones, entre otros. Su dimensión lúdica es responsable del desarrollo práctico y teórico de la matemática. Sin embargo, su enseñanza ha sido formal poniendo atención a cálculos, algoritmos, apartando su dimensión divertida, necesaria en lo matemático. Los juegos, ejecutados con una metodología

específica, se constituyen en actividades lúdicas que el menos ejecutará con ayuda de su profesor.

### **Actividad lúdica: Característica**

- Actividad liberadora que habilita al menor a tener oportunidad de actuar libremente.
- Es realizada en un lugar adecuado.
- Es placentero. La actividad lúdica, siendo obra de arte, es capaz de producir sensaciones placenteras por medio de su ejecución.
- Posee reglas. Para que se aprenda el juego, es imprescindible la guía del docente.
- Es ficticia, por lo que, se debe tener noción de tal realidad.
- Posibilita el desfogue de energía, liberando a los niños de sensaciones reprimidas.
- Promueve la imaginación, creatividad y la invención.

Por tal motivo, las actividades lúdicas deben ser:

- Fácil de ejecutar
- Individual y colectivo
- Ágil, precisa, clara
- Debe tener un ritmo ascendente.

### **Actividad lúdica; Principios**

La importancia didáctica de los juegos radica en el hecho de que en ellos se unen las dimensiones propias de la enseñanza, tales como la participación, entrenamiento, dinamismo, interpretación, competencia, entre otros que serán detallados en las siguientes líneas.

Estos llamados también principios, servirán para poder comprender, por medio de ellos el porqué de toda la importancia de los juegos diversos.

- a) **Participación**, constituido como el principio fundamental y básico que manifestará la fuerza física e intelectual activa del

niño. Este es pieza clave en la diversidad educativa, pues sin esto no se puede hablar de educación diversa.

**b) Dinamismo**, expresado como la influencia sobre el juego lúdico. Esta es la activa interacción en el dinamismo de lo que acontece. A esto se adiciona que los juegos tienen comienzo y final, por lo que el tiempo son en él la representación de la vida.

**c) Entretenimiento**, reflejado en las representaciones de las actividades lúdicas, las que significan fuertes efectos emocionales en los niños, convirtiéndose en el principal motivo que lo impulsen a participar de los juegos. El significado del presente principio consistirá en mantener atento al niño, aumentando su interés y actividad cognitivo.

Este principio no admite el aburrimiento, por el contrario en él predominan las novedades, sorpresas las que son inherentes al juego, los que no se encuentran en los ejercicios para dominar rutinas.

**d) Interpretación de papeles**, principio basado en la formación de las actividades lúdicas, reflejando el fenómeno de imitación. Esta actividad es la forma en la que se puede representar en otro individuo, utilizando el método de reproducción.

**e) Retroalimentación**, la que supondrá:

- Que se obtenga la información
- El registro, procesamiento y el almacenamiento
- Se elaboren los efectos correctores.
- La realización de las actividades

**f) Carácter problemático**, en el transcurso de los juegos, los niños suelen expresar dificultades lógicas y psicológicas de su aprendizaje y también de su pensamiento. Es decir, si el niño enfrenta un proyecto difícil, pueden existir motivaciones que se le den para que concluya lo que inició, sin embargo, en su ejecución, siempre existirán este tipo de obstáculos.

**g) Obtención de resultados concretos**, los que son reflejados en el equilibrio de las actividades lúdicas como acciones materiales

completas, los resultados que de ellas se obtengan se conciben como saldo resultante.

- h) Competencia**, sin este principio, no existe el juego, pues este alienta la ejecución de actividades dinámicas, independientes, alimentando el desarrollo del potencial del niño, tanto intelectual como físico. Así, cuando existe poca competencia, se evidencia mayor cansancio.
- i) Iniciativa y carácter sistémico**, pues corresponde a actividades independientes.

Ortega (1990), refiere que las vastas estrategias que permiten el desarrollo de los juegos, tiempos perfectos para aprender y comunicar. Por su parte Bautista (2001) establece que es común pensar que, debido a estas posibilidades, nos encontremos la metodología didáctica, estrategia que habilita una educación adecuada.

### **Dimensiones de la Actividad lúdica:**

#### Dimensión psicomotora

Para Haeussler y Marchant (2009) la formación psicomotora, al igual que el desarrollo del área psicológica motora de un menor en etapa preescolar, se encuentra vinculado a otros puntos que habilitan lo complejo de la formación de la rutina. Por su parte, Piaget (2008) asumió que esta dimensión guarda correspondencia con el conocimiento e inteligencia pues es el punto de partida para desarrollar la habilidad motora del niño. En efecto, se afirma que esta habilidad inicia desde el nacimiento del bebé hasta los siete años, específicamente hasta los dos la etapa referida al sentido motriz, y en los demás años se desarrollan la parte conceptual de sus capacidades.

#### Dimensión psicología

Para Montessori (2003), esta dimensión guarda relación con la parte mental y encuentra su base en la idea subjetiva hacia los objetivos propuestos a través de la práctica reiterada del proceso creativo, por medio del cual tendrán la capacidad de adaptarse a las distintas situaciones que se presenten. En la misma línea, esta área cognitiva ayuda a la observación, al pensamiento previo a la actuación, logrando su análisis y comprensión de los problemas cotidianos en el trayecto del desarrollo intelectual.

#### Dimensión cognitiva

De acuerdo a Montessori (2003) el desarrollo de esta dimensión comprende los procesos mentales, incluyendo los que se originan de la participación en actividades lúdicas. Estas son clave para desarrollar esta dimensión. Piaget describe que durante la etapa pre operacional, los metas que se quieren alcanzar son la comprensión numérica, uso de simbología, habilidad comunicativa, entre otros. Por tal razón, los juegos deberían aportar experiencias relevantes y significativas durante el aprendizaje. En esta etapa, los niños sienten inclinación por distintos juegos con números, de lectura, rompecabezas, y lo demás referido a la habilidad intelectual, propia a la edad del niño.

#### Dimensión socio afectiva

Para Montessori (2003) esta dimensión se desarrolla cuando el niño nace llegando a los 6 años de edad, considerándose una de las dimensiones más importantes en el desarrollo humano, debido a la relevancia del crecimiento personal. El desarrollo afectivo social está unida, en ese sentido, el afectivo se constituye en parte esencial para el desarrollo social. Así, en los primeros años de vida, la socio afectividad cumplirá un rol fundamental pues busca estímulos en la sociedad, como la amistad, vínculos familiares y sociales. Entre las edades de cuatro a cinco años, las interacciones sociales aumentan en la etapa escolar, por lo que, en este estadio, se desarrollan las habilidades cognoscitivas y se interpreta el sentir de los iguales,

logran coordinar su actuar con la de los demás y actúan en grupo, construyendo la identidad propia a través de la formación de la inteligencia y el carácter.

## **La lúdica y el aprendizaje**

La educación evoluciona a la par del avance del mundo. Por tal razón, se debe potencializar la capacidad de los niños al estimular su aprendizaje, pues, se debe recordar que se aprende el veinte por ciento de lo que captamos a través de lo que se escucha; el cincuenta por ciento, por medio de lo que se ve; y el ochenta por ciento, a través de lo que se hace. Por ello, por medio de las actividades lúdicas se potencia el ochenta por ciento, por lo que los docentes deben reorganizar sus estrategias pedagógicas a fin de lograr tal objetivo.

## **Juego**

Puig (1994) y Lavega (1998), están de acuerdo con la definición que Zapata le atribuye al juego, referido a la forma de expresión, sociabilización, compensación de afecto, resultando ser una parte indispensable de organización, afirmación y del desarrollo personal.

Piaget (1981) afirma que el juego es base del aprendizaje, asimismo, corresponde a actividades propia de los niños, las que, con una guía apropiada, puede estimular el aprendizaje. Esta, al combinarse con otros aspectos, es capaz de desarrollar cualidades especiales en los niños, como morales, entre otros.

## **Teoría del juego de Piaget**

Piaget introduce las actividades lúdicas en las distintas formas de desenvolvimiento en la infancia. El juego se va a caracterizar

por asimilar elementos reales sin aceptar los límites de adaptación.

Piaget explica que en la formación de la simbología en el niño se explica de forma general el juego y la manera en la que se clasifica, pudiendo ser simbólicos, de regla o ejercicio.

a) Principios teóricos de Piaget (1973)

Después de nacer, el menor inicia a chuparse los dedos, posteriormente coge distintos objetos, después es capaz de agitarlos y lanzarlos, actividades en donde se activan dos mecanismos: Acomodación y asimilación. El primero está referido a los movimientos y la percepción de las cosas; mientras que el segundo, es cómo la actividad es comprendida por el niño.

La asimilación, en el esquema sensorio motor, se complementa en dos aspectos:

- Asimilación reproductora o funcional: referida a la repetición constante que va a consolidar acciones específicas.
- Asimilación mental: referida a la forma en que es percibido un objeto al ser parte de las actividades de las que participa el niño. Así, el objeto es concebido por su utilidad.

Es imprescindible indicar que la asimilación, llamada primitiva, es egocéntrica, pues no es aún científica ni objetiva.

Luego, se producirá una evolución cognitiva en donde las ideas asimiladas, se transforman en conceptos.

b) La clasificación del juego, Piaget (1973)

Luego de que el niño aprendió a agarrar, arrojar, jalar, entre otros, este ejecuta estas actividades a placer suyo porque le produce felicidad, por lo que las repetirá sin que ello signifique esfuerzo alguno para su ejecución.

## **Motricidad gruesa**

## **Motricidad**

Díaz (2006) establece que para el desarrollo integral el niño, la motricidad es imprescindible, la que pasará por diversas etapas, desde movimientos descontrolados hasta llegar ser movimientos más organizados, lo que pasará gradualmente, situación a través del pensamiento.

Diversos autores establecen que la actividad motora no está referida a las simples actuaciones motrices y cómo los movimientos son modificados; sino además, comprende los cambios producidos con tal conducta. González, enseña que la actividad motriz va a reflejar los movimientos humanos. Estos, van a determinar la conducta motora de los niños hasta los seis años, la que se manifestará a través de la habilidad motriz básica, expresadas a través de los movimientos naturales.

Por tal motivo, para Díaz (2006) la actividad motriz mantiene una relación directa con el desarrollo mental, movimientos y proinde, el desarrollo integral del ser humano. En realidad, el desarrollo motriz, cognitivo, social y afectivo incidirán como unidad.

Para Rodríguez (2003) la motricidad llega a ser el control que los niños ejercerán sobre sus propios cuerpos. La motricidad puede dividirse en gruesa y fina.

### **Motricidad gruesa**

Duran y Navarrete (2012) refieren que la motricidad gruesa hace alusión al conjunto de acciones que implicarán el uso de extensos grupos musculares, que son los encargados de mover grandes partes del cuerpo. De esta forma este tipo incluirá y será responsable del movimiento de la las extremidades, cabeza espalda y abdomen, lo que permitirá que el menor gatee, camine, suba la cabeza, se voltee, mantenga el equilibrio, entre otros.

### **Motricidad fina**

Para Belkis (2007), está referida a las actividades que incluirán, a adiferencia del anterior tipo, pequeños grupos de músculos de,

por ejemplo, los dedos, ojos, cara, entre otros. Vendrá a ser la coordinación llamada óculo manual.

## **Dimensiones de la motricidad gruesa**

Dimensión de Equilibrio.

Bueno (1998) indica que se refiere a la habilidad para sostener posiciones opuestas a la gravedad.

Por su parte, García y Fernández (2002) esta dimensión consistirá en la forma en la que las articulaciones y músculos se modifican para asegurar un eje estable para el cuerpo.

Para su estimulación es necesario:

- Que el niño evite escenarios de ansiedad e inseguros.
- Un avance progresivo
- Que el niño se acostumbre a las caídas y alturas.
- La ayuda que se le pueda otorgar al niño, disminuya progresivamente.
- La introducción de juegos, movimientos de balance.
- Que el niño se posicione rápidamente y, después sin ayuda alguna.
- Se realicen juegos con los ojos vendados o cerrados.

Dimensión de Ritmo

Para Pacheco (2015) está referida a la habilidad de sentir fluidamente los movimientos sonoros, visuales, producidos por distintos elementos. Esta dimensión puede ser sentida por medio de vivencias a través del cuerpo, descubriendo que este tiene ritmo. En efecto, todo el cuerpo humano lo tiene, pues todas las vivencias de los niños están ligadas al ritmo, afectando la relación con las personas, en ello radica la relevancia de formar vínculos con personas que compartan similares vínculos. A ello se agrega que la necesidad de la existencia de coordinación y ritmo para vincular los aspectos psíquicos y corporales.

Según Lascano (2016), la acción motriz incluirá ritmo, siendo más sencillo hacer movimientos al no necesitar esfuerzos

intelectuales, por lo que la fatiga disminuirá, al igual que las tensiones, pues el ritmo hace fluir las actividades con naturalidades.

Cuando existe ritmo en los movimientos de la persona, se va a verificar que estos son sencillos de ejecutar, por lo que no es necesario un gran esfuerzo; por el contrario, sin ritmo, la ejecución de las actividades se dificulta, aumentando la fatiga. El ritmo tiende a dar fluidez al movimiento del cuerpo, así, también la da a la mente.

#### Dimensión Coordinación visomotriz

Está referida a aquellos movimientos que se ejecutan controlando la visión. La visión dirigida al objeto estático o movimiento, provocará la precisa ejecución necesaria para hacer lo que se desee con él. De igual forma, este movimiento ocasiona el accionar preciso sobre el objeto, debiendo ajustar el paso, teniendo cuidado con la dimensión de la cosa que se quiere manipular. La dimensión visomotriz, en resumidas cuentas es la relación existente entre la visión y el accionar de las manos, por tal motivo se refieren a ella como la coordinación óculo manual. El desarrollo de esta dimensión posee una gran relevancia en el aprendizaje del niño, más precisamente en la escritura, pues en ella debe intervenir el ajuste, la presión, la ejecución correcta de gráficos, líneas, trazos, entre otros.

### **Motricidad gruesa o global**

Referida a movimientos controlados de los músculos principales del cuerpo, los que ayudan al menor desde que nacen hasta que son capaces de moverse solos. Que los niños logren controlar su capacidad motora gruesa es todo un logro, pues posteriormente pueden mejorar sus movimientos, teniendo control absoluto de ellos. Así, es preciso dominar el motor grueso; para, posteriormente, el motor fino.

## **Aprendizaje motor**

Escibá (2002), cita a Gallahue, quien establece que el aprendizaje del área motriz se define a través de elementos que colaboran a potenciar las redes nerviosas de tal forma que van a proporcionar al menor conciencia del movimiento de sus músculos y el lugar en la que se encuentran posicionados cada parte de su cuerpo en un determinado espacio.

Por otro lado, este aprendizaje tiene etapas iniciales, el cual se caracteriza por movimientos espontáneos, torpes, para al final llegar a una etapa madura, donde se consigue una perfecta ejecución motriz.

Este aprendizaje posee además, características variadas, que van en paralelo a las anteriores descritas, tales como los movimientos que se exploran, los que pertenecen aisladamente a ciertas tareas, entre los cuales:

- El niño no posee control sobre sus movimientos; sin embargo, logra el uso de patrones.
- Descubre la forma de mejorar sus movimientos, por medio de otras fuentes, como imágenes.
- Combina movimientos con otros, a fin de experimentar con su uso.
- Selecciona las formas más idóneas de combinaciones de movimientos para el logro de determinados objetivos, como en sus juegos.
- Refina los movimientos hasta hacerlos complejos, diversificándolos.

## **Edad escolar**

A los cuatro años, los niños han logrado desarrollar los conocimientos adquiridos en la etapa preescolar, precisamente, su habilidad motriz fina. Estos son capaces de dibujar, hacer uso de tijeras, goma, para cortar y pegar, entre otras actividades. Asimismo, son capaces de abotonarse los botones que son

visibles, atan cintas, los usos de ambas manos se establecen, existiendo predominancia por una al momento de ejecutar sus actividades.

## **Principios básicos para el aprendizaje motor.**

Escribá (2002), quien cit a Gallahue, explica que los principios del aprendizaje motor son los siguientes:

**Aprestamiento:** El aprendizaje motriz va a depender mayormente del tiempo necesario para que el menor logre aprender, lo que tiene relación con la madurez.

**Motivación:** El menor aprenderá mejor cuando conoce y descubre el por qué de las cosas.

**Forma y Técnica:** El niño, al adaptarse progresivamente al aprendizaje, y al ejecutarlo gradualmente, logrará una ejecución más precisa y estructurada. No se puede exigir que el niño domine todas sus ejecuciones, pues así desalentará su aprendizaje en el área motora. La progresión posibilitará que el niño tenga confianza en sí mismo, y adquiera poco a poco más habilidades.

**Práctica:** orienta y ayuda al niño en la intención de aprender distintas habilidades, referido a elementos, dependiendo de los recursos que este tenga, los que lo ayudarán a que la adquisición de la habilidad sea efectiva. Tener poca práctica es capaz de retardar que el niño se desarrolle, tanto generalmente, como en el aprendizaje motor más complejo.

**Progresión:** Referido a que se va de menos a más.

**Meta:** el aprendizaje motor comenzará con el niño explorando y experimentando lo que mejorará si es te cuenta con objetivos y metas.

**Transferencias de Aprendizaje:** la práctica previa de la adquisición de distintas habilidades tendrá efecto sobre las nuevas que se puedan adquirir, su transferencia no sucede instantáneamente; sin embargo, ocurre más rápidamente cuando la nueva actividad se asemeja a la anterior ya aprendida.

**Tensión y Ansiedad:** sucede cuando se reciben malos tratos, lo que ocasiona sentimientos negativos en los niños, afectando su aprendizaje motriz. Sin embargo, estos deben tenerse como oportunidad para reflexionar y ofrecer soluciones.

**Retroalimentación y Refuerzo:** El aprendizaje se encuentra en la repetición, por tanto, estos vendrán a ser hitos definitivos para lograr el aprendizaje.

### **Aprendizaje motor; etapas, Gallahue citado por Escribá (2002):**

**1<sup>ra</sup> Etapa premotora:** Es aquella fase en la que se encuentran las actividades de localización y selección de la información a fin de elaborar un plan de acción. Se concibe como una actividad simple que necesita precisión.

**Segunda etapa:** Se trata de la amplitud y dirección, dimensiones de la respuesta motriz, las que serán ejecutadas teniendo como base las actividades de la primera fase.

Las primeras fases ya descritas, van a constituir la preparación de los movimientos que no son motrices; sin embargo, de los cuales varias facetas del movimiento serán determinadas.

**Tercera etapa:** Esta etapa se caracteriza por ser ejecutiva, es decir se ejecutan las respuestas motoras, movimientos musculares, los que serán coordinados, y de ser el caso, corregidos o modificados.

### **Habilidad motriz y sus niveles niños de cuatro años**

Nivel bajo

El que se puede encontrar los siguientes procesos:

- Transcribir trazos horizontales y verticales. Realizar el dibujo de círculos.
- Manipular inadecuadamente el lápiz, crayones, las tijeras, las hojas.
- No emplear correctamente las témperas.
- No moldear la plastilina.

- No embolillar con las yemas, ni con otras técnicas.
  - No repasar sus nombres.
- Nivel medio
- No son capaces de seguir indicaciones para dibujar.
  - No incluyen más de los cinco partes en un dibujo, como por ejemplo, los ojos, nariz, boca, cabello y extremidades.
  - Al usar plastilina son capaces únicamente de hacer formas básicas, como bolas, canastas, serpientes.
  - Realizar recortes únicamente que son rectos.
  - Solo reconocen y pueden repasar su primer nombre

Nivel alto

- Son capaces de escribir su nombre en letra imprenta y de forma ligada. Además, pueden hacer uso de los demás útiles escolares correctamente.
- Moldear la plastilina, realizando formas más complejas.
- Dibujar el cuerpo humano con detalles.
- Embolillar usando distintas técnicas.
- Pueden utilizar correctamente el kirigami.

## **Generalidades sobre coordinación, equilibrio y lateralidad**

### a.- Coordinación

La coordinación motora viene a ser un elemento cualitativo que dependerá de la etapa del desarrollo del S.N.C., asimismo, también de la capacidad genética para el control de los movimientos, y finalmente, de las experiencias previas adquiridas en fases anteriores.

Esta se refiere a una capacidad motora que es capaz de admitir varios conceptos.

Diversos autores definen la coordinación, siendo algunos los siguientes:

Camerino y Castañer (1991), se refieren a esta como aquel movimiento que se ajustará a diversos criterios, debiendo ser preciso, eficaz, económico y armonioso.

Contreras (1998) cita a Álvarez del Villar, y refiere que es aquella capacidad neuromuscular con la que se ajusta lo que se quiere, con precisión, teniendo fijo el objetivo en mente ajustándolo al movimiento.

Jiménez y Jiménez (2002) afirman que coordinar es el capacidad de la persona para unificar el movimiento distintos músculos con el objeto de poder hacer acciones específicas.

Por su parte, Le Boulch (1997), Escobar (2004), Contreras (1998) y Gutiérrez (1997) establecen de manera general, una clasificación de la coordinación, teniendo como base dos factores:

Atendiendo a la intervención de la totalidad o parte del cuerpo en acciones determinadas, se observan dos tendencias:

Coordinación dinámica general: referido a la buena función entre los músculos y el S.N.C. al estar en movimiento. Está caracterizada por el uso de varios músculos.

Coordinación óculo-segmentaria: referido a la relación existente entre lo visual y la motricidad fina. Esta se divide en óculo pédica y óculo manual.

En relación a la relación muscular interna o externa, se puede dividir en:

Coordinación Intermuscular: donde intervienen los músculos que participan en movimientos determinados.

Coordinación intramuscular: donde interviene el músculo propio y su capacidad para una contracción eficaz.

La coordinación viene a ser una característica neuromuscular que se encuentra unida al aprendizaje, determinada por elementos genéticos. Los factores que pueden establecer la coordinación, son los que se señalan en las siguientes líneas:

- La ejecución veloz
- La variación del sentido y dirección.
- El nivel de entrenamiento.
- La gravedad y la altura de su centro.

- El tiempo del ejercicio
- Cualidades de la persona, en particular las psíquicas.  
Nivel de condición física
- Los músculos, ligamentos y tendones elásticos.
- La proporción de los objetos.
- Edad
- Fatiga
- Herencia
- Tensión nerviosa

#### b.- Equilibrio

Posee un papel relevante en las actividades físicas y deportiva, pues ayudan al control del cuerpo. Contar con un correcto equilibrio significará asegurar la ejecución de las actividades autónomas.

En resumidas cuentas, el equilibrio se define como la capacidad para mantenerse en la misma posición, usando diversas partes del cuerpo en un mismo espacio.

Su definición englobará las distintas dimensiones del dominio de la postura, lo que permitirá una actuación eficaz, ahorrando energía.

Numerosos autores han logrado definir al equilibrio, como los siguientes:

Contreras (1998), manifiesta que mantener la postura a través de correcciones que puedan anular la variación del carácter endógeno o exógeno.

Por su parte, García y Fernández (2002), mencionan que consistirá en la modificación tónica de las articulaciones y músculos con el objeto de garantizar una relación sólida entre los ejes de gravedad y corporal.

Asimismo, García y Fernández (2002), Escobar (2004), Contreras (1998), establecen la existencia de dos tipos:

- Equilibrio estático: referido al control que se tiene sobre la postura sin significar desplazamiento.
- Equilibrio dinámico: referido al control que se tiene sobre la postura en desplazamiento.

Se distinguen tres factores:

- **Factores sensoriales:** son los órganos sensoriales motores, sensación cenestésica, sistemas plantar y laberíntico.
- **Factores mecánicos:** donde se incluye el centro y fuerza de gravedad, el peso corporal, base sustentación.
- **Otros factores:** capacidad para concentrarse, motivación, autoconfianza, inteligencia motora.

Para Jiménez (2002) controlar el equilibrio favorecerá a la creatividad, a lo que se conoce del cuerpo, la confianza, seguridad, adecuación de los movimientos, entre otros. Castañer y Camerino (1991), Trigueros y Rivera (1991), Le Boulch (1997) y Gutiérrez (1991) refieren que se ejecutan en las instituciones educativas, las siguientes:

Actividades de equilibrio estático:

Se ordenarán las posiciones de estables a no estables:

- Posición tumbada
- Posición sentada
- Posición sentada, piernas semiflexionadas y los brazos de forma abierta
- Posición sentada, piernas semiflexionadas y los brazos junto al cuerpo.
- Estado parado, con los brazos y piernas de forma abierta.
- Estado parado, con los brazos y piernas junto al cuerpo.
- Posición de pie, sobre una pierna, con los brazos y piernas de forma abierta.
- Posición de pie, en una pierna, y los brazos, las piernas juntas

Actividad de equilibrio:

- Ejercicios donde el niño deba desplazarse.

- Seguir líneas curvas, rectas y quebradas.
- Cambiar de sentido y dirección.
- Introducción de giros
- El aumento de velocidad
- El espacio de acción se reduzca.
- Caminar de puntas, en talones, cuclillas, pie cojo.
- Movilizarse con objetos en la cabeza, en el brazo y hombros.
- Movilizarse sobre bancos, cajones, adoquines, entre otras culturas.

#### c.- Lateralidad

Esta guarda relación con su cuerpo que son parte de sus partes derecha o izquierda. Es la preponderancia de funciones de una parte del cuerpo sobre el otro, regido por el hemisferio cerebral, poder que ejerce sobre el otro.

En resumen, puede ser definida como la predominancia particular de las distintas partes del cuerpo, en específico, las simétricas. En realidad, no se ha hallado la razón por la que un ser humano utiliza la derecha o la izquierda. Mayormente dependerá de dos factores: hereditaria y por experiencia. Ser zurdo, no es un defecto, ni algo que deba ser corregido.

Gesell y Ames (1947), son los autores de un estudio donde concluyeron:

- A los dieciocho meses y posteriormente a 36s meses, se manifiestan etapas de manualidad.
- A los cuatro años, la mano que domina es usada con más regularidad.
- A los seis y siete años, se desarrolla una etapa de transición donde el menor usa ambas manos o la que no suele dominar.

Lateralidad homogénea diestra, es la que va a determinar que un individuo domine determinadas partes del cuerpo, únicamente con la derecha.

Lateralidad homogénea zurda, referida a que el individuo domine distintas partes del cuerpo usando su lado izquierdo.

Lateralidad cruzada, referida a que el dominio de distintas partes del cuerpo se ubican tanto en el lado derecho como en el izquierdo.

Es preciso indicar que un menor, con una lateralidad cruzada, suele leer sin entonación, se salta las líneas, necesita una guía.

Determinados autores al referirse a esta lateralidad, la llaman ambidiestra. Cuando hay alguna irregularidad en la lateralidad, se pueden presentar problemas no solo en la escritura sino también en la lectura, orientación, entre otros.

En la etapa preescolar y escolar se tiene especial atención por la lateralidad del niño, utilizando actividades que puedan afirmar esta dimensión.

La diferencia entre la derecha e izquierda viene a ser la primera fase para la orientación espacial, la que ese encuentra precedida al distinguir entre atrás y delante, arriba y abajo.

Es trabajo del educador, realizar distintas actividades para que el menor pueda explorar las funciones de cada parte de su cuerpo.

A continuación, se describen algunas ideas de actividades lúdicas para poder descubrir las distintas formas de movimientos del cuerpo:

- El menor juega con sus músculos al relajar o tonificar su cuerpo.
- El menor juega ejerciendo presión con las manos sobre objetos de distintas texturas.
- El menor participa de la actividad llamada el robot responde órdenes, el cual se trabaja en parejas, donde el otro niño da órdenes.
- El menor sube las escaleras, al mismo tiempo en que toma su pulso y recuerda con que pie inició.
- El menor dibuja en la pizarra haciendo uso de una sola mano, intercambiando con la derecha e izquierda, para luego comentar cómo se sintió.

- El menor moldea plastilina haciendo uso de las dos manos por turnos.
- El menor realiza figuras en la arena haciendo uso de un palillo, haciendo uso de una sola mano cambiando turnos.
- El menor juega con distintos ritmos.
- El menor juega sobre distintas superficies, haciendo uso de sus manos.
- El menor hace uso de su imaginación jugando con sus manos, simulando distintas acciones.
- El menor juega haciendo sombras.

### **Justificación de la investigación**

La ejecución de las actividades lúdicas en el proceso de la formación de los niños, manifiestan el modo en que se desarrolla la motricidad gruesa con el objeto de prevenir todo tipo de alteración en la coordinación. Se ha detectado que en las distintas instituciones educativas de nuestra localidad, el desarrollo motriz grueso se presenta como fundamental para la provisión de un correcto desarrollo de la habilidad motora básica, pues formará parte de la evolución y progreso corporal de los niños. La presente investigación se basa en actividades lúdicas, usadas como estrategia a fin de lograr la estimulación de distintos aspectos en el niño: sea cognitivo, corporal, socio afectivo estético, ético, motriz, emocional, el que deberá aprender a dominar los movimientos de su propio cuerpo, a través de su habilidad y destreza, tanto mental como corporal, para que en el futuro sea capaz y eficiente.

Se pretende, a través de esta investigación, concientizar respecto a la necesidad de las actividades lúdicas para los niños y niñas de cuatro años de edad de la institución educativa santo domingo sabio n°412 - Llamellin 2018”

Si el niño desarrolla una motricidad gruesa adecuada, se garantizará que se conviertan en adultos seguros, inteligentes a la hora de la toma de decisiones, pues el desarrollo del área motriz gruesa ayuda al pensamiento crítico, el que es base de toda acción de la persona.

En lo teórico se recopiló, procesó y sistematizó los fundamentos teóricos más reciente y actualizados que tienen que ver con las actividades lúdicas para lograr el

desarrollo integral en cada niño y niña, lo cual aportara bases para futuras investigaciones

En lo metodológico ha servido para que el docente utilice estrategias adecuadas en la motricidad gruesa con las miras de desarrollar habilidades, destrezas para alcanzar logros óptimos.

En lo social los beneficiarios directos son los niños los docentes y padres de familia

En lo práctico, esta investigación contribuirá para realizar otras investigaciones de interés didáctico

## **Problema**

El problema del proceso del aprendizaje de los niños desde la perspectiva de la educación formal, no es nuevo, siempre se ha buscado que los estudiantes logren los objetivos programados (en el pasado) y hoy las competencias, sin embargo. no todos los modelos utilizados a lo largo de la historia lo han conseguido.

Por otro lado, los paradigmas de la educación han pasado desde modelos educativos centrado en el docente (privilegian la enseñanza) hasta modelos centrados en el estudiante (privilegian el aprendizaje). Este último considera que los aprendices deben ser responsables y auto constructores activos de su propia formación.

En distintos lugares del mundo se puede sentir la preocupación de las personas por comprender cómo los niños aprenden o se desarrollan, pues es difícil de entender o explicar; sin embargo existe un tema que no se puede negar, el cual es que el mismo método de enseñanza no es de utilidad para todos los niños, pues cada uno es distinto, con distintas necesidades cognitivas, motoras, afectivas, entre otros. Según ello, las actividades lúdicas y el desarrollo motriz se convierten en oportunidades para explicar claramente la realidad problemática.

Actualmente, hay distintos modelos que explican la forma en que se desarrolla la motricidad gruesa. Una de las teorías más difundidos y conocidos de Piaget que incluye mecanismos de actividades lúdicas. Según Piaget, los juegos son caracterizados por elementos reales en el cual no se aceptan los límites de su adaptación.

En la institución educativa “institución educativa santo domingo sabio N°412 - Llamellin” de la Provincia Antonio Raimondi- Ancash, durante las sesiones de aprendizaje se puede observar, niños que se sienten cómodos y contentos al

participar en las actividades lúdicas, al conformar equipos de trabajo, y la confianza entre ellos, es signo de un aprendizaje significativo por lo que se debe considerar las actividades lúdicas cuando se planifican las sesiones de aprendizaje.

Sin duda, los factores que influirán en el desarrollo del menor, son variados, tales como los métodos de enseñanza que utiliza el educador, las problemáticas de la vivencia del menor, la ausencia de planificación o coordinación, el contexto familiar, entre otros.

Se acepta que la forma como cada niño se aproxima a una situación de aprendizaje, impacta tanto en las actividades lúdicas como en la motricidad gruesa. Cuando se planifica una sesión de clase y no se toma en cuenta los diferentes ritmos de desarrollo del niño, cometemos el error de desarrollar una sesión de clase homogénea para todos, a su vez los niños todavía no tienen conocimiento de sus propios ritmos de desarrollo, ello puede evidenciarse de los distintos resultados del rendimiento escolar de los niños.

Son estas las razones que llevaron a abordar el presente trabajo de investigación, el mismo que trata de dar respuesta a la siguiente interrogante:

¿De qué manera las actividades lúdicas desarrollaron de la motricidad gruesa de los niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018?

## **Conceptualización y operacionalización de las variables**

### **Definición conceptual**

#### **A. Actividades lúdicas**

Está referido a las actividades realizadas a través de movimientos del cuerpo que ejecutan los niños conscientemente, por medio del cual liberan a voluntad impulsos vitales. Las actividades lúdicas deben ser consideradas como cultura.

#### **B. Motricidad gruesa**

La motricidad gruesa hace alusión al conjunto de acciones que implicarán el uso de extensos grupos musculares, que son los encargados de mover grandes partes del cuerpo. De

esta forma este tipo incluirá y será responsable del movimiento de la las extremidades, cabeza espalda y abdomen, lo que permitirá que el menor gatee, camine, suba la cabeza, se voltee, mantenga el equilibrio, entre otros.

### Definición operacional

A. Actividades lúdicas

Siendo una variable cualitativa se utilizó escala de Licker en su medición.

B. Motricidad gruesa

Siendo una variable cualitativa se utilizó escala de Licker en su medición.

### Operacionalización de las variables

Variables	Dimensión	Indicadores	Ítems
<b>ACTIVIDADES LÚDICAS</b>	Dimensión de psicomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica las partes de su cuerpo, señalándolos.</li> </ul>	1. Identifica las partes de su cuerpo, señalándolos.
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica la ubicación de los objetos <u>de acuerdo a sí mismo</u>.</li> </ul>	2. Identifica la ubicación de los objetos <u>de acuerdo a sí mismo</u> .
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Se mueve al compás de la música que escucha.</li> </ul>	3. Se mueve al compás de la música que escucha.
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tiene equilibrio postural al desplazarse.</li> </ul>	4. Tiene equilibrio postural al desplazarse.
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Maneja unidades espaciales como: cerca lejos, delante, detrás, arriba, abajo, etc.</li> </ul>	5. Maneja unidades espaciales como: cerca lejos, delante, detrás, arriba, abajo, etc.

	Dimensión psicológica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respeta y sigue las reglas del grupo.</li> <li>• Soluciona el problema que se presenta en el juego.</li> <li>• Participa en rutinas grupales.</li> <li>• Es sensible a los sentimientos, intereses y las necesidades de otros.</li> <li>• Participa en los juegos colaborativos.</li> </ul>	7. Soluciona el problema que se presenta en el juego.
			8. Participa en rutinas grupales.
			9. Es sensible a los sentimientos, intereses y las necesidades de otros.
			10. Participa en los juegos colaborativos.
	<u>Dimensión cognitivo</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hace torre con los cubos</li> <li>• Realiza su propio descubrimiento</li> <li>• Imita las tareas cotidianas como limpiar, barrer, lavar.</li> <li>• Ayuda a vestirse.</li> <li>• Se lava y seca las manos con independencia.</li> </ul>	11. Hace torre con los cubos
			12. Realiza su propio descubrimiento
			13. Imita las tareas cotidianas como limpiar, barrer, lavar.
			14. Ayuda a vestirse.
			15. Se lava y seca las manos con independencia.

	Dimensión socio afectiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saluda a la maestra y compañeros al ingresar al aula.</li> <li>• Comparte los materiales con sus compañeros de trabajo.</li> <li>• Pide ir al baño.</li> <li>• Realiza trabajos cooperativos con sus compañeros</li> <li>• Espera su turno para participar en las actividades.</li> </ul>	16. Saluda a la maestra y compañeros al ingresar al aula.
			17. Comparte los materiales con sus compañeros de trabajo.
			18. Pide ir al baño.
			19. Realiza trabajos cooperativos con sus compañeros.
			20. Espera su turno para participar en las actividades.

## **Hipótesis**

### **Hipótesis general**

Las actividades lúdicas desarrollaron significativamente la motricidad gruesa de los niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018.

### **Objetivos**

#### **Objetivo general**

Determinar de qué manera las actividades lúdicas desarrollaron la motricidad gruesa de los niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018.

#### **Objetivos específicos dimensiones del**

- Identificar los niveles de motricidad gruesa antes de la aplicación de las actividades lúdicas en los niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018.
- Identificar los niveles de desarrollo de la motricidad gruesa después de la aplicación de las actividades lúdicas en los niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018.
- Comparar los niveles de la motricidad gruesa antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos.

## METODOLOGÍA

En relación la metodología, se tuvo en cuenta el tipo y diseño de investigación, la población y muestra de estudio, sobre las técnicas e instrumentos que permitieron recabar información y finalmente la técnica de análisis de información y procesamiento

Esta investigación es de tipo aplicativo, tomando de la clasificación dada por (Sánchez & Reyes, 2015) y en consideración que las actividades se implementarán en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018; ya que con ella se busca establecer los resultados que se obtienen por medio de las encuestas, las entrevistas así como de la observación y de esta manera poder analizar los resultados.

Se optó por el diseño pre experimental, cuyo propósito consiste en la estimulación o tratamiento a un grupo y luego de haber aplicado una medición se somete a un tratamiento para luego ser aplicada una prueba y ver la diferencia entre ambos resultados. Se siguió la clasificación realizada por (Hernández, Fernández , & Baptista , 2014); cuyo esquema está representada por:

O1    X    O2

Donde:

O1:        Nivel de motricidad gruesa antes.

O2:        Nivel de motricidad gruesa después

X: Actividades lúdicas

La población, es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones (Selítiz, 1974). La población y muestra estuvo constituido por 22 niños y niñas de cuatro años de Educación inicial de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018, tal como se evidencia en la siguiente tabla:

**Tabla 1**

*Distribución de la población de los niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio n°412 - Llamellin 2018.*

Edad	ESTUDIANTES		TOTAL
	Niños	Niñas	
4 años	12	10	22

Fuente: Información recogida de las nóminas de matrícula de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018.

Con respecto a las técnicas e instrumento de recojo de información tenemos: La encuesta, según Grande y Abascal (2010), señala que por medio de la encuesta podemos obtener información a partir de un conjunto de objetivos, coherentes y articulados de preguntas, para luego ser analizadas a partir de métodos cualitativos.

El instrumento que ha permitido recoger información es el cuestionario que consta de 18 ítems distribuidos en tres dimensiones: para equilibrio 6 ítems, ritmo por 6 ítems y viso motriz lo conforman 6 ítems cuyas categorías son Sí y No.

Para el análisis y procesamiento de información se emplearán las técnicas estadísticas tanto descriptiva como inferenciales. Entre las técnicas descriptivas tendremos a las tablas de frecuencia tanto absoluta como porcentual y porcentual acumulado, la media aritmética, la desviación estándar y la varianza. Entre las técnicas estadísticas inferenciales se tiene a la técnica estadística de la t de student como técnica paramétrica. Para el análisis se realizarán comparaciones. El software que permitirá procesar la información estuvo dado por el programa SPSS versión 22 y el programa Excel para organizar la información y diseñar la figuras que permitirá la comunicación de los resultados.

## RESULTADOS

### Presentación de resultados

Para obtener los resultados del presente trabajo titulado “Actividades lúdicas y motricidad gruesa del nivel inicial. I.E. Santo Domingo N°412 - Llamellin 2018” se utilizó población y muestra de estudio a 22 niños y niñas de 4 años y de esta manera lograr diferenciar la hipótesis central.

Los instrumentos que se han utilizado para obtener los datos han sido; el cuestionario constituido por 18 ítems y para evaluar el programa la lista de cotejo.

Las técnicas de la estadística descriptiva a través del paquete estadístico SPSS nos permiten dar a conocer los siguientes datos obtenidos que detallamos teniendo en cuenta las dimensiones que nos proponemos lograr.

### Tabla 2

Niveles de desarrollo de la motricidad gruesa antes de la aplicación de las actividades lúdicas en los niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018.

Nivel de motricidad gruesa	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	8	36,4%
PROCESO	14	63,6%
AVANCE SIGNIFICATIVO	0	0%
LOGRADO	0	0%
Total	22	100,0%

**Fuente:** Aplicación del cuestionario

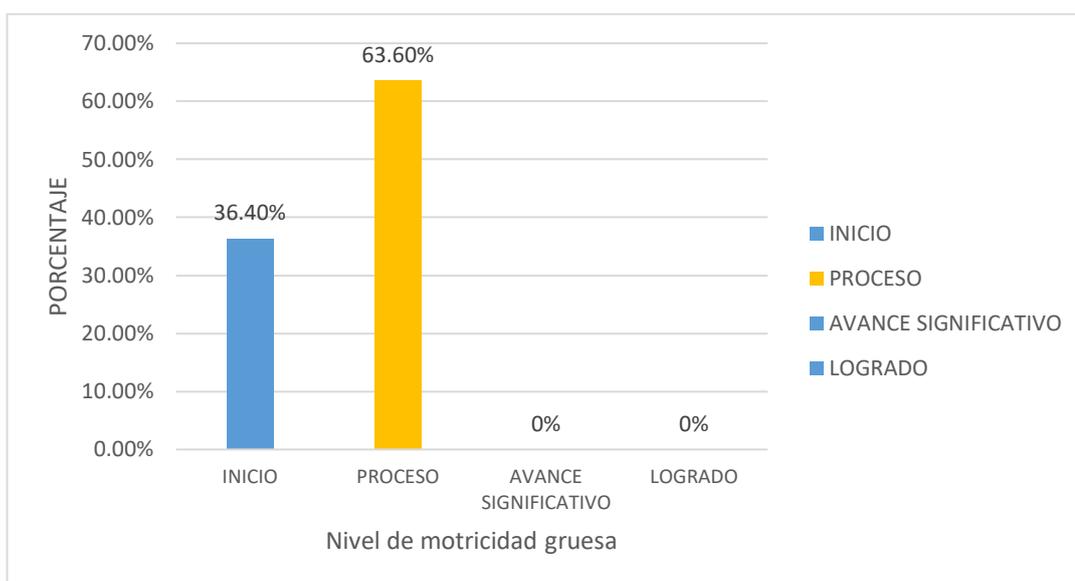


Figura 1  
Nivel de motricidad gruesa  
Fuente: Tabla 2

En la figura 2 se visualizan los porcentajes sobre el nivel de la motricidad gruesa antes de la aplicación de las actividades lúdicas, según lo cual se encontró que el 36,4% de los alumnos tienen un nivel en inicio y el 64,6% un nivel en proceso. Tanto en el nivel avance significativo y logrado no se encontró a ningún estudiante. Se concluye que el 100% de los niños se ubican entre el nivel inicio y proceso el cual significa que se encuentran en situaciones crítica y requiriendo la aplicación de un programa para su mejora.

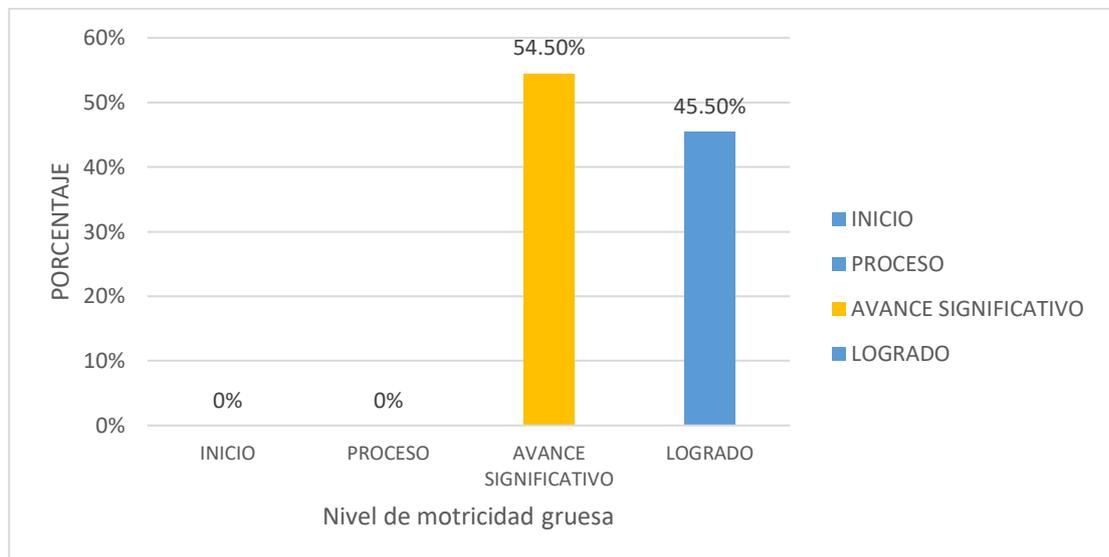
### Tabla 3

Niveles de desarrollo de la motricidad gruesa después de la aplicación de las actividades lúdicas en los niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018.

Nivel de motricidad gruesa	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	0	0%
PROCESO	0	0%
AVANCE SIGNIFICATIVO	12	54.5%
LOGRADO	10	45.5%

Total	22	100,0%
-------	----	--------

**Fuente:** Resultados de la aplicación del cuestionario



**Figura 3**  
Nivel de motricidad gruesa  
**Fuente:** Tabla 3

En la figura 3 se muestran las evidencias respecto al nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N°412 de Llamellín; donde no se encuentran ningún estudiante en el nivel inicio y proceso; encontrándose en el nivel significativo un 54.5% y en el nivel logrado un 45.5% del cual se concluye que los estudiantes se ubican entre el nivel avance significativos y logrado producto de la aplicación de las actividades lúdicas que estuvo dado mediante la ejecución de 10 sesiones.

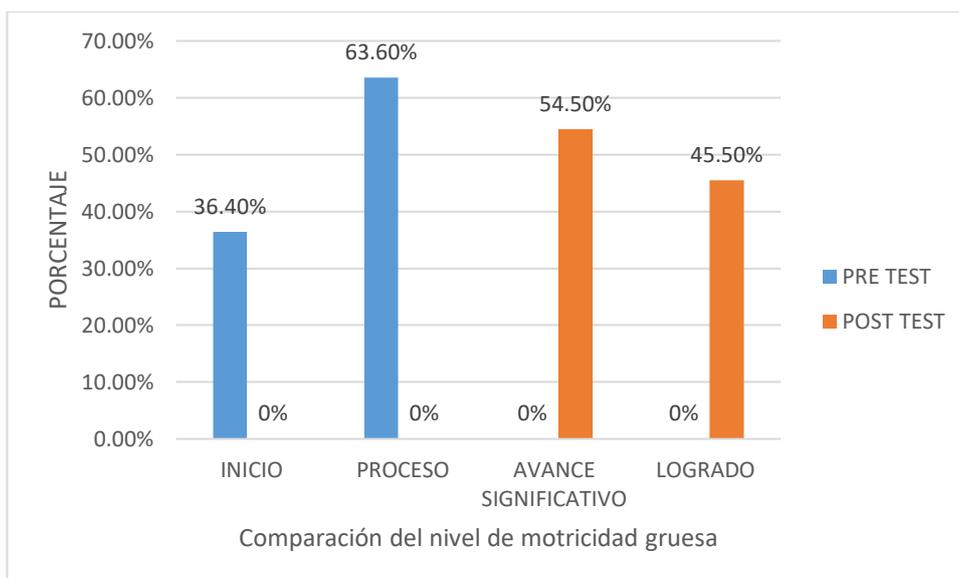
**Tabla 4**

Comparación de los niveles de desarrollo de la motricidad gruesa antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos

Nivel de motricidad gruesa	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
INICIO	8	36,4%	0	0%

PROCESO	14	63,6%	0	0%
AVANCE SIGNIFICATIVO	0	0%	12	54.5%
LOGRADO	0	0%	10	45.5%
Total	22	100,0%	22	100,0%

Fuente: Tabla 2 y 3



**Figura 3**  
Nivel de motricidad gruesa  
Fuente: Tabla 4

En la tabla y figura 4 se perciben la comparación de los resultados entre el pre test y la evaluación del post test; donde se observa que en el nivel inicio y proceso se disminuye a 0% y en el nivel avance significativos se incrementa a un 54.55% y en el nivel logra a un 45.5%.

### Prueba de hipótesis

Para obtener los resultados del trabajo de investigación titulado “Actividades lúdicas y motricidad gruesa del nivel inicial. Institución Educativa Santo Domingo N°412 - Llamellin 2018” se ha tomó como muestra de estudio a 22 niños y niñas de 4 años con el propósito de contrastar la hipótesis central.

Las actividades lúdicas desarrollan significativamente la motricidad gruesa del nivel inicial I.E. Santo Domingo N°412 – Llamellin 2018”, habiendo obtenido los resultados de las dimensiones equilibrio, ritmo y coordinación viso motriz para el desarrollo de la

motricidad gruesa siendo estos resultados no homogéneos tal como se observan en la figura 1, 2, 3,4, 5 y 6 se utilizará pruebas no paramétricas; Mann- Whitney U.

**Paso 1.** Planteamiento de hipótesis

H<sub>0</sub>: Las actividades lúdicas no desarrollan significativamente la motricidad gruesa del nivel inicial Institución Educativa Santo Domingo N°412 – Llamellin 2018.

H<sub>1</sub>: Las actividades lúdicas desarrollan significativamente la motricidad gruesa del nivel inicial Institución Educativa Santo Domingo N°412 – Llamellin 2018.

**Paso 2.** Nivel de confianza 95% ( $\alpha = .05$ )

**Paso 3.** Regla de decisión

Se acepta H<sub>1</sub> si solo si Sig. < .05

Se acepta H<sub>0</sub> si solo si Sig. > .05

**Paso 4.** Prueba de correlación Mann – Whitney U

**Tabla 5**

*Prueba de Mann – Whitney U*

Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
La distribución de la MOTROCIDAD_GRUESA_PRE_TEST_POST_TEST es la misma entre las categorías de GRUPO	Prueba U de Mann – Whitney para muestras independientes	,000	Rechazar la hipótesis nula

**Fuente.** Base de datos del software SSPS

Según la tabla 8, los resultados muestran que la prueba de hipótesis, las actividades lúdicas desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Santo Domingo N°412; lo cual muestra significancia,  $p = 0,000$  que es menor a ( $\alpha = 0.05$ ), indica que se acepta la H<sub>1</sub> y se rechaza la, H<sub>0</sub>, entonces se concluye que los niños desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Santo Domingo N°412.

## DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Este trabajo de investigación fue estructurado teniendo en cuenta aspectos significativos de estudios de investigación previos obteniendo resultados que serán analizados a continuación:

A partir de los hallazgos encontrados, analizando la hipótesis general, se establece que las actividades lúdicas mejoraron de manera positiva la motricidad gruesa del nivel inicial Institución Educativa Santo Domingo N°412”; lo cual muestra significancia,  $p = 0,000$  que es menor a ( $\alpha = 0.05$ ), indica que se acepta la  $H_1$  y se rechaza la,  $H_0$ , entonces se concluye que los niños han mejorado de manera positiva la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Santo Domingo N°412.

Comparando los resultados obtenidos referentes a la variable influencia del taller jugando con mi familia y el desarrollo psicomotor (Verde y Jiménez, 2015), el objetivo fue la influencia del taller jugando con mi familia mejoraran de manera positiva el desarrollo psicomotor de los niños de 2 y 3 años de la Institución Educativa N°, Se empleó la encuesta (pre y post test) que se suministró a papás y una lista de cotejo empleado en los infantes a fin de ratificar si el taller presento incidencia ante el progreso psicomotriz. Concluido el taller se evidencio marcado influjo del taller jugando con mi familia en el progreso psicomotriz de los infantes tanto niño y niña de 2 a 3 años de la Institución Educativa N°125 en un 95.5%, lo cual se debió a que el 74.6% de papás tuvieron una participación activa en el taller.

Se estableció en el nivel de la dimensión equilibrio, los resultados obtenidos al aplicar la prueba de PRE TEST en las actividades lúdicas a los 22 niños y niñas del 100%: un 36.4% se encuentran en el nivel de equilibrio en inicio y un 64,6% en un nivel en proceso; por lo que se concluye que los niños la mayoría se encuentran en nivel en proceso de mejora.

En el nivel de la dimensión ritmo, los resultados obtenidos al aplicar la prueba de PRE TEST donde el 45,5% de los alumnos tienen un control en inicio del ritmo y el

55.5% en un nivel en proceso, por lo que se concluye que la mayoría de los niños tienen un control en proceso.

Para la dimensión coordinación visomotriz, los resultados obtenidos al aplicar la prueba de PRE TEST en las actividades a los 22 niños y niñas, 27,3% de los alumnos tienen un nivel de coordinación en inicio y un 72,7% en un nivel proceso; por lo que se concluye que la mayoría de los niños tiene buena coordinación visomotriz.

De igual manera, en la dimensión equilibrio los resultados de la aplicación del POST TEST a los 22 niños después de la aplicación de las actividades lúdicas, 59,1% de los alumnos muestran un avance significativo en el nivel de equilibrio y un 40,9% muestran un nivel logrado de equilibrio de los niños a quienes se le suministraron la prueba de post test, por lo que se concluye que los niños han mejorado de manera positiva la dimensión equilibrio en las actividades lúdicas.

Además, en la dimensión ritmo, los resultados de la aplicación del POST TEST a los 22 niños después de la aplicación de las actividades lúdicas, un 45,5% de los alumnos muestran un avance significativo en el nivel de ritmo y un 55,5% muestran un nivel logrado de ritmo; por lo que se concluye que los niños han mejorado de manera positiva la dimensión ritmo en las actividades lúdicas.

Y, en la dimensión coordinación visomotriz del desarrollo de la motricidad gruesa después de la aplicación de las actividades lúdicas, según lo cual se encontró que el 59,1% de los alumnos muestran un avance significativo en el nivel de coordinación visomotriz y el 40,9% muestran un nivel logrado de coordinación; por lo que se concluye que los niños han mejorado de manera positiva la dimensión coordinación visomotriz de las actividades lúdicas.

Finalmente, comparando las dimensiones de las actividades lúdicas antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas, en las dimensiones equilibrio, ritmo y coordinación visomotriz en la primera tabla se observa que hay una pérdida de 40% en la valoración inicio y una pérdida de 30% en la valoración de proceso y una ganancia pedagógica de 50% en la valoración avance significativo y un 60% en una valoración logrado y en la segunda tabla en la dimensión ritmo se observa una pérdida de 50% en la valoración inicio y una pérdida de 45% en la valoración de proceso y una ganancia pedagógica de 55% en la valoración avance significativo y 65% con una

valoración logrado y en la tercera en la dimensión coordinación visomotriz en la tabla se observa que hay una pérdida de 40% en una valoración inicio y una pérdida de 30% en la valoración proceso y una ganancia de 50% en una valoración avance significativo y una ganancia de 60% en una valoración logrado. Se concluye que la aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en las dimensiones equilibrio, ritmo, coordinación visomotriz en el nivel inicial en la Institución Educativa Santo Domingo N°412 la ganancia pedagógica más significativa es en la dimensión equilibrio en la valoración avance significativo y en la dimensión ritmo específicamente en la valoración logrado.

Del mismo modo, Sánchez (2014), obtuvo resultados similares entre las variables juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N°329 como objetivo general tuvo como finalidad Determinar la influencia el programa de juegos recreativos en la socialización de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 329, utilizando una muestra de treinta estudiantes, utilizando la ficha de observación como instrumento de recolección de datos tanto para el pre y post test, arribando a las siguientes conclusiones .El aplicar un programa de Juegos Recreativos tiene una influencia significativa para una mejor Socialización entre los niños de cinco años de edad de la Institución Educativa N° 329 de Sarabamba, Chota – 2014.

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **Conclusiones**

En la hipótesis general, se concluyó que los niños mejoraron positivamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E. Santo Domingo N°412.

Se estableció en el nivel de la dimensión equilibrio de la PRE TEST, muestran un bajo porcentaje en el nivel equilibrio y un alto porcentaje en el nivel proceso; por lo que se concluye que los niños la mayoría está en nivel en proceso de mejora.

En el nivel de la dimensión ritmo de la PRE TEST, muestran un porcentaje bajo en el nivel inicio y un alto porcentaje en un nivel en proceso, por lo que se concluyó que la mayoría de la muestra tiene control en proceso.

Para la dimensión coordinación visomotriz de la PRE TEST, muestran un bajo porcentaje en el nivel inicio y un alto porcentaje en un nivel en proceso; por lo que se concluyó que la mayoría de la muestra posee buena coordinación visomotriz.

Asimismo, en el nivel de la dimensión equilibrio del POST TEST, muestran un alto porcentaje en un nivel avance significativo y un bajo porcentaje en el nivel logrado de los niños a quienes se le suministraron la prueba de post test, por lo que se concluyó que los menores han mejorado de manera positiva la dimensión equilibrio en las actividades lúdicas.

Además, el nivel de la dimensión ritmo, del POST TEST, muestra un bajo porcentaje en el nivel avance significativo y un alto porcentaje en un nivel logrado; por lo que se concluyó que los menores han mejorado de manera positiva la dimensión ritmo en las actividades lúdicas.

Y, en el nivel de la dimensión coordinación visomotriz, del POST TEST, muestran un alto porcentaje en el nivel avance significativo y un bajo porcentaje en un nivel en proceso; por lo que se concluyó que los menores han mejorado de manera positiva la dimensión coordinación visomotriz de las actividades lúdicas.

Finalmente, se estableció que la aplicación de las actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en las dimensiones equilibrio, ritmo y coordinación visomotriz en los niños la ganancia pedagógica más significativa es en la dimensión equilibrio en la valoración avance significativo y en la dimensión ritmo específicamente en la valoración logrado.

## **Recomendaciones**

A la Institución Educativa:

- Proporcionar capacitaciones para los docentes, en las dimensiones equilibrio, ritmo y coordinación visomotriz.
- Se recomienda capacitación a los docentes en base a las distintas estrategias de las actividades lúdicas de la dimensión ritmo, para desarrollar actividades que potencian a los estudiantes
- Se recomienda a la Institución Educativa, proponer proyectos de intervención y aplicar el programa de actividades lúdicas con el objetivo de mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas

A los docentes de la institución Educativa:

- Se recomienda participación activa de los docentes en las capacitaciones, que se programen dentro de la institución educativa
- Proponer e implementar nuevas variantes dentro de las actividades lúdicas dentro de las diferentes dimensiones presentadas
- Se recomienda la incorporación de diferentes actividades lúdicas en ejercicios diarios de la educación formal de los niños debido a su positiva influencia en el desarrollo de los niños favoreciendo a la autoconfianza y formación de su personalidad.
- Se recomienda la incorporación de las actividades lúdicas como la comunicación corporal, lectura de textos orales, ejercicios al aire libre, gesto, ritmo y lenguaje expresivo.
- Se recomienda implementar: ejercicios al aire libre, como rondas, las estatuas, de la rayuela y las canicas,
- .

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alarcon. (2018). *El juego y desarrollo de motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institucion Educativa N°08 Nuestra Señora de Loreto, distrito de Andahuaylas-2018*. Loreto : Universidad Los Angeles de Chimbote.
- Barrera, C., & Espinoza, O. (2017). *Influencia de las actividades lúdicas en la comprensión y expresión del lenguaje en los niños y niñas de 4 a 5 años sub nivel II del centro de Educación Inicial Fiscal*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Bautista, M. (2001). *Criterios didacticos en el diseño de materiales y juegos en Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Escuela Española.
- Castañer, M., & Camerino, O. (1991). *La E.F. en la enseñanza primaria*. Barcelona: Inde.
- Contreras, O. (1998). *Didactica de la Educación Fisica. Un enfoque constructivista*. Barcelona: Inde.
- Cuya, L. (2018). *Las actividades lúdicas y su relación con el aprendizaje significativo de los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N°395 del Distrito de Belen*. Chimbote: Universidad Católica los Angeles de Chimbote.
- Diaz, V. (2006). *Metodologia de la investigación científica y bioestadistica*. Chile: Ril.
- Escobar, R. (2004). *Taller de psicomotricidad*. Madrid: Ideas propias.
- Escribá, A. (2002). *Sindrome de Down. Propuestas de intervención*. Madrid: Gymnos.
- Estela, A. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo*. Bambamarca: Universidad Catolica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Fuentes, P., & Pico, D. (2015). *Influencia de la Estimulación temprana en el desarrollo de la motricidad gruesa*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Garcia, J., & Fernandez, F. (2002). *Juego y psicomotricidad*. Madrid: CEPE.
- Gesell, D., & Ames, L. (1947). *Predominancia Manual en forma longitudinal*. Mexico: Vigo.

- Grande, I., & Abascal, E. (2010). *Fundamentos y técnicas de investigación comercial*. Madrid: ESIC Editorial.
- Gutierrez, M. (1991). *La educación psicomotriz y el juego en la edad escolar*. Sevilla: Wanceulen.
- Haeussler, M., & Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años*. Chile: Univeridad Católica de Chile.
- Heinemann, K. (2003). *Introducción a la metodología de la investigación empírica*. Barcelona: Paidotribo.
- Jimenez, J., & Jimenez, I. (2002). *Psicomotricidad. Teoría y programación*. Barcelona: Escuela Española.
- Lavega, L., & Puig, J. (1994). *Didáctica y aprendizaje grupal*. Madrid: Ludica.
- Le Boulch, J. (1984). *Desarrollo psicomotor del nacimiento a los 6 años*. Madrid: Doñate.
- Lupuche. (2017). *Las actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 a 5 años*. Huancayo : Universidad los Angeles Chimbote.
- Merani, L. (1989). *Diccionario de psicología*. Bolivia: Editora Boliviana.
- Montessori, M. (2003). *El método de la pedagogía científica: aplicado a la educación de la infancia*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Moreira, L., & Ramos, A. (2017). *La motricidad gruesa en el equilibrio corporal de niños y niñas de 4 a 5 años de edad subnivel inicial*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Ortega, R. (1990). *Jugar y aprender*. Sevilla: Diada.
- Piaget, J. (2008). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Critica.
- Rodriguez, A. (2003). *Psicomotricidad y motricidad fina y gruesa*. Argentina: Revista efdeportes.
- Sudman, S. (1976). *Muestreo aplicado*. EE.UU: Academic Press.
- Trigueros, C., & Rivera, E. (1991). *Educación física de base*. Granada: Gioconda.
- Vasquez, L. (2016). *Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E N°329*. Sarabamba: Universidad Peruana Cayetano Heredia.

Verde, A., & Jimenez, L. (2015). *Influencia del Taller Juzgado con mi familia en el Desarrollo Psicomotor de los niños de 2 a 3 años de la Institución Educativa Inicial N°125*. Lima: Universidad Peruana Los Andes.

## ANEXOS

### ANEXO 1: Matriz de Consistencia Lógica

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES
<p>¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018?</p>	<p>Determinar cómo influye las actividades lúdicas en la mejora del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018.</p>	<p>H1: Las actividades lúdicas, influyen positivamente, en la motricidad gruesa de los niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018.</p>	<p>ACTIVIDADES LUDICAS</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los niveles de las dimensiones del desarrollo de la motricidad gruesa antes de la aplicación de las actividades lúdicas en los niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018.</li> </ul>		<p>MOTRICIDAD GRUESA</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los niveles de las dimensiones del desarrollo de la motricidad gruesa después de la aplicación de las actividades lúdicas en los niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018.</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparar los niveles de las dimensiones del desarrollo de la motricidad gruesa antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos.</li> </ul>		

## ANEXO 2: Matriz de Consistencia Metodológica

TIPO DE INVESTIGACIÓN	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACION Y MUESTRA	INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN	CRITERIOS DE VALIDEZ	CRITERIOS DE CONFIABILIDAD
Aplicativa	<p>El presente estudio es de un solo grupo (<u>Pre experimental</u>)</p> <p>La representación del diseño de la investigación</p> <p><b>X1 → O1 → Y2 → O2</b></p> <p><b>Donde:</b></p> <p>X1: Variable independiente – Actividades Lúdicas</p> <p>O1: Observación 1 (<u>PRE TEST</u>)</p> <p>Y2: Variable dependiente – Motricidad gruesa</p> <p>O2: Observación 2 (POST TEST)</p>	<p><b>Población:</b></p> <p>El tamaño de la población está constituido por 22 niños y niñas de cuatro años de Educación inicial de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - <u>llamellín</u> 2018.</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>Para la conformación de la muestra se tomaron a todo el niño que conforman la población, es decir los 22 niños.</p>	<p><b>Técnica:</b></p> <p>La Encuesta</p> <p><b>Instrumentos:</b></p> <p><b>Cuestionario</b></p> <p>Además, se tendrá en cuenta las guías de observación y listas de cotejo</p>	<p><b>Técnica de juicio de expertos:</b></p> <p>VALIDEZ TOTAL= V. CONTENIDO (juicio de expertos)</p>	<p><b>MÉTODO COEFICIENTE DE ALFA DE CRONBACH:</b></p> <p>Muestra Piloto de 10 niños.</p>

### ANEXO 3: INSTRUMENTO

CUESTIONARIO PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

**OBJETIVO:** Conocer el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de niños de 04 años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412.

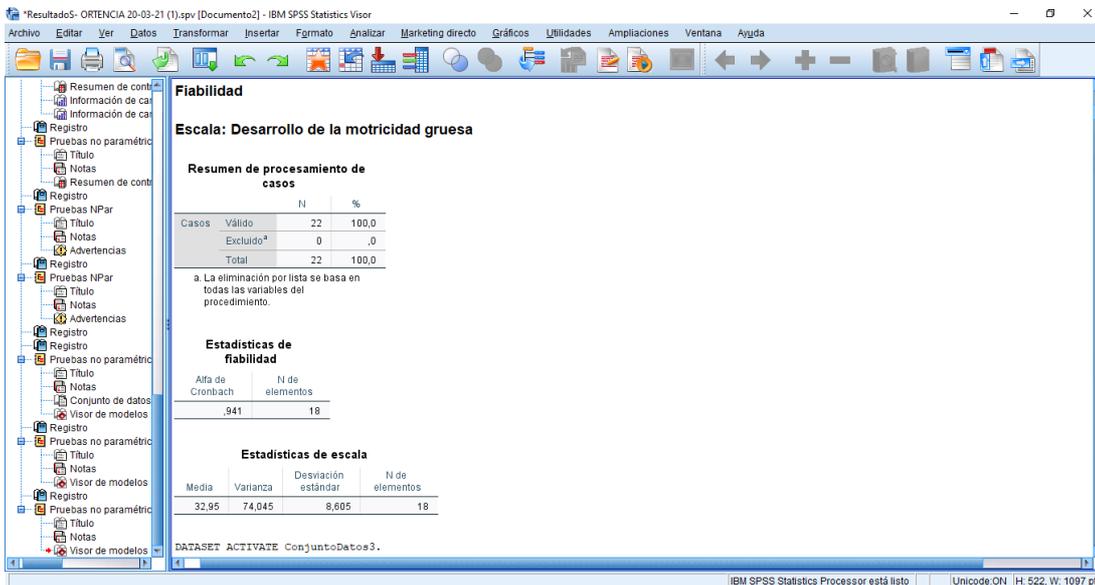
**INSTRUCCIONES:** Al lado de cada ítem la profesora/tutor marcará con una 1= No 2= SI

LEYENDA: (1) NO (2) SI

N°	ITEMS	SI	NO
		(2)	(1)
<b>DIMENSIÓN 1 EQUILIBRIO</b>			
1	Realiza movimientos con los ojos cerrados		
2	Gira en su propio eje central		
3	Salta en dos pies de forma alternada		
4	Realiza balanceo de un lado a otro sin caerse		
5	Recorre figuras en zigzag		
6	Cambia de posición izquierda – derecha sin caerse		
<b>DIMENSION 2 RITMO</b>			
7	Baila ritmos sencillos		
8	Cuenta sus pasos al desplazarse		
9	Realiza desplazamientos a la derecha.		
10	Realiza desplazamientos a la izquierda.		
11	Salta en un pie en líneas trazadas		
12	Recorre un circuito en dos pies		
<b>DIMENSION 3 COORDINACION VISOMOTRIZ</b>			
13	Lanza la pelota a una caja		
14	Encesta balones		
15	Recorre el camino, sorteando obstáculos		
16	Recoge objetos ubicados en puntos definidos		
17	Recorre una telaraña llevando objetos		
18	Lanza y recibe bolsas rellenas (con su compañero)		

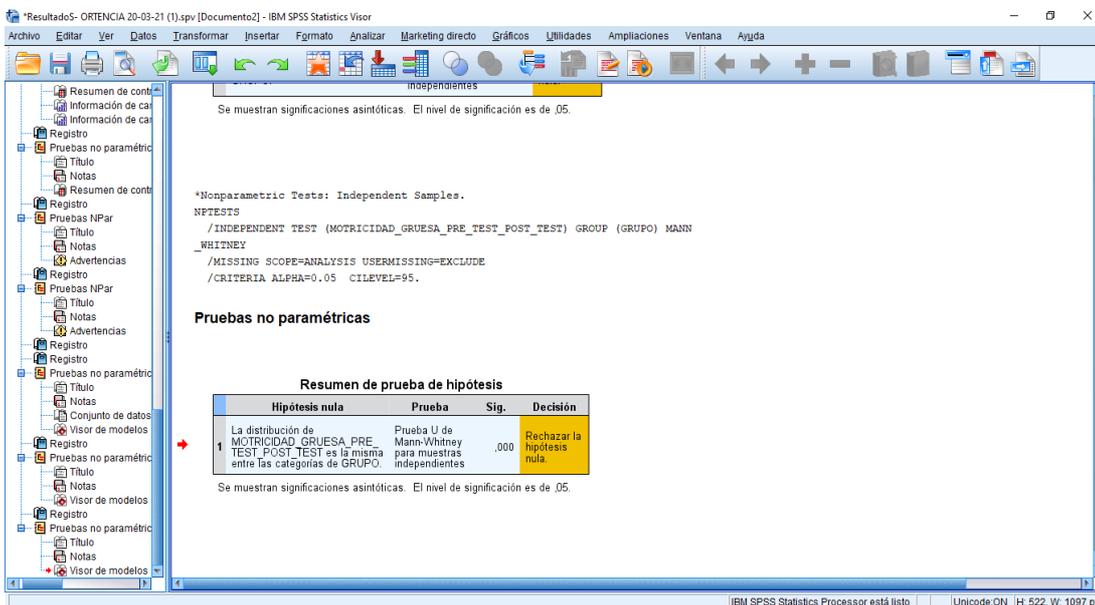
### ANEXO 4: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR ANÁLISIS DE FIABILIDAD (ALFA DE CRONBACH)

# Análisis de fiabilidad del cuestionario de las ACTIVIDADES LÚDICAS Y MOTROCIDAD GRUESA



## ANEXO 5

### Prueba no paramétrica. Mann – Whitney U Test (PRE\_TEST y POST\_TEST)



RA EL

## DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

### A.- Ejercicios introductorios

Todas las sesiones se deben empezar con los siguientes ejercicios:

1. Estiramiento y calentamiento
2. Ejercicios respiratorios
3. Realizar movimientos circulares de articulaciones mayores del tronco, de brazos, de piernas.

Ejercicios de relajación como:

- Estiramiento muscular. Ejemplo: Contracción y relajación de las manos, apretando y soltando.
- Soltura del puño: movimiento de rotación palma-dorso en forma simultánea o alternada (mano izquierda, palma, mano derecha, dorso) con las manos en extensión o con las manos empuñadas.
- Rotación de antebrazo: movimiento de izquierda a derecha, primero con palma luego con dorso.

### B. Posición sentada:

- Sentado en un brazo con la espalda apoyada
- Sentado en el suelo, con la espalda apoyada, con un saco de arena bajo las rodillas
- Sentado en el suelo, apoyado, piernas alargadas
- Una esponja (o pelota) en cada mano: apretar la esponja, soltarla, no moverse
- Las manos puestas en el banco (o en el suelo): apretar las manos, soltarla, no moverse
- Sentado frente al espejo: apretar las manos, apretar los ojos, soltar las manos, soltar los ojos
- Cerrar los ojos, mover la cabeza hacia adelante, hacia el lado.

### C. Posición acostada:

- Una la pelota en cada mano: apretar, soltarla, no moverse
- Una pelota en cada mano: apretar, soltar, cerrar los ojos
- Apretar las manos, apretar los ojos, soltar las manos, no moverse
- Repetir los ejercicios uniendo la distensión a la aplicación

### D. Ejercicios con obstáculos

**Objetivo:** Evaluar la idea que tiene el niño del espacio ocupado por las partes de su cuerpo en varias posiciones

- Dinámica: Las manos mágicas
- Si levanto las manos, ustedes se paran
- Si las bajo, ustedes se sientan o se acuestan
- Si las roto, ustedes giran
- Si las sacudo hacen el movimiento de temblar

Se le pide: Que pase por encima de un obstáculo que le llegue poco más o menos a la altura de las rodillas, sin tocarlo;

Que se deslice por debajo de un obstáculo situado a unos cinco centímetros más abajo que la altura de los hombros, sin tocarlo;

Que pase a través de un espacio estrecho, sin rozar los lados

Estos ejercicios evalúan la idea que tiene el niño del espacio ocupado por las partes de su cuerpo en varias posiciones

E. Las olimpiadas:

1. Saltar al cordel

**Objetivo:** Coordinar movimientos en saltos

Canción:

Sale la luna.

A la una, sale la luna,

A las dos, suena el reloj,

A las tres, cogito es,

A las cuatro, doy un salto,

A las cinco, doy un brinco,

A las seis, ponte un jersey,

A las siete, anda y vete,

A las ocho, ten un bizcocho,

A las nueve, toma nieve,

A las diez, va otra vez,

- Fijar en un comienzo, un extremo de la cuerda, e imprimir el movimiento adaptándose a las posibilidades motrices del niño. Se coloca al niño en la cuerda y se le imprime un movimiento de balanceo de izquierda a derecha. En un comienzo, estos movimientos son lentos y amplios. Se pueden

- El educador se coloca en el “centro de la pieza y hace girar la cuerda imitando el movimiento del carrusel. En un comienzo la cuerda debe girar a raz del suelo y luego elevarse progresivamente.
- Se le enseña a saltar, no con el balanceo, sino que girando la cuerda. Inicialmente, un compañero más hábil puede servir de modelo o de ayuda, tomándole las manos mientras salta, luego aprende a entrar y saltar una, dos y tres veces, antes de salir.
- Se puede complicar pidiéndole que sus giros sean hacia la derecha, hacia la izquierda. Se puede imprimir distintas velocidades dándoles a cada una un nombre; por ejemplo, la cadencia dada por el estribillo “bate, bate, chocolate”.

#### F. Jugar a los Bolos

**Meta:** Incrementar la fuerza de sus brazos y mejorar la precisión de los movimientos hacia un objeto.

**Objetivo:** Rodar correctamente una pelota grande, desde una distancia aproximada de tres/seis metros

**Materiales:** Pelota grande y cartones de leche vacíos

**Procedimiento:** Coloca seis cartones de leche en una composición “3-2-1” y traza una línea, a unos tres metros de ellos

Muéstrale al niño cómo rodar la pelota para derribar los cartones, pero permaneciendo detrás de la línea.

Recompón los cartones y ayúdalo a que ruede la bola, felicita al niño o niña cuando derribe alguno. Ve apuntando cuántos bolos derriba en cada tirada.

Haz trazos simples en un trozo de papel, para que el niño pueda ver cuántos bolos derriba y cuántas tiras tú. Haz que disfrute del juego sin permitir que se convierta únicamente en competencia.

#### G. El paso del río

**Meta.** - Contribuir al desarrollo del equilibrio, la coordinación y lateralidad

**Materiales.** - Hojas de periódicos y aros

**Organización.** - parejas

**Objetivo.** -Llegar a un límite marcado sin salirse de las hojas de periódico.

**Desarrollo.** - Los niños se colocan de dos en dos, uno detrás del otro, pisando las hojas del periódico que hemos colocado en el suelo. Cada pareja dispondrá de seis hojas cuatro que pisan y dos que hay detrás del segundo de la columna. Los participantes tienen que desplazarse pisando sobre las hojas; el de atrás le va entregando los papeles al de adelante para que pueda continuar la marcha. Cada cierto tiempo cambiar la posición de la fila si alguien pisa fuera del papel debe levantar la mano para que un compañero de otra pareja le cambie la hoja y pueda continuar.

**Reglas.** - Los niños no deben de salirse del periódico.

**Variantes.** - Realizar la actividad con diferentes materiales

#### H. Los conos

**Edad.** - 4 - 5 años

**Materiales.** -Conos, bancos, estafetas

**Organización.** -Pequeños grupos

**Objetivo.** -Adquirir confianza tónico-postulante en diferentes situaciones lúdicas

**Desarrollo.** - El maestro comenzará la clase contando la siguiente historia:

“Somos gimnastas y vamos a tener que lograr superar una serie de pruebas para ganar las olimpiadas”.

Comenzamos calentando como si fuéramos deportistas:

- Andamos en el sitio 40”
- Ahora corremos 30”
- Nos ponemos a la pata coja sobre el pie derecho y saltamos en el sitio sin desplazarnos a los 30” cambiamos de pie
- Después con los dos pies
- Ahora que hemos calentado la situación se complica porque van a aparecer los obstáculos de las olimpiadas
- En primer lugar: El zig-zag (tenemos que pasar ese tramo lo más rápido posible derribarlos)
- En segundo lugar: El rastreo (Hay que pasar debajo de los bancos sin tocarlos)

El grupo que lo haga lo antes posible gana las olimpiadas.

Mientras que cada componente realiza el recorrido el resto de los compañeros canta la siguiente canción:

“Desde aquí y hasta el final rodando ha de llegar, y ni los puedo derribar, ni me puedo desviar, lo tengo que hacer lo más rápido posible para así ganar”.

**Reglas.** - No se puede salir hasta que cada componente del grupo realice el recorrido completo.

**Variantes.** - Los obstáculos pueden ser los propios alumnos

Efectuar el recorrido andando, corriendo, a pata coja, etc.

## I Carrera de tortuga

**Juego.** - Tipo motor

**Edad.** - 4 - 5 años

**Materiales.** - Almohadón o almohada pequeña para cada participante

**Participantes.** -10 chicos en adelante

**Lugar:** Patio o Parque

**Desarrollo.** - Se debe delimitar el trayecto de la carrera. Todos los participantes deben tener una almohada pequeña. Se ubican todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga). Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente. Por lo tanto, deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido. La tortuga que primero llega es la ganadora.

## J Lanzar la pelota

**Juego.** - Tipo motor

**Edad.** - 4-5 años

**Materiales.** - Cajas de diferentes materiales y pelotas

**Participantes.** -10 chicos en adelante

**Lugar:** Al aire libre o espacio cerrado

**Desarrollo.** - Se les propone a los niños/as organizar pequeños equipos para jugar. Frente a cada equipo se coloca una caja a una distancia de 15 a 20 cm para lanzar la pelota. Se estimula a los niños/as para que traten de introducir la pelota en

la caja. Los lanzamientos se realizarán de diferentes formas, a la señal del maestro se dará inicio al juego. Gana el equipo que más pelotas introduzca en la caja.

#### **K. El mono negro**

**Objetivo:** Integración, equilibrio

**Ámbito:** Carrera

**Juego.** - Tipo motor

**Edad.** - 6 años en adelante.

**Materiales.** - Ninguno

**Lugar:** Patio

**Organización:** Se colocan los participantes en un extremo de la cancha y uno en la mitad (el mono negro).

**Desarrollo:** Al silbato del profesor, todos los participantes corren de un extremo a otro de la cancha, al pasar por la mitad el mono tratará de tocar a alguno, sin dejar de pisar la línea media, aquel que sea tocado tendrá que ayudar a pillar. Los participantes pasarán una y otra vez de un extremo a otro (siempre a la orden del silbato) hasta conseguir que todo el grupo quede de mono

#### **L. Cocodrilo Dormilón**

**Objetivo:** Recreación

**Ámbito:** Juegos

**Juego.** - Tipo motor

**Edad.** - 3 a 7 años

**Materiales.** - Ninguno

**Lugar:** Patio

**Organización:** Gran grupo

**Desarrollo:** Se colocan todos/as los niños/as detrás de una línea del campo. El profesor/a se sitúa en el centro durmiendo, es el cocodrilo. Los niños/as deberán acercarse sin hacer ruido y caminando lentamente hasta llegar al lugar en donde se encuentra el cocodrilo dormilón. Cuando están muy cerca todos/as gritan "cocodrilo dormilón". Éste/a se levanta y persigue y toca a alguien. El tocado/a es también cocodrilo. Todos/as los niños/as tocados/as, dormirán en el centro y perseguirán a sus compañeros/as. El juego termina cuando ya no queda nadie

#### **LL. Salto de rana**

**Objetivo:** Hacer diez saltos de rana sin parar ni caerse.

**Meta:** Desarrollar coordinación, fuerza en las piernas y mejorar la condición física en su conjunto.

**Ámbito:** Desarrollo psicomotriz

**Juego.** - Tipo motor

**Edad.** - 3 y 4 años en adelante

**Materiales.** - Ninguno

**Lugar:** Patio

**Desarrollo:**

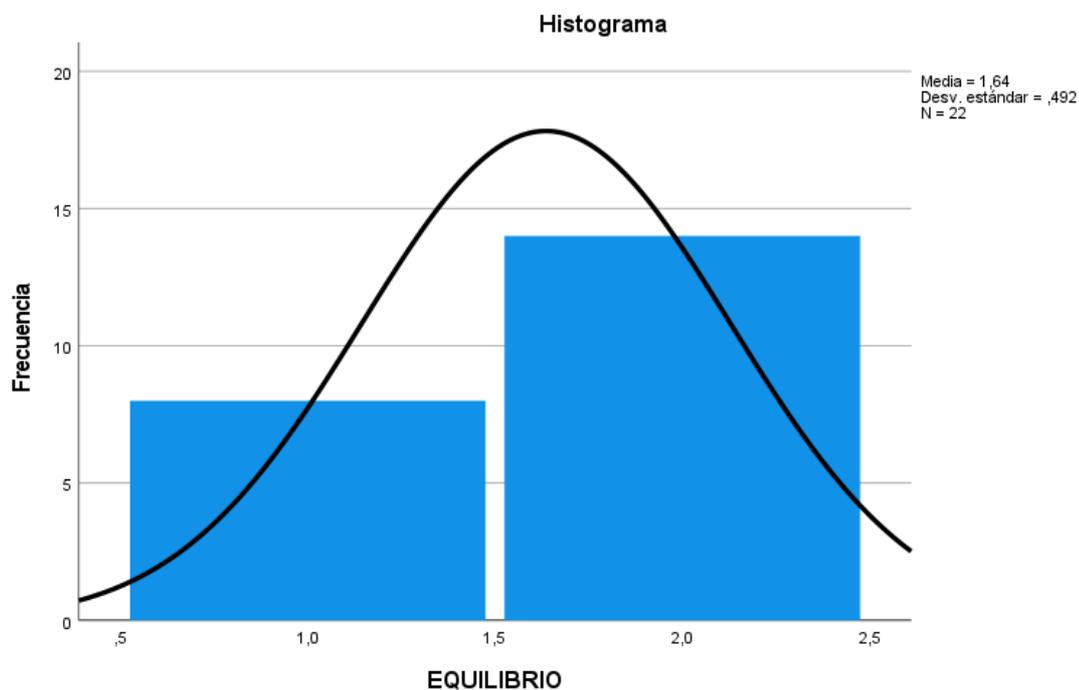
Localiza un área segura sobre una alfombra o sobre el césped. Muéstrale al niño cómo te pones en cuclillas y saltas unas veces. Asegúrate de que te mire mientras lo haces. Ayúdale a adoptar la postura y déjale que se quede agazapado unos minutos para que se acostumbre. Entonces salta algunas veces delante de él e indícale que te imite. Si fuera posible, haz que una tercera persona permanezca detrás del niño sujetándolo cuando salte. Al principio probablemente, podrá saltar sólo una vez o dos. Apláudele hasta el más mínimo esfuerzo que haga y ve anotando cuántas veces puede saltar antes de parar a descansar o perder el equilibrio.

*Nivel de la dimensión equilibrio del desarrollo de la motricidad gruesa antes de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018.*

Frecuencia	Porcentaje
------------	------------

Válido	INICIO	8	36,4%
	PROCESO	14	63,6%
	Total	22	100,0%

**Fuente:** Resultados de la prueba de pre test



**Fuente.** Base de datos del software SSPS

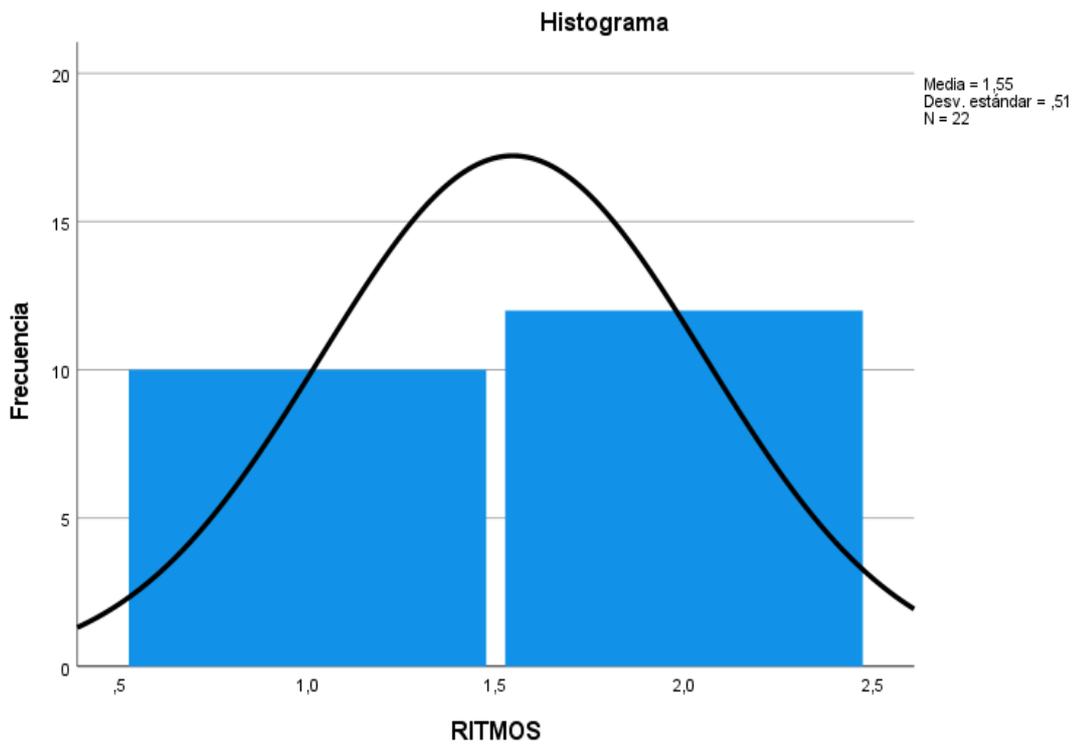
### **Análisis descriptivo de la dimensión ritmos antes de la aplicación de las actividades lúdicas**

**Tabla 2**

*Nivel de la dimensión ritmo del desarrollo de la motricidad gruesa antes de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018.*

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	INICIO	10	45,5%
	PROCESO	12	54,5%
	Total	22	100,0%

**Fuente:** Resultados de la prueba de post test.



En la tabla 2 se observa los resultados sobre el nivel de ritmo del desarrollo de la motricidad gruesa antes de la aplicación de las actividades lúdicas, según lo cual se encontró que el 45,5% de los alumnos tienen un control en inicio del ritmo y el 55,5% un nivel en proceso.

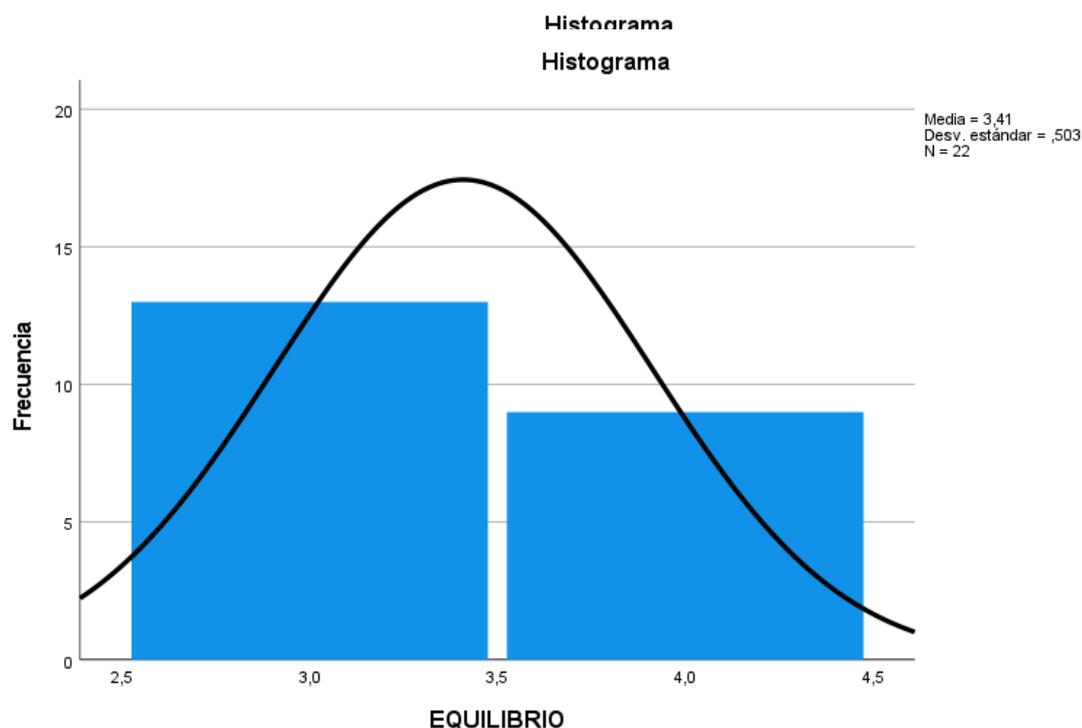
### **Análisis descriptivo de la dimensión coordinación visomotriz antes de la aplicación de las actividades lúdicas**

**Tabla 3**

*Nivel de la dimensión coordinación visomotriz del desarrollo de la motricidad gruesa antes de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018.*

	N	%
INICIO	6	27,3%
PROCESO	16	72,7%

**Fuente:** Resultados de la prueba de pre test.



En la tabla 3 se observa los resultados sobre el nivel de coordinación visomotriz del desarrollo de la motricidad gruesa antes de la aplicación de las actividades lúdicas, según lo cual se encontró que el 27,3% de los alumnos tienen un nivel de coordinación en inicio y el 72,7% en proceso.

### **Análisis descriptivo de la dimensión equilibrio después de la aplicación de las actividades lúdicas**

**Tabla 4**

*Nivel de la dimensión equilibrio del desarrollo de la motricidad gruesa después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018.*

	N	%
AVANCE SIGNIFICATIVO	13	59,1%
LOGRADO	9	40,9%

**Fuente:** Resultados de la prueba de post test.

En la tabla 4 se observa los resultados sobre el nivel de equilibrio del desarrollo de la motricidad gruesa después de la aplicación de las actividades lúdicas, según lo cual se encontró que el 59,1% de los alumnos muestran un avance significativo en el nivel de equilibrio y el 40,9% muestran un nivel logrado de equilibrio.

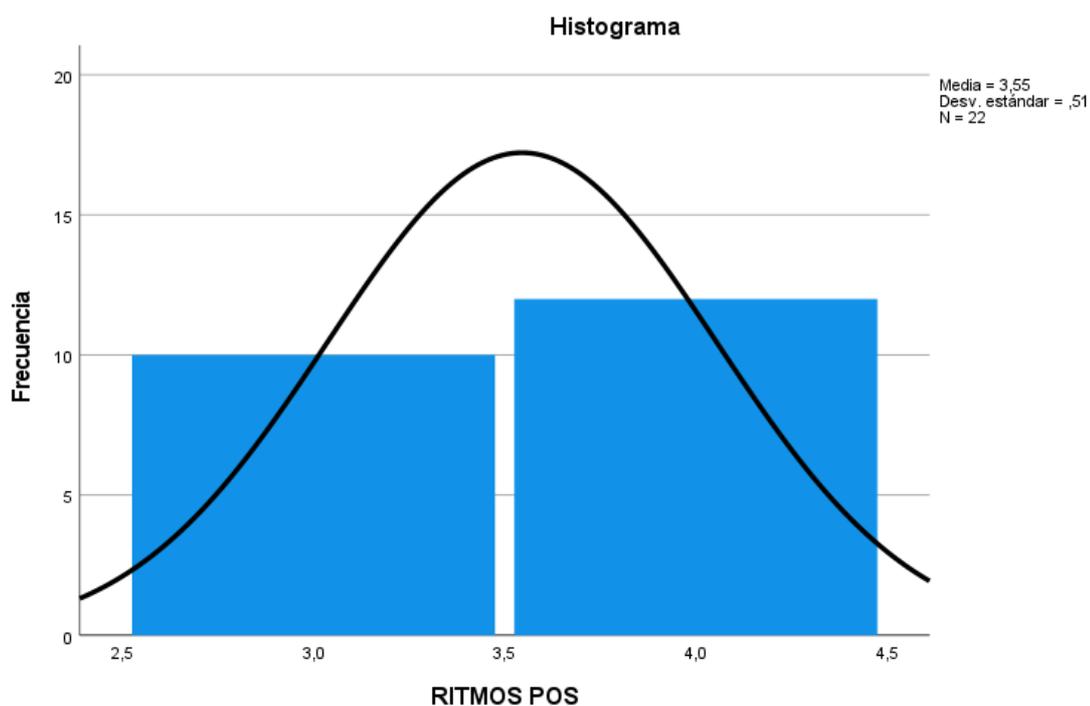
## Análisis descriptivo de la dimensión ritmo después de la aplicación de las actividades lúdicas

**Tabla 5**

*Nivel de la dimensión ritmo del desarrollo de la motricidad gruesa después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018.*

	N	%
AVANCE SIGNIFICATIVO	10	45,5%
LOGRADO	12	54,5%

Fuente: Base de datos SPSS



En la tabla 5 se observa los resultados sobre la dimensión ritmo del desarrollo de la motricidad gruesa después de la aplicación de las actividades lúdicas, según lo cual se encontró que el 45,5% de los alumnos muestran un avance significativo en el nivel de ritmo y el 55,5% muestran un nivel logrado de ritmo.

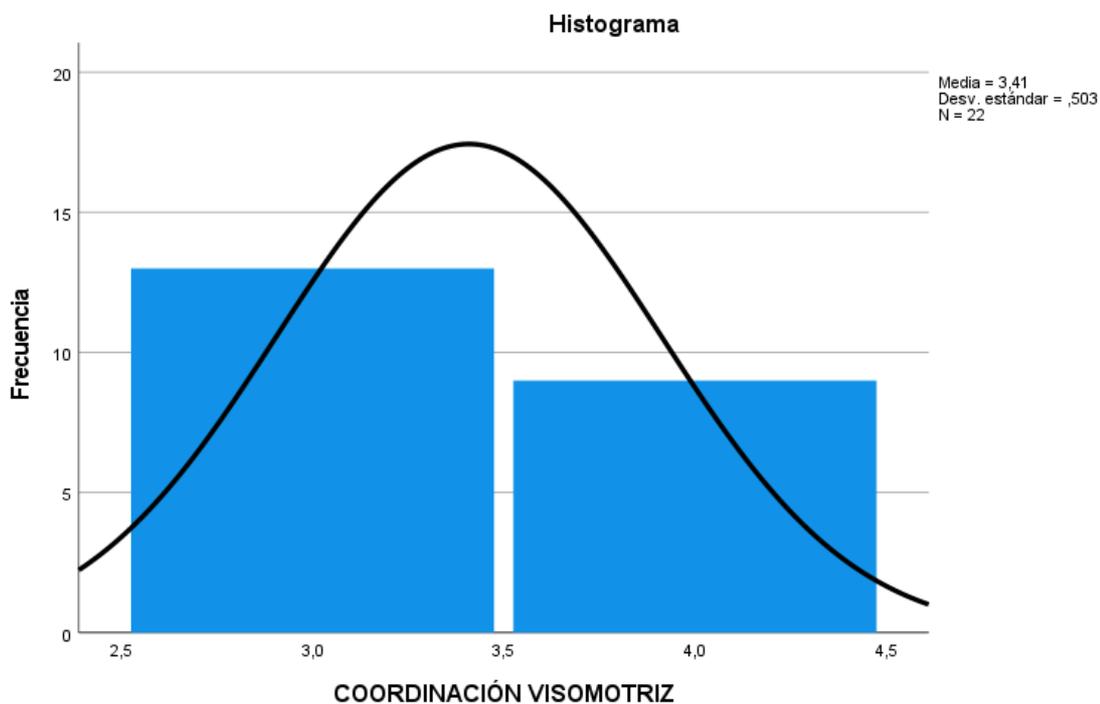
## Análisis descriptivo de la dimensión coordinación visomotriz después de la aplicación de las actividades lúdicas

**Tabla 6**

*Nivel de la dimensión coordinación visomotriz del desarrollo de la motricidad gruesa después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018.*

	N	%
AVANCE SIGNIFICATIVO	13	59,1%
LOGRADO	9	40,9%

**Fuente:** Resultados de la prueba de post test.



En la tabla 6 se observa los resultados sobre la dimensión coordinación visomotriz del desarrollo de la motricidad gruesa después de la aplicación de las actividades lúdicas, según lo cual se encontró que el 59,1% de los alumnos muestran un avance significativo en el nivel de coordinación visomotriz y el 40,9% muestran un nivel logrado de coordinación.

### **Análisis comparativo del pre y postest de la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa**

**Tabla 7**

*Comparar los resultados del pretest y postest de la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa Santo Domingo Sabio N°412 - Llamellin 2018.*

DIMENSIÓN EQUILIBRIO	Pre test		Post test		Ganancia pedagógica %
	fi	%	fi	%	
INICIO	8	36,4	0	0	-40%
PROCESO	14	63,6	0	0	-30%
AVANCE SIGNIFICATIVO	0	0	13	59,1	+50%
LOGRADO	0	0	9	40,9	+60%
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	

DIMENSIÓN RITMO	Pre test		Post test		Ganancia pedagógica %
	fi	%	fi	%	
INICIO	10	45,5	0	0	- 50%
PROCESO	12	54,5	0	0	-45%
AVANCE SIGNIFICATIVO	0	0	10	45,5	+ 55%
LOGRADO	0	0	12	54,5	+ 65%
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	

DIMENSIÓN COORDINACIÓN VISOMOTRIZ	Pre test		Post test		Ganancia pedagógica %
	fi	%	fi	%	
INICIO	6	27,3	0	0	-40%
PROCESO	16	72,7	0	0	-30%
AVANCE SIGNIFICATIVO	0	0	13	59	+50%
LOGRADO	0	0	9	40,9	+ 60%
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	

**Fuente.** Base de datos del software SSPS

En la tabla 7, comparando las dimensiones de las actividades lúdicas antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas, en las dimensiones equilibrio, ritmo y coordinación visomotriz, en la primera tabla se observa que hay una pérdida de 40% en la valoración inicio y una pérdida de 30% en la valoración de proceso y una ganancia pedagógica de 50% en la valoración avance significativo y un 60% en una valoración logrado y en la segunda tabla en la dimensión ritmo se observa una pérdida de 50% en la valoración inicio y una pérdida de 45% en la valoración de proceso y una ganancia pedagógica de 55% en la valoración avance significativo y 65% con una valoración logrado y en la tercera en la dimensión coordinación visomotriz en la tabla se observa que hay una pérdida de 40% en una valoración inicio y una pérdida de 30% en la valoración proceso y una ganancia de 50% en una valoración avance significativo y una ganancia de 60% en una valoración logrado.

Se concluye que la aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en las dimensiones equilibrio, ritmo, coordinación visomotriz en el nivel inicial en la Institución Educativa Santo Domingo N°412 la ganancia pedagógica más significativa es en la dimensión equilibrio en la valoración avance significativo y en la dimensión ritmo específicamente en la valoración logrado.

## ANEXO 6

### sesiones de aprendizaje

#### Sesión 1

**Temporalización:** 50-55 minutos aproximadamente

**Objetivo:**

- Jugar con las distancias y posibilidades de recorrer un espacio.
- Memorizar el espacio ocupado
- Familiarizarse con distintas dimensiones, aplicándolas al cuerpo.

**Recursos:** instalación y material

Material: El propio cuerpo, aros  
Instalación: sala de psicomotricidad

#### Agrupamientos

Individual, pequeños grupos

		Duración
Calentamiento	Dispersos en la sala, dar el mínimo de pasos para atravesar la sala; ahora hacer lo mismo con el máximo de pasos posibles.	2 minutos
	Correr suavemente por toda la sala	2 minutos
	Saltar con las dos piernas juntas	3 minutos
	Saltar a la pata coja	3 minutos
	Correr en zigzag	3 minutos
	Saltar en pareja sosteniendo el pie del otro	2 minutos
Desarrollo	Agrupados en distintas esquinas de la sala. A la señal, recorrer durante 15 segundos, el mayor espacio posible de forma libre.	3 minutos
	Agrupados en las esquinas, cuando la maestra avisa se cambian de esquinas.	4 minutos
	Dispersos por la sala, los niños responden con diferentes actitudes corporales a las órdenes del profesor: “hacerse grande, pequeño, alto..”	2 minutos
	Manteniendo alguna parte del cuerpo unida al compañero, ocupar el máximo/mínimo espacio posible	3 minutos
	Dispersos por las salas, pasar de una posición inicial cerrada a otra completamente abierta, o de una posición abierta a una posición cerrada.	4 minutos
	Dispersos por la sala, saltar de uno a otro estando éstos irregularmente juntos/separados por aros.	2 minutos

	Dispersos por la sala dentro del aro respectivos. Colocados dentro de un aro, salir de él saltando en la dirección que indique el profesor.	3 minutos
	Fuera de los aros cuando la maestra lo indique, meterse dentro del mismo. Cada vez ir eliminando aros.	3 minutos
	Ir rodando el aro por todo el espacio	4 minutos
<b>Relajación</b>	Dispersos por la sala, buscar distintas posibilidades en posición extendida facial/dorsal o lateral sobre el suelo	2 minutos
	En posición supino/prono, separar del suelo el segmento de la cabeza flexionándolo-extendiéndolo.	3 minutos
	Tumbarse en el suelo	2 minutos

## Sesión 2

**Temporalización:** 50-55 minutos aproximadamente

### Objetivo:

- ⊖ Sentir nuestro cuerpo en relación con el suelo y con los demás.
- ⊖ Percibir el equilibrio.
- ⊖ Saber escuchar el movimiento del otro.
- ⊖ Conocer un poco más nuestro cuerpo y sus posibilidades de movimiento.

**Recursos:** instalación y material

Material: El propio cuerpo, globos  
Instalación: sala de psicomotricidad

		Duración
Calentamiento	Caminar por el espacio	2 minutos
	Dar pasos de gigantes	2 minutos
	Dar pequeños pasos	
	Saltar con las piernas juntas	3 minutos
	Saltar a la pata coja	3 minutos
	Saltar en pareja sosteniendo el pie del otro	3 minutos
Desarrollo	Se reparten un globo a cada persona. Intentamos tener aproximadamente 6 colores distintos, es decir que habrá cinco grupos que vendrá cada uno representado por un color. Se les indica que vayan hinchándolos y se les hace un nudo a cada uno.	
	Al ritmo de la música se tiene que ir moviendo los brazos con un globo. Cuando para la música debemos tocar a los compañeros en las partes que vaya nombrando la profesora, (hombro, pie, espalda, culo, brazo derecho,...). Siempre hay que intentar que nos den. En el momento que empieza la música debemos empezar de nuevo a movernos. Lo mismo pero ahora sólo podemos desplazarnos en el nivel bajo, por el suelo.	5 minutos

	<p>Otra consigna es que cuando pare la música deben agruparse por colores, uno del grupo dirige y todos los demás le siguen imitando sus movimientos, otra posibilidad es que el grupo invente cuatro movimientos con los globos y cada vez que para la música se unen para realizar sus movimientos a un mismo ritmo, esto se realiza sin música. También se prueba a realizarlos a distancia, comunicándose solo con la mirada.</p>	4 minutos
	<p>Trabajo individual, cada persona con su globo va investigando e intenta darle con distintas partes del cuerpo sin que el globo caiga al suelo. Trabajar sobre el equilibrio en las distintas partes del cuerpo, que posiciones adoptar con el cuerpo para no perder la estabilidad del globo. Repetimos lo mismo pero solo podemos utilizar el suelo.</p>	4 minutos
	<p>Nos ponemos por parejas, cada persona utiliza un único globo, cuando suena la música empezamos a bailar cogiendo de las manos al compañero mientras que mantenemos los dos globos entre nosotros sin tocarlos con las manos. Cambiar cuando para la música, en ese momento es el único en el que podemos coger los globos con las manos. Cada uno coge su globo y busca a otra persona. Como siempre con cuantas más personas estemos mejor. La música irá cambiando desde música popular, a vals, rock, salsa....</p>	5 minutos
	<p>Por parejas una tendida en el suelo la otra persona va pasando el globo por el cuerpo de su compañero, puede ir adoptando diversas posiciones, a cuatro apoyos, sentada, arrodillada, y por último de pie. A los cuatro minutos cambio de papeles.</p>	4 minutos
	<p>Por último hay que mantener un globo entre los dos e ir moviéndose sin que este se caiga y sin tocarlo con las manos, buscamos mantener una misma presión hacia el globo, se produce un diálogo corporal, en el que nos entenderemos mejor, sí escuchamos y luego contestamos con nuestro movimiento. Hay que buscar todas las posibilidades rodando por el suelo, dando vueltas una de las personas          Todo ello se hace con una música muy tranquila. Individualmente, tenemos que intentar aplastar todos los globos posibles en un</p>	5 minutos
	<p>espacio delimitado por cuatro bancos. Se realiza por grupos de 5 personas y se da un tiempo de 30" segundos. No se pueden utilizar las manos.  <b>Variante:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⊖ Aplastar los globos de determinado color.</li> <li>⊖ Por parejas aplastar los globos con el cuerpo,</li> </ul>	4 minutos

<b>Relajación</b>	Pondremos música y le explicaremos a los niños que la música que suena va a hacer un viaje por sus cuerpos, entrando por los pies hacia la cabeza. Hacer interiorizar al niño el viaje de la música por los distintos segmentos corporales, lentamente.	3 minutos
	Tumbarse en el suelo. Trabajar la respiración	2 minutos

## Sesión 3

**Temporalización:** 45-50 minutos aproximadamente

### Objetivo:

- Observar, capacidad de reproducir un movimiento.
- Cooperar con los demás, y buscar posturas.
- Desarrollar el control postural y la creatividad.
- Comunicarse con los otros.

**Recursos:** instalación y material

Material: El propio cuerpo, trabas de la ropa, colchonetas

Instalación: sala de psicomotricidad

### Agrupamientos

Individual, pequeños grupos

		Duración
Calentamiento	Dispersos en la sala, dar el mínimo de pasos para atravesar la sala; ahora hacer lo mismo con el máximo de pasos posibles.	2 minutos
	Correr suavemente por toda la sala	2 minutos
	Saltar con las dos piernas juntas	3 minutos
	Saltar a la pata coja	3 minutos
	Correr en zigzag	3 minutos
	Saltar en pareja sosteniendo el pie del otro	2 minutos
Desarrollo	Las personas que no llevan pinzas eligen a un compañero/a y le seguirán haciendo todos los ejercicios que realice el primero. Los movimientos deben ser acciones que habitualmente realizamos, (atarse el zapato, meter las manos en los bolsillos, sentarse, cruzar piernas...). Se combina con el trote y cuando se quiera se para en alguna parte del gimnasio y se realizan varios movimientos. Se sugiere, sí no se les ocurre nada que empiecen como ejercicios de calentamiento. Siempre de menor a mayor intensidad. De una forma lenta al principio para que la otra persona le pueda seguir. Se recuerda que se utilice el suelo. A los cuatro minutos se cambian los papeles.	4 minutos
	Se trabaja por parejas, uno de ellos debe tener pinzas. Todo el alumnado se desplaza trotando suave por el gimnasio sin molestarse. Esto se realiza acompañado de música. Cuando para la música, las personas que llevan pinzas deben adoptar una posición y quedarse como estatuas en un lugar del gimnasio, vigilando que no estén próximos a otra persona. La persona sin pinzas buscará a su pareja e intentará ponerse en la misma posición. Se realizan cuatro veces y luego cambian los papeles.	4 minutos
	Las personas que llevan pinzas deben buscar a otra persona sin pinzas y ponerle la mano sobre la cabeza sin presionar, la idea es de "hierro e imán", éste debe dirigir los movimientos e ir llevando al compañero sin pinzas por donde quiera, buscando cuantas más posibilidades mejor. La persona con pinzas debe acompañar el movimiento. No se utilizan palabras. Cambian los papeles. Se realizan algunos cambios de parejas atendiendo al desarrollo del trabajo.	4 minutos

<b>Relajación</b>	Se incrementa la intensidad. Consiste en la caza de pinzas de dos formas, una no se permite que haya contacto se respeta el espacio propio, en el otro puedo agarrar al compañero para coger las pinzas. Tres minutos para cada una de las formas. Todos a por todos.	4 minutos
	Por parejas, una persona es de barro y se deja modelar por su compañero. Buscará crear su obra para luego mostrarla al resto de los compañeros. Cuatro minutos para cada uno.	4 minutos
	Cada alumno coge una colchoneta o esterilla, se abrigará y se colocará tendido supino con los brazos extendidos en cruz. La idea está basada en la técnica de relajación de Schultz. Nos fijaremos en el peso del cuerpo y en la respiración diferenciando la torácica de la diafragmática. La profesora en este caso irá dando pautas y recorriendo las articulaciones desde el tobillo hasta la cabeza, recordando las partes del cuerpo e insistiendo con la idea de abandonar el peso hacia el suelo.	3 minutos
	Tumbarse en el suelo relajados con la música.	2 minutos

## Sesión 5

**Temporalización:** 45-50 minutos aproximadamente

### Objetivo:

- Ejecutar desplazamientos en parejas de diferentes formas.
- Desarrollar la coordinación visomotriz, global y aplicada a la manipulación de objetos.

**Recursos:** instalación y material

Material: El propio cuerpo, cuerdas  
Instalación: sala de psicomotricidad

### Agrupamientos

Individual, pequeños grupos

		Duración
Calentamiento	Caminar dispersos en parejas. A la señal, se unen unas parejas con otras y continúan caminando, hacia delante, de un lado y del otro lado, saltando hacia delante y a un lado y otro. A otra señal vuelven a caminar en las parejas iniciales.	5 minutos
	Se les propone jugar con las cuerdas en parejas: caminar y saltar por arriba de cuerdas colocadas a una altura del suelo de 25-30 cm. Alternar pasando lateralmente.	4 minutos
Desarrollo	Cada niño realizará lanzamiento y captura de la cuerda: hacia delante y atrás, con dos manos y una, alternadamente.	4 minutos
	Decir a los niños: vamos andar por un camino muy estrechito con mucho cuidado. Colocar una cuerda extendida en el suelo: los niños andarán por encima de ella guardando el equilibrio con los brazos extendidos para mantenerlo mejor.	3 minutos
	Saltar con los pies juntos a uno y otro lado de la cuerda colocada extendida y bien recta.	4 minutos
	Anudar unas cuerdas con otras hasta formar una muy larga, y una vez anudada, cada uno sujetará la suya formando entre todos una fila que sostenga la cuerda larga. Después: Ponerla arriba, ponerla abajo.	4 minutos
	Colocar a los niños por parejas con una sola cuerda, que un niño se enrollará a la cintura, el otro sujetará con ambas manos los extremos de la cuerda, y el primero tirará del segundo.	4 minutos

	Se propone jugar a: “el salto musical”. Se marcan dos líneas una de salida y otra de llegada a una distancia de 4 metros. Los niños se organizan uno al lado del otro y se colocan en la línea de salida. El maestro con un instrumento musical marcará un golpe y en ese momento los niños darán un salto, si marca dos, darán dos saltos, etc. No debe dar más de tres golpes seguidos. Mediante los saltos los niños se desplazan desde la línea de salida hasta la de llegada.	5 minutos
Relajación	Caminar lentamente dando golpes suaves con los pies, los golpes se producen cada vez más suave hasta caminar en silencio.	3 minutos
	Se comentará la sesión realizada	5 minutos

## Sesión 6

**Temporalización:** 45-50 minutos aproximadamente

### Objetivo:

- Utilizar la imagen corporal para mantener posturas de equilibrio en posición invertida con la espalda apoyada en el suelo.

**Recursos:** instalación y material  
Material: El propio cuerpo, espalderas  
Instalación: sala de psicomotricidad

### Agrupamientos

Individual, pequeños grupos

		Duración
Calentamiento	Cada niño se desplaza dando palmadas: arriba, al frente y a un lado y otro. Caminando, saltando, corriendo.	4 minutos
	Continuar caminando y al encontrarse con el amigo dar palmadas uniendo las dos manos de cada uno: arriba, al frente, a un lado y otro.	3 minutos
	Con la espalda en el suelo apoyar los pies en diferentes barrotes de una espaldera: · Poner los pies arriba. · Tocar el barrote más alto.	4 minutos
Desarrollo	Pasar por debajo de los compañeros que mantienen la espalda en el suelo y los pies en los travesaños de la espaldera. · Formar parejas para que varíen más rápidamente.	5 minutos
	Pasar por encima (saltos, pies en tercer barrote) o por debajo de un compañero que se mantiene con la espalda apoyada en el suelo y los pies en los barrotes de la espaldera.	4 minutos
	Los niños y niñas se colocan por parejas uno delante de otro. El jugador de detrás persigue al de delante e intenta cogerlo. Si este último, se para en seco y levanta los brazos, el de detrás debe adoptar la misma posición sin tocar a su compañero.	4 minutos

<b>Relajación</b>	Se les propone el juego: “gatos y ratones”. Los niños se situarán alrededor de un círculo grande. El maestro estará agachado en el centro con los ojos cerrados. A la señal los niños se desplazan en cuadrupedia hacia el maestro, imitando a los ratones y al encontrarse cerca, el educador que hace de gato dirá miau, miau y los ratones saldrán del círculo, para que el gato no los capture.	8 minutos
	Se lleva un casete y se pone música relajante y ellos se colocarán tendidos en el suelo cómo prefieran.	3 minutos
	Se comentará la sesión realizada	5 minutos

## Sesión 7

**Temporalización:** 45-50 minutos aproximadamente

### Objetivo:

- Utilizar la imagen corporal para mantener posturas de equilibrio en posición invertida con la espalda apoyada en el suelo.
- Ejecutar desplazamientos de diferentes formas y direcciones.

**Recursos:** instalación y materialMaterial:

El propio cuerpo, aros Instalación: sala de psicomotricidad

### Agrupamientos

Individual, pequeños grupos

Calentamiento		Duración
	Caminar con los ojos cerrados (un pequeño espacio) hacia el lugar donde el maestro produce un sonido con el instrumento musical. Al lograrse la respuesta de los niños, se les indica abrir los ojos y observar el lugar donde se han desplazado. El maestro lo repite cambiándose a un lugar diferente del área.	6 minutos
	Cada niño camina, trota o salta según el sonido instrumental que ejecuta el maestro. Estos desplazamientos se realizarán dispersos.	4 minutos
	Construir caminos con aros para desplazarse trotando, saltando, apoyando manos y pies, lateralmente.	5 minutos
	Se forman dos grupos. Se van llevando el aro con la mano. Lo van dirigiendo. Luego lo hace el otro grupo. Van por donde quieran.	5 minutos
	Se mantienen los dos grupos. Ahora se lanzan los aros al punto que se indica y salen corriendo tras él. Luego el segundo grupo hace el mismo ejercicio.	4 minutos
	Se forman parejas uno lanza el aro y el otro corre a recogerlo. Se alternan. Se ha formado previamente dos grupos.	4 minutos

<b>Desarrollo</b>	<p>Luego se desplazarán por el espacio llevando los aros en distintas partes del cuerpo.</p> <p>La maestra mantendrá un aro de pie en el suelo y <u>los niños pasarán por dentro intentando no rozarlo</u> con ninguna parte del cuerpo. Si algún niño/ a lo roza deberá decir con que parte de su cuerpo lo ha hecho.</p>	5 minutos
<b>Relajación</b>	<p>Nos tendemos en el suelo e intentamos apretar el cuerpo lo más que podamos hasta que se de la señal de aflojarlo.</p>	3 minutos
	<p>Se comentará la sesión realizada</p>	5 minutos

## Sesión 8

**Temporalización:** 45-50 minutos aproximadamente

### Objetivo:

- Ejecutar desplazamientos de diferentes formas y direcciones.
- Ejecutar estiramientos y ejercicios de fuerza.

**Recursos:** instalación y material

Material: El propio cuerpo, Instalación: sala de psicomotricidad

### Agrupamientos

Individual, pequeños grupos

Calentamiento		Duración
	Los niños en parejas sin entrelazarse. Un niño de la pareja sigue al otro imitando sus movimientos. El adulto puede ir dando indicaciones como caminando, trotando, saltando o moverse como diferentes objetos. A una señal se intercambia los papeles de la pareja.	5 minutos
	Cada niño expresará los movimientos que puede realizar con su cuerpo cuando el maestro indica las partes a mover: cabeza, brazos, tronco, piernas, pie.	4 minutos
	En parejas, con las piernas abiertas y agarrados de hombros, flexionar el tronco.	3 minutos
	En parejas colocados con las espaldas juntas y agarrados de manos levantamos hacia arriba, mientras el otro se agacha flexionando hacia atrás	3 minutos
	Sentados en parejas con las piernas estiradas se realiza la barca	4 minutos
	En parejas agarrados de manos ir empujando al compañero	4 minutos

<b>Relajación Desarrollo</b>	Se propone el juego: “inventamos entre todos”. Se traza en el suelo una línea de salida y otra de llegada a una distancia de 3 m. los niños se ubican uno al lado del otro en varios grupos que se colocan uno detrás del otro. A la señal el primer grupo se desplaza completo hasta la línea de llegada. Este desplazamiento puede ser como los niños lo seleccionen: caminando, trotando, saltando, en cuadrupedia, pero el grupo que continúa debe realizar un desplazamiento diferente al del grupo anterior y así sucesivamente. Se estimulan los grupos que sean capaces de realizar un desplazamiento diferente, poniéndose todos de acuerdo en poco tiempo y realizándolo en conjunto. No se deben repetir los mismos movimientos entre grupos.	8 minutos
	En cada grupo los niños se entrelazan por las manos y caminan lentamente por todo el espacio. (con música relajante)	3 minutos
	Se comentará la sesión realizada	5 minutos

## Sesión 9

**Temporalización:** 45-50 minutos aproximadamente

### Objetivo:

- Diferenciar la noción detrás de, delante de mediante los desplazamientos.
- Ejecutar desplazamientos de diferentes formas y direcciones.
- Lanzar con las manos en diferentes direcciones una pelota.

**Recursos:** instalación y material Material: El propio cuerpo, pelotas de goma. Instalación: sala de psicomotricidad

### Agrupamientos

Individual, pequeños grupos

		Duración
Calentamiento	Colocarse por parejas uno detrás de otro. El niño que está <i>detrás</i> tendrá que coger al niño que está <i>delante</i> y una vez cogido se situará detrás del niño para perseguir al que está delante.	5 minutos
	Distribuirse en dos grupos iguales. Colocarse cada equipo en un campo. El profesor colocará bancos zuecos en el centro del campo. Los de un equipo lanzan la pelota contra los de otro tratando de dar a uno de sus miembros. Si un jugador es tocado en alguna parte del cuerpo queda sin vida y es eliminado. Al final, pierde el equipo que se quede sin miembros en el campo de juego.	8 minutos
	Agacharse y rodar una pelota por el suelo impulsándola suavemente con una mano. - Siguiendo una línea recta - Siguiendo un camino de curvas.	3 minutos
Desarrollo	Lanzar la pelota hacia arriba y recogerla antes de que se caiga al suelo.	3 minutos
	Buscarse una pareja, colocarse en frente uno de otro, con una pelota para los dos: - Lanzarse la pelota uno a otro con las dos manos. Recibirla también con las dos. - Lanzarla con una mano y recogerla con una. - Lanzarla con la otra mano y recogerla con una.	8 minutos
	- Lanzarse la pelota con las dos manos - Lanzarla haciendo dar un bote con las dos manos.	5 minutos
	Con dos pelotas y con la misma pareja. - Uno lanza la pelota hacia arriba, el otro lo hace hacia abajo.	7 minutos

<b>Relajación</b>	Representar el cuento tumbados en el suelo Estoy muy cansado Por eso estoy acostado. Voy a dormir un poco Sino lo hago me volveré loco. Cierro los ojos suavemente Ya siento el descanso en las manos y en la frente. También los labios debo relajar Ya estoy completamente dispuesto a reposar	6 minutos
-------------------	--	-----------

## Sesión 10

**Temporalización:** 45-50 minutos aproximadamente

### Objetivo:

- Localizar e identificar en sí mismo y en los demás sin ningún error: cabeza, cuello, pecho, espalda y cintura utilizando hojas de periódico.

**Recursos:** instalación y material

Material: El propio cuerpo, papel de periódico

Instalación: sala de psicomotricidad

### Agrupamientos

Individual, pequeños grupos

		Duración
Calentamiento	Arrugar mucho la hoja de periódico apretándola: - Con una mano - Con la otra - Con las dos al mismo tiempo.	5 minutos
	Estirarlo todo lo que se pueda, cogerlo por una punta y moverlo libremente.	3 minutos
	Cubrirse la cabeza con la hoja de periódico e ir caminando por el espacio. Retirárselo.	3 minutos
	Colocarse la hoja de periódico en el cuello a modo de bufanda. Retirárselo.	2 minutos
	Frotarse el pecho y la espalda.	2 minutos
	En parejas colocados frente a frente pasar la hoja de periódico por las siguientes partes del compañero: . Por la cabeza - Por el cuello - Por el pecho - Por la espalda - Por la cintura -Etc.,	6 minutos
	Realizar una bola con la hoja de periódico y en grupos de dos, lanzársela.	5 minutos

<b>Relajación Desarrollo</b>	<p>Hacer con la hoja de periódico lo que dice el siguiente cuento:</p> <p>Me coloco en la cabeza la hoja.          ¡Qué cara de lelo!          He cogido frío en la garganta          Por eso mi mamá en el cuello el pañuelo me planta.          Ahora me lo pongo encima del pecho como corbata          ¡Cualquiera lo aguanta!          Mi amigo mucho ha sudado          Así con el pañuelo la espalda le he limpiado          Me lo cuelgo en la cintura          ¡Vaya locura!</p>	8 minutos
	<p>Con la hoja de periódico en pareja de dos, un niño tumbado en el suelo y el otro a su lado irá pasándole la hoja por todas las partes del cuerpo haciéndole una especie de masajes. Se intercambiarán las parejas.</p>	6 minutos

## Sesión 11

**Temporalización:** 45-50 minutos aproximadamente

### Objetivo:

- Llenar la boca de aire y expulsarlo soplando con fuerza.

**Recursos:** instalación y materialMaterial:

El propio cuerpo, aros.

Instalación: sala de psicomotricidad

### Agrupamientos

Individual, pequeños grupos

		Duración
Calentamiento	Tocarse la boca y comprobar cómo por ella se expulsa el aire soplando en la cara de un compañero.	2 minutos
	Inflar los mofletes llenando la boca de aire	2 minutos
	Llenar de nuevo la boca de aire y a continuación dejarlo escapar, también por la misma entreabriendo los labios	2 minutos
	Volver a llenar la boca de aire como en los ejercicios anteriores y soltarlo con fuerza: - Contra la palma de una mano. - Contra un antebrazo. - Contra el pelo de un compañero. - Contra un muslo.	4 minutos
Desarrollo	Primero recita el cuento el profesor y a continuación estimulará a los niños para que lo repitan con él. Cuando se indica llenar la boca de aire y soplarlo con fuerza. Soy el lobo feroz Soplando con fuerza haré algo atroz. Primero intento una casa de paja tirar. ¡Un, dos! Me lleno la boca de aire lo expulso y lo consigo ya. Después me dirijo a una de ladrillos Y como soy muy pillo ¡Un, dos! Me lleno la boca de aire lo expulso y lo consigo ya.	6 minutos

	Jugaremos al juego del lobo. Los aros repartidos en el suelo; un niño será el lobo y los demás serán cerditos. Si los cerditos están dentro de su casa el lobo no podrá cogerlos, pero si está fuera y lo coge estará eliminado.	10 minutos
<b>Relajación</b>	Tumbarse en el suelo relajados con la música, dentro del aro. Mientras inspiramos-espíramos.	6 minutos

## Sesión 12

**Temporalización:** 45-50 minutos aproximadamente

### Objetivo:

- Distinguir: grande, pequeño; alto-bajo; cerca, lejos.
- Ejecutar desplazamientos de diferentes formas y direcciones.

**Recursos:** instalación y material

Material:  
El propio cuerpo, aros.

Instalación: sala de psicomotricidad

### Agrupamientos

Individual, pequeños grupos

		Duración
Calentamiento	<ul style="list-style-type: none"><li>- Vamos a viajar a un país donde todo el mundo es muy grande, se llama Grandilandia.</li><li>- Vamos a ponernos muy grande. Andamos de puntillas, los brazos muy estirados.</li><li>- Ahora estamos sentados en el país Grandilandia todo el mundo tiene las piernas muy grandes, las estiramos; la una, la otra.</li><li>- Los brazos son muy grandes, los estiramos; el uno, el otro.</li><li>- Su cuerpo es muy grande, por delante su pecho, por detrás su....</li><li>- Nos tocamos el pecho y la espalda.</li><li>- Sus manos son grandes, las movemos.</li><li>- Andan dando grandes pasos.</li></ul>	10 minutos
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"><li>- En Grandilandia los niños tienen los ojos muy grandes (los abren mucho), se los tocan. Sus orejas (las estiran), su boca (la abren).</li><li>- Pero un día se encontraron con un niño muy pequeño (andamos en cuclillas). Venía de Pequeñilandia. ¿Cómo tenían sus pies? ¿su cuerpo? Etc..</li><li>- Andan dando pasos muy pequeños.</li><li>- Un día andando en el bosque se encontraron con dos amigos. Uno era de Pequeñilandia y el otro de.... Se miraron muy sorprendidos, el grande le dijo al pequeño: "Mírate tu brazo" ¿Cómo es?.... se hace lo mismo con distintas partes del cuerpo.</li><li>- Vamos a decir todas las partes grandes del cuerpo: pecho, espalda, piernas...</li><li>- Ahora, vamos a decir las partes pequeñas: ojos, nariz....</li></ul>	15 minutos

<b>Relajación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hay algunos niños que no son ni grandes ni pequeños, son...</li> <li>- Los niños buscan aros de diferentes colores según sea su estatura.</li> <li>- Se van todos lejos de la puerta, ahora se acerca a un árbol. Se van a por un aro y se meten dentro de él. ¿Dónde tienen el aro? ¿Cerca o lejos?.</li> <li>- Se ponen fuera del aro pero cerca de él. Ahora hacen lo contrario.</li> </ul>	10 minutos
	<p>Estiran sus brazos, piernas, abren los ojos, cierran la boca, y muy calladitos se echan a dormir.</p>	8 minutos

## Sesión 13

**Temporalización:** 45-50 minutos aproximadamente

### Objetivo:

- Conocer y distinguir los sentidos.
- Ejecutar desplazamientos de diferentes formas y direcciones.

**Recursos:** instalación y material

Material:  
El propio cuerpo, aros.

Instalación: sala de psicomotricidad

### Agrupamientos

Individual, pequeños grupos

	Duración
<p>- Todos con los ojos tapados, vamos a imaginarnos que no hay nada de luz, estamos en el país de las sombras. ¿Podemos oír?.</p> <p>- Seguimos con los ojos cerrados y escuchamos el sonido del pandero.</p> <p>- Muy calladitos decimos lo que oímos.</p> <p>- “El perro y el gato”. En grupos de 8 o 9 dos se colocan en el centro de un corro formado por el resto. Uno hace de gato y otro de perro. Éste trata de atrapar al gato, siguiendo sus maullidos. El gato trata de esquivarlo al oír sus ladridos.</p>	12 minutos
<p>- Nos encontramos en el país de la luz y corremos por el gimnasio cuando oímos: “raya azul”. Todos los niños se situarán encima de la raya azul.</p> <p>- La raya es un puente, pasamos con cuidado de no caernos.</p> <p>- Vamos a bajar por el río, para ir por el agua necesito.....</p> <p>- Cogemos un aro, cada uno dice el color de su aro o barca.</p> <p>- Se juntan las barcas del mismo de color.</p> <p>- Se colocan las barcas encima de la cabeza.</p> <p>- Las dejamos en el suelo, corremos sin tocarlas, cuando oímos un color todos nos metemos en una de ese color.</p> <p>- La barca se mueve hacia un lado y otro, nos desplazamos por el río.</p> <p>- Llegamos a la orilla, ¿qué vemos?.</p> <p>- Nos olemos las manos, la ropa...</p> <p>¿Alguien lleva colonia? Lo olemos.</p>	25 minutos

Desarrollo

Relajación	<ul style="list-style-type: none"><li>- Colocar los aros en posición acostada, los brazos y los pies dentro de este. Nos quedamos dormidos dentro de la barca.</li><li>- Tumbarse en el suelo relajados con la música, dentro del aro. Mientras inspiramos-espíramos.</li></ul>	8 minutos
------------	---	-----------

