

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO ACADÉMICO
ESCUELA DE POSGRADO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**Juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor en
los niños de la I.E. N° 374 Piobamba**

Tesis para obtener el Grado Académico de Maestro en Educación con
mención en Docencia y Gestión de la Calidad

Autora: Castañeda Torrejón, Liliana

Asesor: Zamora Rojas, Alix

Celendín – Perú

2018

DEDICATORIA

A:

A mi hija Itzel Mishel por ser fuente de motivación para poder superarme cada día más, con sus palabras de aliento que no me dejan decaer para que siguiera adelante con perseverancia y cumplir mis ideales.

A mis padres que siempre me apoyan incondicionalmente.

1. Palabras clave

Tema	Desarrollo psicomotor
Especialidad	Juego libre

Keywords

Theme	Psychomotor development
Specialty	Free play

2. Título

“Juego libre” para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la I.E. N° 374 Piobamba.

Líneas de Investigación:

Educación General

3. Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo, determinar en qué medida la propuesta “Juego Libre” para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños(as) de de la IE. N° 374 Piobamba.

Se trabajó con una muestra de 13 niños y niñas de 3 años de educación inicial. Se aplicó técnicas observacionales y los instrumentos fueron observación, el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI) de Haeussler & Marchant (2013) que se aplicó a la muestra antes y después de aplicar el programa de intervención.

El diseño de investigación que se ha adoptado es el diseño Pre experimental de un solo grupo con pre y post test. En los resultados después de la aplicación de actividades del juego libre se mejoró el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de inicial, evidenciándose un logro 82,35% en el pos test; mediante la aplicación de la propuesta del juego libre se evidencio la mejora significativa del desarrollo psicomotriz en los estudiantes de 3 años de edad del programa de educación inicial.

4. Abstract

The objective of this study was to determine to what extent the proposal of the "Free Play" program to improve the psychomotor development in the children of 3 years of initial education of EI. N ° 374 Piobamba Celendín - 2018.

We worked with a sample of 13 children from 3 years of initial education. Observational techniques were applied and the instruments were observation, the Psychomotor Development Test (TEPSI) of Haeussler & Marchant (2013) that was applied to the sample before and after applying the intervention program.

The research design that has been adopted is the Pre-experimental design of a single group with pre and pos test. In the results after the application of free play activities, the psychomotor development of the initial students was improved, evidencing an achievement of 82.35% in the post test; through the application of the free play proposal, the significant improvement of psychomotor development in the 3-year- old students of the initial education program was evidenced.

Índice

Página N°

Dedicatoria	
1. Palabras clave	i
2. Título del trabajo.....	ii
3. Resumen	iii
4. Abstract.....	iv
Índice	v
5. Introducción	
5.1. Antecedentes y fundamentación científica.....	1
5.2. Justificación de la investigación.....	7
5.3. Problema.....	8
5.4. Conceptuación y operacionalización de variables.....	9
5.4.1. Conceptos y teorías del aprendizaje	9
A. Desarrollo psicomotriz	
a. Conceptos del desarrollo psicomotor.....	13
b. Factores que influyen en el desarrollo psicomotor	16
c. Dimensiones del desarrollo psicomotor.	18
d. Etapas del desarrollo psicomotor en los primeros años de vida	19
e. Elementos del balance psicomotor	24
f. Psicomotricidad	27
g. La Psicomotricidad: Base para una educación para la vida	28
h. Intervención Psicomotriz.....	30
B. Programa “Juego Libre”.	
a. Teorías sobre el juego.....	31
b. El juego	32
c. Juego libre	35
d. El papel del docente en el desarrollo del juego.....	37 e.
Enfoque teórico del programa.	39 f.
Estrategias metodológicas del programa	42
5.4.2. Operacionalización de variables	45

5.5. Hipótesis.....	47
5.6. Objetivos	47
6. Metodología del trabajo	
6.1. Tipo y Diseño de Investigación.....	48
6.2. Población y muestra	48
6.3. Técnicas e instrumentos... ..	49
6.4. Administración de los instrumentos... ..	49
5.5. Técnicas de procesamiento, análisis e interpretación de datos.....	52
7. Resultados	
7.1. Resultados e interpretación del pre test y pos test	53
8. Análisis y discusión	
8.1. Con los resultados y con el marco teórico	68
9. Conclusiones y recomendaciones	
9.1. Conclusiones.....	70
9.2. Recomendaciones	71
10. Referencias bibliográficas.....	72
11. Agradecimiento	74
12. Anexos y apéndices	75
Anexo A: Instrumento de recolección de datos	
Anexo B: Relación de niños y niñas	
Anexo C: Propuesta de intervención pedagógica	
Anexo D: Actividades de aprendizaje	
Anexo F: Matriz de consistencia	
Anexo F: Evidencias fotográficas	

5. Introducción

En el mundo infantil, lúdico, dinámico y divertido, que es la etapa de crecimiento y desarrollo de habilidades de los niños del nivel inicial; es necesario crear, promover espacios de juego libre de acuerdo a la edad y al contexto educativo, pretendiéndose lograr desarrollar de manera significativa la psicomotricidad en los estudiantes de inicial de educación básica son el presente y el futuro para el desarrollo país.

El presente estudio tuvo como propósito: determinar en qué medida el “juego libre” influye significativamente en el desarrollo psicomotor de los niños(as) de la IE. N° 374 Piobamaba,.

El programa de juego con enfoque social afectivo tiene lugar a promover la libertad de los estudiantes en la etapa infantil; el trabajo de investigación del juego libre, está orientado al desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de edad en sus diversas dimensiones.

5.1. Antecedentes y fundamentación científica

En indagaciones permanentes que se han realizado en la literatura científica especializada que son los antecedentes concluyentes muy valiosos en la investigación; a continuación, se cita los antecedentes:

Como señala Fernández (2014), en su investigación denominado: “El juego libre y espontáneo en educación infantil, una experiencia práctica”. El estudio concluyó que durante el juego los niños se comunican no sólo a través de la palabra sino también, por medio de sonidos y gestos, asimismo, el juego es diversión, placer que favorece el desarrollo del niño, pero también requiere concentración, cambios y nuevas propuestas de parte de ellos.

Como señalan Medina, R y Páez, Y. (2017) en su investigación denominada: “Juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa soledad Román De Núñez sede progreso y

libertad”, trabajo presentado para obtener el título de licenciada en pedagogía infantil, Universidad de Cartagena, las investigadoras concluyeron:

En el andar de este proyecto se obtuvieron excelentes resultados, teniendo como evidencias las actividades implementadas para potencializar la psicomotricidad por medio del juego. Los educandos despertaron el interés en las actividades.

Por medio de la técnica dactilopintura y arma toda, se les despertó a los niños y las niñas, la imaginación, atención y el trabajo en equipo, ya que, gracias a estas técnicas, el niño despierta interés y desarrolla la personalidad.

En este proyecto las actividades que tuvieron lugar en el proceso de la motricidad gruesa, inspirada en la manipulación con los colores, circuito y cada uno a su casa, les aportó habilidades de concentración, equilibrio, respeto por los tiempos y lateralidad.

Euceda, en Honduras, desarrolló el estudio denominada El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Pre básica, concluye que los espacios educativos o rincones de juego crean un mundo para los educandos, en el cual realizan sus sueños, y un mundo de ficción donde expresan sus deseos y cumplen sus necesidades, que no lo pueden hacer en el mundo real y estos rincones son importantes porque permiten desarrollar habilidades y destrezas.

Orellana y Valenzuela (2013), elaboraron un estudio titulado: “La actividad Lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del centro Infantil Parvulitos-Ciudad Otavalo” , Ecuador; concluyen que las maestras en su mayoría no siguen un proceso para incorporar el juego en las diferentes áreas de aprendizaje limitando a los niños su expresión creativa y corporal.

Garrido y Alvarado (2015), realizaron un estudio cuantitativo de tipo transversal y observacional, cuyo propósito fue comparar los factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del Cefam Panguipulli (Chile). La muestra de estudio corresponde a 44 niños y niñas, entre 12 y 59 meses que eran

controlados en el centro de salud, a quienes se les aplicó varios instrumentos de evaluación: un cuestionario, una ficha clínica, un tarjetón del programa infantil y el test

TEPSI o EEDP, y se les aplicó sesiones de estimulación de desarrollo psicomotor. En la investigación se encontró que el 75% de los niños presenta riesgo en su desarrollo; el área del desarrollo que presenta mayor prevalencia de déficit corresponde al lenguaje (54,9%), seguida del área motora, de coordinación y social.

Franco (2015) realizó un estudio de investigación de tipo exploratorio - descriptivo cuyo propósito fue conocer el desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial, contando como muestra con 20 niños preescolares de una Institución la U. E. Juan de Arcos ubicado en la Parroquia Jacinto Plaza del Municipio

Monrroy y Peña (2015) realizaron un estudio descriptivo sobre el: “Desarrollo psicomotor y el procesamiento sensorial en niños con déficit atencional con hiperactividad” pertenecientes a comunas del área norte de la región metropolitana. La muestra estuvo conformada por 38 niños(as) entre 6 y 12 años con síndrome de déficit atencional con hiperactividad. El desarrollo psicomotor se midió a través de la batería psicomotriz (BPM) de Vítor Da Fonseca que consiste en una serie de pruebas que evalúan 7 áreas de la psicomotricidad, la variable procesamiento sensorial se midió a través de la evaluación de procesamiento sensorial (ESP) que consiste en un cuestionario de 75 preguntas agrupadas en 6 áreas que incluyen los 7 sistemas sensoriales. Se concluyó que existe relación entre el desarrollo psicomotor y el procesamiento sensorial en niños con déficit atencional.

López y Aldama (2012) realizaron un estudio en España sobre las actividades de educación física en educación infantil y la evaluación de la misma. En el artículo publicado se refieren la experiencia de evaluación de actividades motrices en educación infantil.

Para la evaluación proponen una ficha de seguimiento tanto individual como grupal donde priorizan cuatro factores importantes: sociabilidad, control corporal, habilidades físicas básicas y expresión, así presentan un modelo completo de ficha para los niños de tres años que ha sido usada en sus estudios. Concluyen con la importancia de la ficha para la evaluación de las actividades de las sesiones, recomendando que cada maestro pueda agregar o adaptar la ficha según la realidad de su grupo y sesiones que realice.

Silva (2011) en su investigación comprobó que los desarrollos psicomotores de niños de 5 años de dos Instituciones Educativas se diferencian, ya que en una se sigue el proyecto de innovación de psicomotricidad vivencial y en la otra se sigue el proyecto clásico del Ministerio de Educación. La muestra fue de 60 niños (30 de cada institución) a quienes se les aplicó la prueba TEPSI. En sus resultados evidenció que existen diferencias significativas entre dichas muestras en cuanto a que la Institución que aplica el proyecto vivencial ayuda a los niños a obtener un mejor desarrollo psicomotor; destacando el uso de estrategias y materiales para dicho fin en las Instituciones de Educación Inicial.

Chara-Góngora (2009) comprobó en su investigación la efectividad de su programa de psicomotricidad propuesto a través del ritmo de forma toril en niños de cinco años. La muestra fue conformada por 29 niños entre los cuales hubo 14 varones y 15 mujeres de la I.E. Mundo del Saber en el Distrito de San Juan de Lurigancho, a quienes se les aplicó una lista de cotejo de entrada y de salida y se les aplicó el programa propuesto. Concluyeron que el programa planteado es efectivo a través del ritmo toril y la psicomotricidad para la integración rítmica en niños de cinco años.

Como señala Otero, Rosa (2015) en su investigación: “El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao-Lima”, tesis para optar el grado de Magíster en Ciencias de la Educación con mención en didáctica de la enseñanza de Educación Inicial en la Universidad Peruana Cayetano Heredia, la investigadora ha concluido.

Se identificó que el 99% de los estudiantes casi en su totalidad, alcanzó un nivel favorable en el juego libre en los sectores.

Se identificó que el 99% de los estudiantes casi en su totalidad, alcanzó un nivel favorable de las habilidades comunicativas orales.

Se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de hablar en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$.

Se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y la habilidad comunicativa de escuchar en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$.

Se demostró la relación significativa del juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años con un valor de $p < 0,05$.

Como hallazgo complementario se identificó que el 28% de los estudiantes presentan un nivel desfavorable durante el momento de la planificación, por lo cual las situaciones de juego se han hecho rutinarias y esquematizadas.

Cuba, Luz y Palpa, Estefani (2015) en su investigación: “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara”. Tesis para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación Especialidad de Educación Inicial Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, las investigadoras lograron concluir.

Existe relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la fluidez en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de santa clara

Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la flexibilidad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Existe relación entre La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de sensibilidad ante los problemas en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

Meza (2006) en su programa “Jugando En Los Sectores” Para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una Institución Educativa del Callao. La presente investigación tuvo como propósito establecer la eficacia del programa “jugando en los sectores” para mejorar el logro de capacidades matemáticas de número y relación en los niños de 4 años, en sus dimensiones de cantidad y clasificación y conteo y orden. Es una investigación cuasi experimental de diseño pre test – pos test con grupo de control.

Las muestras estuvieron constituidas por 24 niños para el grupo control y 24 niños para el grupo experimental al cual se le aplicó el programa desde setiembre hasta noviembre del año 2011 en una institución educativa del Callao.

Para la recogida de datos se aplicó la prueba de Capacidades Matemáticas para niños de inicial de 4 años (CAM-I4) la cual fue sometida a validación por juicio de expertos y tiene un nivel de confiabilidad adecuado a .919. Se concluye que existen diferencias significativas en capacidades matemáticas en el grupo en el que se aplicó el programa “Jugando en los Sectores” al compararlo con el grupo al que no se le aplicó.

5.2. Justificación de la investigación

El motivo que despertó el interés para realizar esta investigación, es la observación de poca aplicación de programas de “Juego Libre” y escaso desarrollo psicomotriz en los niños del nivel inicial; con la investigación se pretende mejorar el desarrollo psicomotor en los niños(as) de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamba Celendín - 2018.

En la actualidad en el Currículo Nacional de Educación específicamente en el área de Personal Social, el desarrollo de la psicomotricidad está implícito como parte de un organizador con sus capacidades y actitudes, teniendo como competencia en que los niños y niñas del nivel inicial del segundo ciclo exploren de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúen en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su inteligencia física (Ministerio de Educación, 2015).

Conociendo que en las instituciones Educativas de la provincia de Celendín hay pocos programas aplicables que favorezcan el desarrollo psicomotor de la infancia dentro de una perspectiva global y considerando el Informe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2013) donde se plantea la necesidad de programas que contribuyan a la atención y educación de la primera infancia que exijan una pedagogía y un plan educativo que valoren la especificidad del desarrollo del niño y el contexto social en el que vive.

5.3. Problema

Planteamiento.

En la labor docente del nivel inicial, se observa que los niños y niñas, presentan deficiencia en el desarrollo psicomotor según la edad que presentan, mostrando dificultades para reconocer partes de su cuerpo, para imitar modelos utilizando su cuerpo, algunos niños muestran inestabilidad, tienen dificultades de orientación en el espacio y tiempo, deficiencia en su coordinación global o segmentaria, etc.

Considerando los aportes de Rota (2002), se deja de promover o se les limita a realizar diferentes acciones y tener otros aprendizajes que consoliden su desarrollo integral.

La problemática se acrecienta por que los padres desconocen estrategias para promover el desarrollo psicomotor de sus hijos, mejores aprendizajes y desenvolvimiento del niño en el contexto en que se encuentra.

En el campo de investigación sobre el desarrollo psicomotor, se encuentra mayor información en el sector de salud, no tanto así en el campo educativo, donde creemos que es el campo en el que debe haber mayor información, ya que queremos brindar a cada niño una educación integral y de calidad.

En Celendín se aplican pocos programas a nivel educativo para promover el desarrollo psicomotor en niños; por ello se debe intervenir utilizando estrategias que acompañen y sostengan el proceso de maduración del niño. Considerando las investigaciones de Loli y Silva (2007) es importante promover el desarrollo psicomotor en la niñez temprana por cuanto favorece en el educando la adquisición de competencias, capacidades, actitudes, habilidades, destrezas básicas; para lograr este propósito se formuló la siguiente interrogante:

Formulación

¿En qué medida la propuesta del “Juego Libre” influye en el desarrollo psicomotor en los niños(as) de la IE N°374 Piobamba.

5.4. Conceptuación y operacionalización de variables

5.4.1. Conceptos y teorías del aprendizaje

Teoría Sociocultural

Morrison, sostiene que las funciones psicológicas superiores son es resultado de la influencia del entorno, del desarrollo cultural: de la interacción con el medio.

El objetivo es el desarrollo del espíritu colectivo, el conocimiento científico-técnico y el fundamento de la práctica para la formación científica de los estudiantes. Se otorga especial importancia a los escenarios sociales, se promueve el trabajo en equipo para la solución de problemas que solos no podrían resolver. Esta práctica también potencia el análisis crítico, la colaboración, además de la resolución del problema.

Al respecto. Morrison, sostenía que "cada persona tiene el dominio de una Zona de Desarrollo Real el cual es posible evaluar (mediante el desempeño personal) y una Zona de Desarrollo Potencial.

La diferencia entre esos dos niveles fue denominada Zona de Desarrollo Próximo y la definía como la distancia entre la Zona de Desarrollo Real; determinado por la capacidad de resolver problemas de manera independiente y la Zona de Desarrollo Potencial, determinada por la capacidad de resolver problemas bajo la orientación de un guía, el profesor o con la colaboración de sus compañeros más capacitados"

(p.63).

Es importante la relación entre la experiencia del estudiante y la materia, el papel de la Zona de Desarrollo Próximo en el aprendizaje, el papel del docente, el clima de trabajo en el aula, las relaciones entre los compañeros, las estrategias para lograr el aprendizaje significativo y la construcción del concepto.

En resumen, las condiciones facilitan el aprendizaje significativo en un contexto sociocultural.

Es necesario señalar que en esta propuesta se otorga especial importancia a la observación e interpretación, tampoco se debe descuidar la relación que existe entre la experiencia previa de los estudiantes y el área curricular, el ambiente adecuado para el aprendizaje, las estrategias de aprendizaje, la Zona de Desarrollo Próximo, la construcción de conceptos.

La observación participativa, no participativa y la entrevista formal e informal son los recursos principales que se usan.

Es recomendable que se identifique la Zona de Desarrollo Próximo. Para ello se requiere confrontar al estudiante con el aspecto o motivo del aprendizaje a través de procedimientos como cuestionamientos directos y solución de problemas. El docente debe estar atento a las intervenciones de los estudiantes y a la forma en que van abordando la situación, a sus -reacciones, a sus dudas, a los aportes que brinda y a las diversas reacciones; en actitud de escucha permanente, promoviendo y estimulando la participación activa de cada estudiante durante todo el proceso. En razón de esta actitud docente, será posible que se identifique oportunamente las dificultades de los estudiantes.

Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner.

La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo propuesto por Howard Gardner en el cual la inteligencia no es vista como algo unitario, que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad, contrario a esto es vista como un conjunto de inteligencias múltiples, distintas e independientes.

Gardner sostiene, al inicio, que las inteligencia múltiple es la capacidad para resolver problemas o elaborar productos que se valoran en uno o más contextos culturales.

Por su parte, Antunes, (2016) sostiene ·que "La inteligencia es la capacidad cerebral por la cual conseguimos penetrar en la comprensión de las cosas

eligiendo el mejor camino. La formación de ideas, el juicio y razonamiento son actos esenciales e indicadores de la inteligencia como facultad de comprender". El perfeccionamiento de la definición de inteligencias múltiples es importante ya que nos indica que las inteligencias no son algo tangible ni concreto, una cultura y todas sus actividades son factores determinantes para desarrollar y mostrar unas capacidades potenciales en un individuo.

Gardner reconoce que la brillantez académica no lo es todo. Establece que para desenvolverse óptimamente en la vida no basta con tener un gran expediente académico. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo se utiliza un tipo de inteligencia distinto.

No requiere poseer una inteligencia ni mejor o peor, ni mayor o menor pero sí distinta. No existe una persona más inteligente que otro simplemente sus inteligencias pertenecen a campos diferentes.

Anteriormente existía la percepción de que se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho. Tanto es así que en épocas muy cercanas a los deficientes psíquicos no se les educaba, porque se consideraba que era un esfuerzo inútil.

Considerando la importancia de la psicología de las inteligencias múltiples, ha de ser más racional tener un objeto para todo lo que hacemos, y no solo por medio de estas inteligencias. Puesto que deja de lado la objetividad; que es el orden para captar el mundo.

Gardner hace la analogía de que al igual que hay muchos problemas también existen varias inteligencias. Junto a su equipo han definido y establecido ocho tipos de inteligencias.

Inteligencia Lingüístico-verbal: Radica en la competencia de usar las palabras de una forma creativa y eficaz, tanto en las expresiones orales como escritas. Supone siempre, tener una gran habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje.

Inteligencia Lógico-matemática: Utilizada para resolver problemas de lógica y matemáticas. Es la inteligencia que tienen los científicos. Se corresponde con el

modo de pensamiento del hemisferio lógico y con lo que la cultura occidental ha considerado siempre como la única inteligencia.

Inteligencia Visual-espacial: Es la destreza en la percepción de imágenes, internas y externas, recrearlas, transformarlas y modificarlas, además de recorrer el espacio, hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar las informaciones gráficas. Es propia del llamado pensamiento tridimensional.

Inteligencia Musical: Es la capacidad de las personas para percibir, discriminar, expresar y transformar las diversas formas musicales. Implica tener una gran sensibilidad para el ritmo el tono y el timbre de la música, es la que permite desenvolverse adecuadamente a cantantes, compositores, músicos y bailarines.

•*Inteligencia Cinestésico-corporal:* Se trata de la habilidad de utilizar el cuerpo para la expresión de ideas y sentimientos. Esta inteligencia supone tener una gran destreza de coordinación, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad.

Inteligencia Intrapersonal: Está organizada en torno a la destreza de construir una percepción muy precisa respecto de sí mismo, de organizar, planificar y dirigir su propia vida. Incluye conductas de autodisciplina, de auto comprensión y de autoestima.

Inteligencia Interpersonal: Comprende la desenvoltura de entender a los otros y relacionarse eficazmente con ellos. Incluye una gran sensibilidad para entender las expresiones faciales, la voz, los gestos, las posturas, para responder adecuadamente. Disfrutan del trabajo en equipo.

Inteligencia Naturalista: Comprende la facilidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del entorno, del medio ambiente. Comprende las habilidades de observación, experimentación, reflexión y preocupación por el entorno.

La inteligencia: Factor genético o factor del aprendizaje.

Definir la inteligencia como una capacidad la convierte en una destreza que se puede desarrollar. Gardner no niega el componente genético, pero sostiene que esas potencialidades se van a desarrollar de una u otra manera dependiendo del medio ambiente, las experiencias vividas, la educación recibida, etc.

A. Desarrollo Psicomotor.

a. Conceptos del desarrollo psicomotor.

El origen de la investigación acerca del desarrollo psicomotor según datos que proceden de Bottini (2000), se remonta a 1905 a partir de los estudios del médico neurólogo francés Dupré, quien al observar características de niños débiles mentales pone en relación las anomalías neurológicas y psíquicas con las motoras, descubriendo el primer cuadro clínico específico.

Henri Wallon y los aportes de la psicobiología dan cuenta de la importancia del desarrollo emocional del niño, basándose en la unidad psicobiológica del individuo, donde el psiquismo y motricidad son la expresión de las relaciones del individuo con el medio. De allí la importancia del desarrollo psíquico del niño y del esquema corporal como una construcción. Posteriormente Guilmain toma postulados de Wallon y las concordancias psicomotoras y crea en 1935 el primer método de evaluación psicomotora. Piaget, en 1970, reafirma que en la construcción de la inteligencia es importante el movimiento considerándolo como el mismo psiquismo ya que en los primeros años esta inteligencia es sensorio motriz, pues el conocimiento corporal tiene relación no solo con el propio cuerpo sino también hace referencia constante al cuerpo del otro. Por

otra parte el aporte de Julián de Ajuriaguerra es el elemento del psicoanálisis y desarrollo en la función motora y acción corpórea (pp.15-16). Antes de pasar a la definición de desarrollo psicomotor debe entenderse al “desarrollo del ser humano” como el resultado de la suma de transformaciones que vivencia, producto del crecimiento, maduración y activación de los procesos de aprendizaje (Mayorca y Lino, 2002.p.101). Aclarando este término haremos referencia a uno de los principales términos básicos de la investigación: “el desarrollo psicomotor.”

Haeussler & Marchant (2009) definen el desarrollo psicomotor como:” La madurez psicológica y motora que tiene un niño en relación a tres áreas básicas:

coordinación visomotora, lenguaje y motricidad, relacionada a otros aspectos que hacen más complejo dicho desarrollo para la praxis en la vida diaria” (p.13). En esta definición hay que destacar la propuesta de las autoras al coincidir en el rol importante que juegan estas dimensiones en el desarrollo psíquico infantil.

Las investigaciones de Piaget (2008), repercuten en los estudios del desarrollo psicomotor desde el momento en que resalta el papel de las acciones motrices en el proceso del acceso al conocimiento. Así su teoría planteada, afirma que “el aspecto psicomotor es importante para la inteligencia donde ésta se construye a partir de la actividad motriz del niño/a y en los primeros años de vida” (p.117). En la definición propuesta, el aspecto psicomotor se da en los primeros 7 años de vida sobre todo en la etapa sensorio motriz de 0 a 2 años seguida de la pre operacional que se da entre los 2 a 7 años donde el niño va desarrollando también la inteligencia que constituyen el equivalente práctico de los conceptos y de las relaciones.

Según Cobos (2016) el desarrollo psicomotor es entendido como: “la madurez relacionada con los físico y psíquico teniendo que ver tanto con las leyes biológicas como con aspectos puramente interactivos susceptibles de estimulación y de aprendizaje.

La meta será el control del propio cuerpo para la acción” (p.21). Esta definición es más pragmática teniendo en cuenta no sólo el aspecto biológico sino como lo mencionan lo social donde se estimule al niño para la obtención de aprendizajes que deben ser demostrables en la acción misma.

En la definición de Jaimes (2006) el desarrollo psicomotor “es el proceso continuo a lo largo del cual el niño adquiere progresivamente las habilidades que le permitirán una plena interacción con su entorno; este proceso es secuenciado, progresivo y coordinado” (p.13).

En esta definición se entiende que el niño mediante sus experiencias y condiciones necesarias desarrolla habilidades para una adecuada interacción con su contexto donde se va dar a través del tiempo y de manera gradual.

Según Levin (2002) el desarrollo psicomotor se da teniendo en cuenta la estructura del sujeto, no hay aprendizaje si no hay una constitución una vivencia de satisfacción en el origen. Por ello se tiene en cuenta este aporte ya que se debe considerar el valor significativo de existencia que adquiere para el niño la realización de la práctica psicomotriz (p.25). En esta definición cabe destacar que se interesa no sólo por los factores que intervienen en el proceso sino más bien en la satisfacción que siente el niño cuando aprende algo y lo practica hasta dominarlo por la vivencia directa que ha tenido.

Lora y Flórez , determinan que el desarrollo psicomotor es:

La raíz del desarrollo de las potencialidades del niño: biológicas, psíquicas y sociales, teniendo una doble finalidad educativa: el desarrollo del cuerpo como instrumento para poder actuar frente al mundo y frente a los aprendizajes y el desarrollo del cuerpo como lenguaje auténtico de comunicación con los demás (p.53). Esta definición pretende ser global, al considerar todas las potencialidades en el proceso, enfatizando en el propio cuerpo para el bienestar y convivencia con los demás.

En un estudio de Vygotsky (citado por Lora y Flórez 1997) estableció que:

El desarrollo psicomotor es el proceso donde el niño va internalizando las experiencias vividas en permanente diálogo con el adulto, diálogo corporal y verbal a través del cual recibe el legado histórico-social de la humanidad. Es así como el niño, sujeto a leyes biológicas, socio-históricas y constante interacción va generando su calidad de vida (p.138). Esta es una prueba de importante acompañamiento del adulto para el desarrollo del niño teniendo en cuenta lo biológico y lo social.

Por otro lado Fonseca (1996) se refiere al desarrollo psicomotor como: “un campo complejo de numerosas funciones, donde el niño es considerado como un todo, como un ser de expresión. El desarrollo psicomotor es necesario para acceder a niveles superiores de pensamiento” (p.68). Esta definición ve al ser humano como una unidad que tiene necesidad de expresarse con el entorno donde vive, destacando la importancia del adecuado desarrollo psicomotor para ir adquiriendo otros procesos más complejos como el pensamiento.

Finalmente a partir de las revisiones anteriormente expuestas, se propone una definición del desarrollo psicomotor como: un proceso continuo donde intervienen factores, biológicos, psíquicos, motrices y sociales donde el ser humano considerado como una unidad, logra expresarse corporal y verbalmente de manera autónoma desenvolviéndose eficazmente en el contexto donde se encuentra.

b. Factores que influyen en el desarrollo psicomotor.

Linares y Calderón (2008), plantean que “los factores del desarrollo psicomotor son aquellos elementos que actúan relacionándose entre sí”, se tienen los siguientes factores.

Factores biológicos. Son los factores donde hay una gran carga genética, presentándose una maduración nerviosa. Dentro de este aspecto nos referiremos al sistema nervioso como aspecto importante para tener en cuenta en el desarrollo psicomotor y que hoy en día es tratado por la neurociencia.

Según la referencia procedente de Muñoz el sistema nervioso comprende dos estructura principales:

El Sistema Nervioso Central (SNC) y el Sistema Nervioso Periférico (SNP).

El Sistema Nervioso Central consta de la médula y el cerebro (encéfalo). La médula espinal es un gran haz de nervios situados en el hueco entre las vértebras que componen la espina dorsal. El cerebro humano es un órgano esponjoso, contiene varias estructuras especializadas: el tronco cerebral (tallo cerebral), compuesto por el puente, bulbo raquídeo y mesénfalo; el cerebelo (cerebro pequeño) y el cerebro (procénfalo), formado por el tálamo, el hipotálamo, el sistema límbico y la corteza cerebral.

El Sistema Nervioso Periférico está formado por dos tipos de nervios: “los sensoriales”, que llevan información del medio ambiente a través de los órganos corporales al cerebro, y “los motores”, que transmiten información del cerebro a los músculos y a las glándulas del cuerpo (camino motores). Lo forman dos sistemas.

El piramidal que es el responsable de la transmisión de la información que controla movimientos voluntarios precisos y rápidos tales como los movimientos de manos y

dedos; y el extrapiramidal que está relacionado con el refinamiento o con el acto de suavizar los movimientos musculares iniciados por el sistema piramidal.

El más básico de los componentes del sistema nervioso es la “neurona”, o célula nerviosa. En el ser humano se consideran en billones el número de células que conforman el sistema nervioso.

La mielinización (formación de la mielina alrededor de los axones) se prolonga a lo largo de los diez primeros años de vida del ser humano, al tiempo que las dendritas siguen creciendo y se desarrollan. El enorme crecimiento de las habilidades humanas durante los diez primeros años de la vida es paralelo al proceso de mielinización y al crecimiento de las dendritas durante este periodo y señala una importante relación entre el desarrollo del cerebro y las habilidades humanas, dentro de ellas las psicomotoras.

El desarrollo del cerebro es sumamente importante por constituir la base física de los procesos psíquicos. Las leyes céfalo-caudal y próximo distal que en el desarrollo actúan también sobre el cerebro. Así en un primer momento las partes más maduras del cerebro se sitúan entre el propio cerebro y la médula, lugar donde se controlan los reflejos, la corteza cerebral está poca desarrollada en el neonato. La progresiva maduración de las partes del cerebro siguiendo las leyes antes mencionadas va permitiendo al bebé un progresivo control voluntario de sus acciones. En este sentido, el proceso madurativo cerebral guarda una estrecha relación con el control de diferentes funciones: control postural, control motor, desarrollo del lenguaje, etc (Medina, Sánchez y García, 2012.p.8).

Factores ambientales o psicosociales. Son agentes donde el ser humano se relaciona con el mundo de los seres y objetos. Estos factores se dividen en primer lugar en estimulación que condiciona variaciones de lo normal y también causa alteraciones del desarrollo, el desarrollo específico de un niño está determinado por factores culturales que generan mayor estímulo en ciertos aspectos; en segundo lugar está la afectividad y el vínculo estos son imputables en el desarrollo equilibrado, en sus aspectos emocionales, sociales y laborales; en tercer lugar están las normas de crianza donde se desarrolla hábitos, interacción con cada miembro de la familia, grado de independencia y autonomía y en cuarto lugar se considera las condiciones

socioeconómicas y culturales que determinan en el niño modelos conductuales específicos, valores sociales y religiosos, determina así oportunidades de educación, estimulación y valores (Linares y Calderón, 2008).

c. Dimensiones del desarrollo psicomotor.

Haeussler & Marchant (2009) plantean las dimensiones como áreas básicas según el desarrollo psíquico infantil: motricidad, coordinación y lenguaje.

Motricidad. Planteada por Loli y Silva (2007) es considerada como “la acción del sistema nervioso central sobre los músculos que motiva sus contracciones”

(p.289). Según otra definición de motricidad expuesto por Haeussler & Marchant (2009.p.13), se refiere a que gran parte del mundo del niño está relacionado con movimiento; primero está ligado a los progresos de las nociones y de las capacidades fundamentales del niño y luego cuando pasa al control dominante de la inteligencia se exterioriza. Esta dimensión está relacionada al movimiento y control del cuerpo o partes del cuerpo.

En estudios de Piaget (citado por Fonseca, 1996. pp.45-46) se estableció que la motricidad interfiere en la inteligencia, ya que la inteligencia verbal o reflexiva reposa en una inteligencia sensorio motor o práctica. El movimiento constituye un sistema de esquemas de asimilación y organiza lo real a partir de estructuras espacio- temporales y causales. Las percepciones y los movimientos, al establecer relación con el medio exterior, elaboran la función simbólica que genera el lenguaje y éste último dará origen a la representación y al pensamiento. Piaget define a la motricidad mediante la explicación de las conductas que la conciben de un modo interrogativo en la construcción de esquemas sensorio motores, realzando su importancia en la formación de la imagen mental y en la representación de lo imaginario. Lo vivido integrado por el movimiento y por lo tanto introducido en el cuerpo del individuo refleja todo un equilibrio cinético con el medio. La inteligencia es el resultado de una cierta experimentación motora integrada e interiorizada, que como proceso de adaptación es esencialmente movimiento.

Coordinación. Según Loli y Silva, la coordinación del movimiento está dada por el óptimo trabajo y la interacción que se da entre el sistema nervioso central y la musculatura, en donde la armonía en los movimientos es eficaz, estéticos, rítmicos y sincronizados

La coordinación visomotora se refiere a la manipulación de los objetos, la percepción viso motriz, la representación de la acción la imitación y la figuración gráfica. El mismo Piaget no dejó de destacar el papel fundamental de la manipulación y contacto con los objetos y de la representación en el desarrollo mental (Haeussler & Marchant, 2009.p.14). La coordinación viso motriz según Loli y Silva, está dada por: las acciones orientadas al logro progresivo y paulatino de las coordinaciones: ojo-mano, ojo-pie, ojo-mano-pie, ojo-cuerpo, ojo-mano-sonido. En este contexto la coordinación visomotora cumple un rol de especial importancia, pues en ella se realiza la unión del campo visual con la motricidad fina de la mano, por la cual se busca las coordinaciones, habilidades y destrezas que necesitan y que constituyen pre requisitos para el aprendizaje de la lectoescritura y demás aprendizajes (p.78).

Lenguaje. “Es una de las funciones psicológicas que más roles desempeña en el desarrollo psíquico del ser humano; permite comunicar información, significados, intenciones, pensamientos y peticiones, así como expresar sus emociones, interviniendo en procesos cognoscitivos: pensamiento, memoria, razonamiento, solución de problemas” (Haeussler & Marchant,2009.p.14). Teniendo en cuenta esta definición entendemos la importancia del lenguaje como otra dimensión del desarrollo psicomotor desde una perspectiva semántica, comprensiva y pragmática de comunicación con los demás, considerando el lenguaje simbólico de la primera infancia.

El lenguaje considerado por Vygotsky (citado por Cubero, 2005) “se convierte en el sistema de signos, privilegiado para el desarrollo psicológico humano” (p.86).

El Ministerio de Educación (2008) hace referencia al lenguaje como la capacidad innata del ser humano donde se utilizan sistemas de signos lingüísticos y no lingüísticos.

El desarrollo del lenguaje es paulatino evolucionando de acuerdo a los estímulos que haya en el ambiente y según la edad de los niños. (p.27). El lenguaje va desarrollándose poco a poco y es importante el contexto donde se desenvuelve el niño.

d. Etapas del desarrollo psicomotor en los primeros años de vida.

En la presente investigación se ha considerado el desarrollo psicomotor en los primeros siete años de vida por ser la etapa más importante en este proceso continuo y progresivo.

Según Piaget citado por Yataco y Fuentes (2008) las etapas del desarrollo son cuatro: etapa sensorio motriz, etapa pre operacional, etapa de operaciones concretas y etapa de operaciones formales. En este estudio sólo haremos referencia a las dos primeras etapas, considerando también aportes de otros autores.

El niño en la etapa sensorio motriz. **“La etapa sensorio motriz, es aquel periodo donde los niños muestran una intensa curiosidad por el mundo que les rodea, su conducta está dominada por las respuestas a los estímulos”** (Yataco y Fuentes, 2008. p.71). **A continuación, se presentarán datos más importantes de los niños en esta etapa, determinados por Isaac (2001).**

En el recién nacido el tono muscular (es decir, el estado de contracción que posee el músculo en ese momento) es de flexión. El niño recién nacido permanece con sus brazos y piernas flectadas durante todo el día, incluso, si procedemos a estirar alguno de sus miembros, al soltar éstos volverán automáticamente a su estado de flexión. Con esto podemos ver que sus músculos "extensores", aquellos que le permitirán más adelante estirar sus extremidades, no se han fortalecido completamente aún. Si el niño da la impresión de sostener la cabeza al levantarlo y presenta las piernas extendidas y rígidas, nos podríamos encontrar frente a un cuadro de "hipertensión muscular". El recién nacido presenta una serie de reacciones llamadas "reflejos primitivos"; estos reflejos permiten evaluar el desarrollo, y también llevan al niño a obtener ciertas conductas, ya sean de defensa o que originan patrones de movimientos que darán información sensorial.

Al comenzar el segundo mes de vida el niño ya comienza a explorar sus propias sensaciones y movimientos, continúa el tono flexor en el niño, pero ya no tan marcado como en el mes anterior. Al colocarlo en posición boca abajo, el niño logra levantar su cabeza para girarla. El niño patalea y mueve los brazos con más fuerza y frecuencia. Le gusta que lo tomen, que le hagan cariño, que le hablen. Incluso aparece lo que se denomina "sonrisa social", cuando el niño sonríe como respuesta a la sonrisa de un adulto. Llegado a los 4 meses de edad, el niño al ser colocado boca abajo, levanta la cabeza en un ángulo de 45 grados con apoyo de los codos. Al sentar al niño desde la posición acostado, a los 4 meses será capaz de mantener su cabeza alineada hasta sentarse; y a los 5 meses ya será capaz de realizar un esfuerzo activo de flexión para sentarse. Esta fijación de la cabeza le permitirá el mantenimiento de la mirada, y la exploración visual de su medio ambiente. Esta información dispondrá al niño a iniciar el impulso de querer tomar algún objeto y del traslado, y lograr colocarse posteriormente en "cuatro patas" para gatear y alcanzar su objetivo. También a los 4 meses se comienza a desarrollar la "aprehensión" (capacidad de tomar objetos con las manos y dedos). Luego, al siguiente mes, ya será capaz de tomar el objeto con la palma de su mano flexionando los dedos todos juntos. Es aquí donde comienza la "etapa del suelo" donde el niño ejercitará su psicomotricidad en busca de sus objetivos. Intentará desplazarse y tomar objetos. Esto es fundamental en su desarrollo como experiencia motora, sensorial y de descubrimientos cognitivos.

A partir de esta edad el tono muscular de la espalda y cuello se hace mayor, por lo tanto, le permitirá al niño llegar a la posición sentada y mantenerse así sin apoyo.

Una vez sentados por sí solos, pueden avanzar en el desarrollo de la motricidad fina y manipulación de los objetos. Además, aparece la capacidad de transferir objetos de una mano a la otra. A los 8 meses el niño gatea sin problema.

De los 9 a 12 meses el niño se prepara para adquirir la bipedestación y posteriormente la marcha. **De 1 a 2 años** los primeros pasos empiezan a aparecer cerca del año de edad, se dan con una amplia base de sustentación (piernas abiertas para dar mayor estabilidad) y los brazos abiertos y el cuerpo proyectado hacia delante, con pasos que se dan son cortos y muy rápidos. Cerca de los 2 años, el niño

ya adquiere una mentalidad motriz, es decir, planifica mejor sus acciones, es capaz de subir y bajar escaleras, patear una pelota, girar al caminar. En la motricidad fina mejora la manipulación de los objetos, logrando hacer torres de 3 cubos, tomar la cuchara para comer, arrojar una pelota, y tomar el lápiz para hacer rayas sin intención (Isaac, 2001). *El niño en la etapa pre operacional*. “La etapa pre operacional, **es aquel periodo donde los niños tiene un pensamiento mágico y egocéntrico**”. El desarrollo psicomotor sigue siendo rápido y variado y por ello es necesario que el niño crezca en un ambiente motivador, adecuado de estímulos de movimiento y posibilidades de mayores aprendizajes para la acción (Yataco y Fuentes, 2008 .Pg. 71).

En esta etapa según Mayorca y Lino (2002) Se observa:

Un afán de movimientos y actividad que constituyen la base del aprendizaje. El lenguaje y la capacidad regulan las acciones motrices progresivamente ya que influye cada vez más sobre la conducta motriz. En esta etapa las influencias del medio son de mucha importancia para el desarrollo de habilidades motrices para su capacidad de reacción motriz. Asimismo, el juego le permite desarrollar el lenguaje, pensamiento y motricidad además de factores sociales y emocionales (pp.115-117).

Como se puede observar el niño ya se siente seguro al estar sobre sus pies, y tiene mayor control de la marcha. Puede correr y graduar la velocidad de la carrera, frenar, saltar a pies juntos caminar en puntillas y alternar pies al subir y bajar escalas.

A los 5 años, su marcha y equilibrio están bien desarrollados. A los “3 años” ya hay un fino desarrollo de coordinación visomotora (coordinar la visión con los movimientos manuales), logra hacer torres de 10 cubos, tomar el lápiz, y arrojar la pelota con una dirección predeterminada.

De a poco comienza a adquirir cada vez más precisión en sus movimientos, hace círculos y monigotes. A esta edad aparece el juego desordenado o de lucha que son juegos de gran actividad motórica con los que los niños aprenden nuevas formas de expresar y controlar la agresividad, como empujar, saltar, etc; estas actividades le permitirán medir su fuerza y probar hasta donde pueden llegar a jugar sin dañar al otro. Los niños que no tienen oportunidades para expresar este juego pueden tener

dificultades posteriores para interpretar ciertas señales gestuales de la comunicación no verbal y para emplear adecuadamente la fuerza en las actividades lúdicas que implican contacto físico (López, Fuentes, Itziar, Ortiz, 2001.p.162).

A esta edad existe una preferencia lateral marcada, llegando a establecerse una lateralidad definitiva a los 7 años. La precisión y rapidez manual que adquiere llegado a los 7 años (exactitud en los movimientos y coordinación, le permitirá aprender a escribir. Los progresos psicomotores y la coordinación dinámica van a permitir que los niños sean capaces de controlar mejor sus movimientos e impulsos emocionales, y que tengan, por lo tanto, una buena adaptación al medio social familiar y escolar. De lo contrario nos encontraremos con problemas de retraso en el aprendizaje, cuadros de hiperactividad e impulsividad, ansiedad, y trastornos de la atención que necesitarán apoyo externo para poder controlar, y así evitar posteriores dificultades de adaptación e integración escolar (Isaac, 2001).

En esta etapa los niños van adquiriendo nuevas formas de interacción y mayor competencia social en las interacciones con los compañeros, ya que su mundo social se amplía, algunos logros cognitivos como la capacidad de practicar la empatía y el lenguaje contribuyen a que los intercambios lúdicos sean cada vez más complejos y a que aprendan conductas sociales, pro sociales de ayuda y cooperación hacia los demás (López, et al, 2001.p.162).

Según Piaget (2008.pp.141-149) el niño desde en esta etapa es capaz de de atribuirles a las palabras significación adquiriendo sistemáticamente el lenguaje.

El niño juega y va realizando los esquemas de acción nacidos en su contexto donde va comprendiendo los signos.

Por ello el juego simbólico o juego de imaginación es importante en esta etapa donde llegará a tener una inteligencia pre conceptual y que se caracteriza por los preconceptos o participaciones y razonamiento pre conceptual, luego al finalizar este estadio tendrá un pensamiento intuitivo por medio de regulaciones intuitivas, análogas en el plano de representación, a lo que son las regulaciones perceptivas en el plano sensorio motor.

Podemos determinar con la información presentada los cambios de los niños y progreso que se debe promover en cuanto al desarrollo psicomotor, que es la base

para la obtención de otras capacidades, habilidades y destrezas futuras; integrándose y desenvolviéndose sin dificultades en su vida diaria.

Trastorno psicomotor.

En la presente investigación se abordan dos perspectivas que son las más pertinentes para hacer referencia a la definición de trastorno psicomotor.

Según Bucher (citado por Mayorca y Lino, 2002) los trastornos traducen siempre una perturbación de conjunto particular de cada sujeto y para un momento dado. Aparecen como síntomas de un disfuncionamiento de conjunto y se pueden contemplar a nivel descriptivo, donde el conflicto se ve reflejado en el cuerpo, en la actividad, en los gestos y en la postura del niño (p.90). Podemos entender que los trastornos psicomotrices son más visibles evidenciándose en la actividad del niño siendo una preocupación tanto para él como para los que están a su alrededor sobre todo la familia y maestros.

De otro lado para Cobos (2006) el trastorno psicomotor es concebido:

Para indicar un retraso o alteración en lo que se considera el desarrollo psicomotor normal, ya sea en su totalidad o en uno de sus componentes que interfiere tanto en la actividad escolar como en las actividades cotidianas. Así puede existir un trastorno en la elaboración del esquema corporal en la dominación de la lateralidad, en el entorno o estructuración espacio-temporal o de un trastorno psicomotor generalizado, incluyen alguno o algunos de los elementos que conforman el balance psicomotor alterado, suponen una disfunción en la actividad motriz y repercuten en el aprendizaje escolar: la inestabilidad motriz, disgrafías, hábitos, descargas motrices y tics (pp.25-26).

e. Elementos del balance psicomotor.

Se presenta este aporte teniendo como base las determinaciones de Cobos (2006) ya que clarifica los elementos más específicos que la persona debe poseer en su óptimo desarrollo psicomotor, ya que mediante las investigaciones se observa que un número considerable de niños presentan algún tipo de retraso o trastorno psicomotor, dificultades en la adquisición del aprendizaje de la lectura, escritura, cálculo, etc; por

ello es importante evaluar estos elementos que nos brinden información para poder intervenir con un plan de reeducación y evitar que estos problemas se agraven.

Estos elementos son los siguientes: esquema corporal, lateralidad, tono muscular, independencia motriz, coordinación, control respiratorio, equilibrio, estructuración espacial, estructuración temporal.

Esquema corporal. El conocimiento del cuerpo es muy importante y está relacionada con la representación simbólica que se tiene del mismo, desempeñando un papel trascendental las aportaciones del lenguaje. Para conocer el desarrollo que el niño posee sobre el esquema corporal es necesario tener en cuenta los siguientes aspectos: el conocimiento topológico de las diferentes partes tanto del propio cuerpo como del cuerpo del otro, La posibilidad de imitar modelos o realizar posturas siguiendo órdenes, la precisión con la que el niño es capaz de evaluar las dimensiones de su cuerpo y el conocimiento de derecha e izquierda sobre sí mismo y el medio (Cobos, 2006.p.85).

Según Loli y Silva (2007) el esquema corporal es “la imagen mental o representación que cada quien tiene de su propio cuerpo, ya sea en posición estática o en movimiento, gracias al cual se puede enfrentar al mundo” (p.64).

Lateralidad. Según Loli y Silva (2007) “está dada por el predominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro, debido a la predominancia de un hemisferio sobre otro” (p.80).

A la hora de evaluar la lateralidad de un sujeto se debe tener en cuenta el factor social ya que por ejemplo los niños tienden a ser lateralizados a la derecha en aquellas actividades que resultan de un aprendizaje, por ello es necesario hacer una observación más sistemática en las que se recoja una y otro tipo de actividades (Cobos,2006.p.86).

Tono muscular. Es determinado como el grado de contracción que tiene en cada momento los músculos, está sujeto a controles voluntarios e involuntarios que demuestra el sujeto por ejemplo al estar tenso o relajado. A través de las experiencias el niño va regulando su propio tono adecuando con ello las acciones del objetivo perseguido y tendiendo cada vez mayor control sobre su propio cuerpo (Cobos, 2006.p.86). Por otro lado el tono muscular expuesto por

Loli y Silva (2007) es una función donde los músculos se mantienen, tanto en movimiento como en actitud de reposo, sin ocasionar un excesivo cansancio en la persona que realiza la acción (p.71).

Independencia motriz. Es la capacidad para controlar por separado cada segmento motor sin que entren en funcionamiento otros segmentos que no están implicados en la ejecución de la tarea. Por ejemplo, un niño tendrá independencia en sus dedos si cuando corta con unas tijeras no saca la lengua o contrae algún músculo de la cara (Cobos, 2006.p.90).

Coordinación. Es la capacidad de controlar conjuntamente los segmentos del cuerpo, ya que supone el ejercicio paralelo de distintos grupos musculares para la ejecución de una tarea compleja (Cobos, 2006.p.92).

Control respiratorio. Tiene características similares a las del tono muscular, estando relacionado con la atención y emociones. Aprender a controlar la respiración implica darnos cuenta cómo respiramos y adecuar la forma en que lo hacemos.

Equilibrio. Es un aspecto que facilita tanto el control postural como la ejecución de los movimientos, está al igual que los otros componentes de mecanismos neurológicos y del control consciente (Cobos, 2006.p.94).

Estructuración espacial. Está asociada al espacio perceptivo e incluye esencialmente relaciones topológicas. Orientarnos significa establecer relaciones entre el cuerpo y los demás objetos para encontrar su camino. Se debe dominar las nociones de conservación, apreciación de las distancias, reversibilidad, superficies, volúmenes, etc. por lo que se trata de un proceso que se va configurando de los procesos más elementales como posiciones: arriba, abajo, delante, detrás... hasta los más complejos: derecha, izquierda (Cobos, 2006.p.97).

Estructuración temporal. Es un proceso por el cual está asociado a las acciones de tiempo. En el niño se dan unos ciclos y unas rutinas a las que se ve sometido desde el nacimiento: la hora de comer, de dormir, de ir al colegio, etc., Comienzan a configurarse los conceptos después, antes, mañana... En este aspecto se da conexiones mentales (Cobos, 2006.p.98).

f. Psicomotricidad.

En el estudio hablar de desarrollo psicomotor implica también hablar de psicomotricidad ya que ha sido y es un intento de encontrar la globalidad del sujeto y como disciplina que ha evolucionado a lo largo de estos últimos años. Para Aucouturier (2004) la psicomotricidad:

Pertenece al ámbito psicológico y se refiere a la construcción del ser humano con relación al mundo que le rodea. Es una invitación a comprender todo lo que expresa el niño de sí mismo por la vía motriz, una invitación a comprender el sentido de sus conductas, por ello la herramienta esencial es el juego donde el niño vivencie de manera libre. Aucouturier viene desarrollando estudios importantes y de gran utilidad en el campo de la práctica psicomotriz vivencial.

Sus estudios los ha realizado en Europa en el Centro en Práctica Psicomotriz Tours y actualmente los sigue ampliando en diversos países, capacitando también a profesionales en este campo de la psicomotricidad.

Según Loli y Silva (2007) la psicomotricidad parte de la concepción del niño y de la niña como una unidad indivisible, orientándose a la formación del ser total a través de la acción, promoviendo el desarrollo orgánico psicomotor.

Es definida como la “educación del control mental sobre la expresión motora que abarca al ser total y se fundamenta en el trabajo corporal ligado a la organización del cerebro que se actualiza en la acción” (p.32). Se fundamenta en una visión unitaria considerando al cuerpo como unidad psico-afectivo-motriz, que piensa, siente, actúa simultáneamente y en continua interacción con el ambiente.

La psicomotricidad se basa en conceptos de orden científico y pedagógico en los que el cuerpo asume un rol de excepcional importancia y al que se le considera eje de relación con su mundo de los objetos y seres que los rodean mediante acciones dinámicas, funcionales y significativas. Asimismo, la psicomotricidad les permite asimilar estas experiencias, favoreciendo la evolución de su esquema corporal y de su organización perceptiva, tan necesarios para los aprendizajes escolares (Loli y Silva, 2007).

g. La Psicomotricidad: Base para una educación para la vida.

La psicomotricidad prepara al niño y a la niña para la vida, al considerar actividades básicas que le proporcionan actividades significativas en cada una de las competencias, capacidades y actitudes. Permite prevenir, y proteger oportunamente anomalías que, de pasar desapercibidas, les ocasionarían frustraciones y dificultades en su desenvolvimiento. La detección oportuna permite prestar al niño y a la niña tanto en casos leves como en cuadros más severos como el retardo lento.

Por ello la psicomotricidad desde el nivel inicial contribuye a enfrentar la aflictiva circunstancia nacional, pues, permite superar los caracteres negativos del sistema tradicional ya que la educación integral requiere del desenvolvimiento armónico del educando (Loli y Silva, 2007).

La psicomotricidad está fundamentada en principios básicos de la pedagogía actual, que responde a las necesidades y posibilidades de los educandos en su interacción con el medio, favorece a los niños y niñas a corto, mediano y largo plazo a desarrollar actitudes básicas y adquirir valores que les permitan prepararlos para convertirse en personas capaces de construir un proyecto de vida presente y futura. (Loli y Silva, 2007).

En el marco de lo expuesto, incentiva a los niños y niñas a explorar, observar, experimentar, cuestionar, investigar, formular hipótesis, producir y crear nuevos enfoques y conocimientos para asegurarse un futuro mejor. En la edad de los aprendizajes escolares las vivencias de psicomotricidad ayudan a los niños y niñas a adquirir progresivamente una adecuada coordinación óculo manual, organización espacio-temporal, percepciones auditivas y visuales necesarias que les permitan la discriminación entre espacio y tiempo, las aptitudes que les permitan la memorización, evocación, simbolización, toma de decisiones en situaciones diversas. El interés y la alegría por lo que hacen es otro de los atributos de la psicomotricidad; dado que el uso del movimiento en todas sus formas y principalmente mediante el juego se desarrolla capacidades matemáticas al estimular las estructuras mentales de los niños y niñas, que, unidades al nivel de pensamiento lógico, les permiten

establecer relaciones con el mundo de sí mismos el de los objetos y el de las personas para construir nuevos aprendizajes.

Por otro lado Aucouturier (2004) manifiesta que en las escuelas se debe de brindar al niño oportunidades para que se exprese y tenga un buen desarrollo, la escuela infantil es un lugar privilegiado para desarrollar la práctica educativa. Ayudar al niño a superar sus angustias, sus miedos y sentir placer en las acciones que haga es el papel que deben cumplir los adultos que acompañan al niño en su proceso.

La práctica psicomotriz educativa exige criterios para desarrollar con un solo objetivo común, abierto al niño que en los procesos de aprendizaje dejen un lugar importante a la acción, a la expresividad libre, a la actividad lúdica, a la emoción y a la palabra, así como a la atención sostenida y las potencialidades de cada niño en el grupo. Dichos criterios son los siguientes:

Los padres, son los aliados para llevar a cabo un proyecto educativo coherente, se les hijos y estar en constante comunicación con ellos.

El psicomotrista, debe ser competente acoger las emociones del niño, tener empatía, saber escuchar y comunicarse, tener un sentimiento positivo hacia el niño, tener propósitos en las sesiones, saber dar las orientaciones, brindarle seguridad al niño desde su mirada hasta el lenguaje que utiliza para comunicarse.

La sala, debería ser un espacio específico y reservado para la práctica, donde los niños puedan evolucionar libremente, donde se sientan seguros.

Los materiales, deben ser atractivos, limpios, que les permitan a los niños poder manipularlos, explorarlos y utilizarlos para su placer (pizarra, armarios, cajas, caballetes, bloques de espuma, colchonetas, telas de colores, animalitos de juguetes, cuerdas, pelotas, palos de madera, cubos, instrumentos de percusión, hojas, colores; entre otros).

Las fases de la sesiones, son secuencias vivenciales por los niños (fase de entrada, de expresividad motriz, de la historia, de la expresividad plástica y gráfica, salida). (pp. 17-18).

Considerando el desarrollo de la psicomotricidad en el marco de los lineamientos del Diseño Curricular Nacional de Educación Inicial la práctica psicomotriz alienta el desarrollo de los niños y niñas a partir del movimiento y el juego.

La escuela debe proveer un ambiente con elementos que les brinde oportunidades de expresión y creatividad a partir del cuerpo a través del cual va a estructurar su yo psicológico, fisiológico y social. y desarrollar los recursos que posee (Ministerio de Educación, 2008).

h. Intervención Psicomotriz.

La intervención psicomotriz planteada por Bottini (2000.p.88) es:

Aquella actividad de mediación donde se aborda contenidos, teorías para la práctica de la psicomotricidad con intervención mediante espacio, tiempo, movimiento bajo la mirada del profesional competente para que la persona intervenida vaya evolucionando adquiriendo procesos y patrones adaptables de comportamiento.

Rota (2002) psicólogo y psicomotricista realizó un artículo sobre la intervención psicomotriz donde hace reflexión sobre las fases como estrategia de intervención que acompaña y sostiene el proceso de maduración de una persona, reconociendo las etapas presimbólica y simbólica del primer periodo del niño. Asimismo, según su experiencia hace referencia a la importancia de las técnicas, juegos psicomotrices que ayuden a los niños y niñas a su desarrollo psicomotriz y a afrontar diferentes situaciones que se le presenten en su vida diaria.

Tejedor (2002) maestra y psicomotricista que según el resultado de años de integración de trabajo de aula y de la práctica psicomotriz en el Colegio Público Herrera Oria de Madrid escribió un artículo sobre la práctica psicomotriz educativa y la relación de identidad en educación, donde describe la importancia de ayudar a los niños a formarse de manera global y equilibrada en los aspectos mentales, corporales y emocionales.

B. “Juego Libre”.

a. Teorías sobre el juego

Existen diferentes teorías sobre el juego, las cuales tienen una tendencia diferente por cada etapa histórica en la cual se encuentra. Las primeras aproximaciones teóricas sobre el juego se sitúan históricamente entre la segunda mitad del siglo XIX e inicios del siglo XX.

A continuación, se explicarán las 4 principales teorías dispuestas por Antonio Moreno (2002: 66).

Teoría del excedente energético

Herbert Spencer (1855) a mitad del siglo XIX propone esta teoría, mencionando que el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego.

Spencer apoya su tesis con la idea de que la infancia y la niñez son etapas en las que el niño no posee mayor responsabilidad: incluso su rol social no es el de cumplir con un trabajo para sobre vivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por sus padres, adultos y sociedad.

Spencer comenta que el niño consume su excedente de energía a través del juego, siendo esta actividad primordial frente a sus tiempos libres.

Teoría del preejercicio

Esta teoría surge en 1898, cuando Karl Groos propone que la niñez es una etapa en la que el niño se prepara mediante ciertas situaciones, juego de roles y practica ciertas funciones determinadas.

Para Ortega (1992: 123) el papel del juego en esta teoría es de carácter fundamental ya que influye en el desarrollo óptimo y psicomotor del niño.

En esta teoría, Groos (2004) menciona el gran interés que los demás seres humanos tienen al observar el inicio de los primeros juegos del niño, los cuales demuestran la interacción social. Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando en

un momento, ya sea con objetos o con seres humanos, el juego en este período discurre en el aquí y ahora.

Teoría de la recapitulación

Propuesta por Hall (1904), la cual adopta una postura biogenética, proponiendo que el juego es producto de un comportamiento ontogenético que recoge aspectos fundamentales del desarrollo genético.

Teoría de la relajación

Esta teoría está respaldada mediante la tesis de Lazarus. Esto se reflejaba en el interés por los juegos, las canciones infantiles, los cuentos de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los niños mostrasen signos de cansancio. Para Lazarus, el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga. Lazarus, creó la teoría del descanso promoviendo el juego como una actividad dedicada al descanso, el cual se caracteriza por ser activo, donde la alternancia del trabajo serio e intensivo con el juego, puede favorecer el restablecimiento de las fuerzas y del sistema nervioso central (el juego aplicado a los adultos).

Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, aparece como compensación y relajación de la fatiga producida por realizar otras actividades.

El juego está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio de no trabajo dedicado al descanso, a la diversión y a la satisfacción de necesidades humanas.

b. El juego

El juego es considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida. Pero es indudable que cada cultura y cada sociedad formulan su propio concepto sobre el juego, es por eso que el concepto de “juego” ha evolucionado junto con la ciencia y la tecnología.

Schiller” (2002: 21) nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega” El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución.

La Real Academia de la Lengua Española define al juego como “la acción de jugar”, la cual al mismo tiempo se encuentra definida como “hacer algo con alegría”; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza. Además, nos menciona que el juego infantil es “un modo de procesar un saber sin dificultad ni formalidad”; por lo tanto, el niño, mientras juega, aprende algo de una manera informal, sin la necesidad de un adulto.

Entonces, desde esta postura podemos decir que el juego es una acción que produce alegría en la persona, haciendo que a su vez reciba saberes sin dificultad alguna.

Ortega (1992: 20) nos dice que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que, por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas.

Entonces el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea.

En su libro “Aprendizaje a través del juego”, Chateau nos menciona que el juego prepara para la vida y el surgimiento de la personalidad (1958; 22); por lo tanto, el juego no solo favorece en la adquisición de saberes, en la relación con el mundo exterior sino también en la personalidad del niño.

Zapata (1988:45), indica que al juego infantil como un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Mediante el juego el niño va lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas.

La importancia del juego radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le va a servir a lo largo de su vida.

Al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño.

Se puede afirmar que el juego es una herramienta muy útil y fundamental para todos los seres humanos y especialmente para los que se encuentran cursando la primera infancia, ya que fortalece el ámbito cognitivo, emocional y social. Huizinga (2009:13) en su libro Homo Ludens presenta el juego como un fenómeno cultural y resulta para él tan importante como la reflexión y el trabajo.

El libro de “Juegos para entrenar el cerebro” Batlori (Narcea, 2005) da información de algunas capacidades, conocimientos, actitudes y habilidades que se desarrollan mediante el juego, estas son las siguientes:

- Favorecer la movilidad; es decir, ayuda a mejorar la parte motora del niño.
- Estimular la comunicación, es un refuerzo de la adquisición del lenguaje.
- Ayuda al desarrollo de la comunicación.
- Facilita la adquisición de nuevos conocimientos.
- Fomenta la diversión individual y grupal.
- Desarrolla la lógica y el sentido común, favoreciendo en la resolución de problemas venideros.
- Proporciona experiencias nuevas.
- Ayuda a explorar potencialidad y limitaciones.
- Ayuda a la aceptación de jerarquías y trabajo en equipo.
- Fomenta la confianza y la aceptación.
- Desarrolla habilidades manuales, motricidad fina.
- Establece valores.
- Ayuda al desarrollo físico y mental.

- Fomenta el respeto a las demás personas.
- Aprender a resolver problemas o dificultades y a buscar alternativas de solución.
- Estimula la aceptación de normas

c. Juego libre

El juego libre, es aquel que el niño y la niña deciden hacer de una forma espontánea. Ellos y ellas deciden qué juegos quieren realizar, sin que sean dirigidos por un adulto, ponen sus propias reglas, el espacio donde van a divertirse, la duración de ese juego, el juego libre es lo opuesto del juego dirigido.

Meneses M y Monge M. A. (2001) cita a Vargas (1995) que afirma asegura que, el niño nace con instintos y habilidades imperfectos que posteriormente se perfeccionan con el juego. El juego libre permite que el niño y la niña, desarrollen su inteligencia cognitiva como la emocional, también la manipulación y la exploración apoyados en la realidad del contexto inmediato.

Durante los primeros años de vida el juego libre es una parte importante del niño y la niña, debido que está explorando el mundo, es importante para el desarrollo del niño y la niña, el juego libre consiste en dejar que los infantes exploren todo lo que se encuentra a su alrededor, conocer su cuerpo, manipular objetos, sin límites, sin reglas, lo cual no necesitan ser guiados por un adulto ya que están guiados por su propio instinto innato.

Es importante que, durante los primeros años de vida, los infantes realicen el juego libre sin ayuda de un adulto, pero esto no significa que no estén presentes, que dejen que ellos y ellas exploren el mundo a su ritmo sin agobios, el juego no solo les va a servir para entretenimiento, si no que sirve para su aprendizaje, a través de él forman su identidad, y tienen más facilidad para relacionarse con los demás, y para conocer el mundo tal y como es.

El juego libre puede ser individual o no, ya queda a criterio de los niños y niñas, si desean jugar solos o acompañados, les permite que tomen sus propias decisiones, decidir que juegos quieren jugar, donde quieren jugar, si quieren jugar con juguetes,

en el aula o fuera del aula, ya queda a criterio de cada uno de ellos y ellas, esto contribuye al desarrollo de la conducta social positiva, y refuerza la identidad personal y la autoestima. Para concluir es importante recalcar que a los niños y niñas hay que dejarlos experimentar libremente desde la edad temprana, dándole prioridad a su creatividad.

Ramos A. G. (2008) cita a Ruíz (1991) que afirma que, jugando el niño y la niña descubren referencias de la realidad y aprenden el papel que desempeña la fantasía, la magia, que surge como sorpresa para advertir lo que sí o no se puede hacer.

No cae la menor duda de que el juego es un modo de socialización que prepara para la adopción de papeles en la sociedad adulta Sarlé (2008), afirma que el juego en el patio no debe ser desaprovechado como espacio en el cual dejar que el juego suceda y sea posible. (p.213)

Por ello los y las maestras deben aprovechar el momento libre de los niños y niñas, inculcarles valores a través del juego, aunque ese momento es de los infantes, los maestros y maestras deben ser guías e intermediarios cuando se requiera.

Es importante considerar el juego en el patio como un momento potente desde el punto de vista de los aprendizajes, fértil para algunas enseñanzas, extremadamente rico desde la perspectiva de la interacción social y la inserción en la vida cultural comunitaria, obliga al maestro a asumir la responsabilidad que le toca en la construcción, dentro de la vida cotidiana del jardín, de lugares de encuentro genuino del niño con los otros niños, con los adultos, con la cultura (Sarlé, 2008, p.50)

En primer lugar, hacemos referencia al concepto de programas del desarrollo psicomotor como aquellos que se consideran dentro de la educación psicomotriz donde se realizan diversas actividades que favorezcan en el niño su desarrollo neuro perceptivo motriz sobre el cual se sustentarán las bases de su futura escolaridad (Tasayco, 2002.p.7).

Por otro lado De la Cruz y Mazaira (1994) manifiestan que los programas de esta naturaleza son un conjunto de actividades que se deben de dar desde la edad preescolar ya que es la etapa que corresponde a la estructuración perceptiva,

procurando la expansión del niño en el plano de la vivencia corporal global de modo que desemboque en una desenvoltura en el ejercicio de la motricidad y coordinación, prolongada por la expresión verbal y gráfica y asegurar el paso al trabajo escolar, para evitar que el niño se encuentre con dificultades en la adquisición de los primeros saberes.

Desde los tres años se debe procurar con el trabajo psicomotor que pase de una experiencia vivenciada del cuerpo a una toma de conciencia global y segmentaria del cuerpo asociada a la verbalización.

Para dicho fin se tiene que tener una evaluación al niño, los materiales a trabajar, el espacio, las áreas, las sesiones (pp. 4-5).

Considerando aportes tanto nacionales como internacionales se pone en conocimiento el Programa “Juego coopero y aprendo” que es definido como el conjunto de instrucciones ordenadas que permiten realizar actividades de psicomotricidad, juego simbólico, expresión oral; con perspectiva constructivista para el desarrollo psicomotor en sus dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad, favoreciendo también en el niño la interacción social, participación, cooperación y aprendizaje.

En dicho programa se tiene perspectivas constructivistas considerando teorías de Piaget (juego simbólico) Vygotsky (trabajo cooperativo), Ausubel (aprendizaje significativo) y Aucouturier (práctica psicomotriz).

d. El papel del docente en el desarrollo del juego.

El docente debe tener una actitud de guía y de observador frente a los juegos que realizan los niños y las niñas durante su momento libre, para así evitar que existan conflictos entre ambos sexos, también evitar que los niños y niñas realicen juegos peligrosos, violentos que vaya afectar a uno de estos. El maestro debe ser un mediador cuando esto lo requiera, es decir cuando observe una actitud inadecuada, ya sea de la niña o del niño, pero no debe de ser una vigilancia muy drástica, es decir donde el niño y la niña no se sienta incómodos, más bien se sientan libres, por lo que es un momento para ellos y ellas.

El rol del docente debería ser el de un animador, su papel sería el de ofrecer al niño y a la niña actividades que le permitan aprender, pero éstas acciones deben ser motivadoras y lúdicas.

Según Artavia (2014), el recreo es un espacio escolar que procura alcanzar múltiples propósitos, entre otros: descanso y juego para los estudiantes, pero también, constituye una buena oportunidad para que los docentes observen los comportamientos y conductas que asumen sus estudiantes fuera del salón de clases. El proceso de supervisión del recreo por parte del personal docente y administrativo, resulta ser una tarea fundamental para lograr la prevención o solución de los conflictos que se puedan presentar durante este período escolar.

El juego ocupa una parte importante de la jornada escolar, y los maestros y maestras no deben obviar el carácter educativo que tiene, tanto dentro como fuera del aula. Por tanto, el profesorado debe darle una mayor importancia, utilizando el juego como herramienta para el aprendizaje, y haciendo del receso un espacio educativo, más allá del mero control. Es importante observar a los niños y niñas y estar atentos/as a posibles incidentes o conflictos que se puedan dar en el patio, pero también es fundamental promover el juego coeducativo y la igualdad de género en el juego.

Los maestros y las maestras deben lograr que los niños y las niñas se desarrollen y aprendan a través del juego, el profesorado es un guía, debe dejar que los niños y niñas obtengan sus propias experiencias, descubrimientos y conocimientos, pero también debe de crear las condiciones y ambientes necesarios para ello.

El papel del maestro y maestra en el juego, para conseguir que éste se desarrolle eficazmente consiste en:

- Conocer las habilidades, posibilidades y limitaciones de sus alumnos/as
- Tener una adecuada sensibilidad observadora
- Programar actividades motivadoras y estimulantes para los niños/as
- Respetar el interés y motivación del niño/a en el juego.
- Intervenir si es necesario para mantener durante más tiempo el interés del niño/a
- Indicar posibles direcciones para conducir el juego
- Favorecer las relaciones entre niños y niñas, desde un plano de respeto mutuo e igualdad. (Ribes, 2011, p.104)

e. Enfoque teórico del programa.

Toda investigación y propuesta didáctica supone una visión psicopedagógica, en nuestro caso es el enfoque constructivista.

La corriente constructivista definida por Yataco y Santos (2008) es el paradigma o teoría psicopedagógica del conocimiento y el aprendizaje infantil, tiene sus principios en el desarrollo del ciclo vital de la especie humana. En este enfoque, al estudiante se le considera como el protagonista central del proceso educativo y al profesor como facilitador de conocimientos (p.55). Por lo expuesto anteriormente se puede decir que la corriente constructivista es aquel modelo o teoría contemporánea del conocimiento que se refiere a los procesos internos que le permite al sujeto aprender y considerarlo a éste como el principal actor de su propio aprendizaje, Cubero (2005) plantea que el constructivismo tiene una fundamentación epistemológica. Dentro del marco del constructivismo psicológico y educativo es un proceso creativo, donde las personas son agentes activos. Conocer es algo individual en la que el conocimiento se transmite de unos individuos a otros generando un cambio. El conocimiento es la construcción conjunta que se realiza con ayuda de otras personas del contexto familiar, escolar, comunitario (pp1-12).

La idea de cambio que es el enfoque constructivista surge del trabajo de Piaget que tiene como idea básica que el conocimiento es elaborado por el propio sujeto que conoce (Yataco y Santos, 2008).

A continuación, mencionaremos los aportes de tres teorías dentro del enfoque constructivista:

Piaget (citado por Cubero, 2005) plantea en su teoría genética que:

Las operaciones que realiza el individuo son lo que conoce y cómo se conoce, donde se da la adaptación del sujeto a su entorno. En el aprendizaje se dan dos procesos: la asimilación y la acomodación. El primero consiste en la incorporación de información a los esquemas ya existentes en el sujeto. El segundo implica la transformación de los esquemas que se ajustan de este modo a la realidad, las nuevas situaciones y experiencias (pp.37-40).

Piaget (2008) menciona que la “inteligencia sensorio motriz constituye la práctica de los conceptos y de las relaciones”, por ello es importante que el niño experimente el juego simbólico. Para construir el pensamiento conceptual como lo define Piaget es necesario que el niño desarrolle la inteligencia

sensorio motriz, es decir el niño debe tener contacto con los objetos para que pueda coordinar entre sí percepciones sucesivas y movimientos reales. La inteligencia sensorio motriz tienen a la satisfacción práctica, es decir al éxito de la acción (p.137). En esta definición se da gran valor al aspecto psicomotor como base para el desarrollo de la inteligencia considerando las experiencias motrices con personas y objetos del contexto inmediato del niño(a).

Entre otras contribuciones de Piaget como manifiesta Muñoz (2003) es el gran interés por destacar el papel de las acciones motrices que son el camino para el conocimiento, ya que la estructuración psicológica permite la adaptación del ser humano al mundo circundante. El niño con la manipulación de los diversos objetos va precisando sus movimientos y acomodándolos a su realidad (p.180). Es así que la motricidad interviene a diferentes niveles en el desarrollo de las funciones cognitivas. El pensamiento es la acción sobre los objetos.

Para Piaget los intercambios sociales entre niños promueven mejor la diferencia de poder y asimetría. Sin embargo, a nuestro parecer, estas definiciones no son suficientes para compartir esa idea actualmente, ya que a partir de otras investigaciones como la de Vygotsky creemos que todas las personas del entorno del niño ya sean adultos o iguales son agentes importantes en los procesos del desarrollo integral del niño.

De otro lado Vygotsky (citado por Cubero, 2005) en su teoría histórico-cultural determina que:

La dimensión social adquiere un carácter fundamental en la explicación de la naturaleza humana. Las personas modifican y crean sus propias condiciones de desarrollo. El desarrollo para Vygotsky es un proceso de cambio donde se generan nuevas formas y principios que entrarían en juego (biológico, fisiológico, maduración, factores sociales). Asimismo, hace referencia de que “cualquier función” en el

desarrollo cultural de niño o niña aparecen dos veces: primero en plano social y luego en el plano psicológico. Esta definición puede entenderse mejor si nos referimos a la interiorización que es la reconstrucción intrapsicológica de una operación interpsicológica gracias a las acciones con el entorno. Para el autor de esta teoría la participación de los niños en actividades culturales compartiendo con personas e instrumentos hace que piensen y actúen (pp.77-84).

Los maestros deben de trabajar en la zona de desarrollo próximo durante los procesos de enseñanza-aprendizaje donde la intervención del adulto es dinámica, no estática y donde se ayude a encontrar conexiones entre lo ya conocido y lo necesario para resolver nuevos problemas; por ello en el Programa propuesto tenemos en consideración para llevarlo a la práctica con la intervención para promover el desarrollo psicomotor. Otro aspecto trascendental de los aportes de Vygotsky es sobre el lenguaje determinado como el proceso cognitivo superior que cumple una clara función en la mejora del desarrollo cognitivo del alumno desde los primeros años de vida.

Para Vygotsky el lenguaje “es la herramienta psicológica que más influye en el desarrollo cognoscitivo” (Meece, 2010.p.81).

En la propuesta de la investigación desarrollamos el aprendizaje significativo planteado por Ausubel quien sostiene que el aprendizaje debe ser significativo de tal manera que se vincule y organice los aprendizajes nuevos en función de los conocimientos previos que ya posee la persona (Yataco y Fuentes, 2008).

Por otro lado, Cubero (2005), al referirse sobre la teoría del Aprendizaje Significativo menciona que este tipo de aprendizaje debe ser verbal, comprensivo, donde se solucionen problemas, se creen relaciones sustantivas (no arbitrarias) entre nuevos conocimientos de los que ya disponen los alumnos. Estas relaciones implican un cambio cualitativo en los conocimientos personales para nuevos significados. El aprendizaje significativo se puede producir no sólo por descubrimiento sino por recepción.

Según Cubero (2005) las “condiciones para el aprendizaje significativo” son:

- Contenidos de aprendizaje organizados, con lógica según las características de la materia.

- Conocimientos previos de los estudiantes.
- Materiales con significado lógico y significativo.
- Actitud del alumno, disposición para aprender.
- Motivación.

El aprendizaje significativo es la defensa a la experiencia directa del alumno para la obtención de aprendizaje comprensivo y con sentido, los aspectos sociales son considerados como fuente de estimulación y los maestros son considerados como facilitadores de aprendizaje (pp-120-121).

f. Estrategias metodológicas del programa.

La metodología del programa propuesto es activa-participativa con enfoque constructivista, donde el niño(a) sea partícipe y actor principal de su propio aprendizaje, mejorando su desarrollo psicomotor.

En el nivel inicial se debe tener en cuenta las estrategias como recursos que ayuden a los niños a desarrollar sus potencialidades considerándolos como una unidad. Es por ello que se es necesario desarrollar la educación a través de su cuerpo haciendo uso del movimiento.

Las actividades psicomotrices y las actividades recreativas crean en los niños condiciones que los llevan al conocimiento y buen uso de su esquema corporal, moviéndose con seguridad y un mejor control.

Progresivamente harán un mejor uso de su cuerpo a través de coordinaciones cada vez más precisas. La utilización de estrategias debe de llevar al logro de competencias, capacidades y actitudes (Loli y Silva, 2007, pp.108-109).

Nuestro Diseño Curricular actual da orientaciones metodológicas donde la mejor estrategia como actividad lúdica es el “juego”, ya que los niños necesitan el juego para construir su propia subjetividad e identidad. A temprana edad el juego es esencialmente corporal y sensoriomotor, lo que permite el desarrollo de la motricidad, estructuración de su esquema corporal y del espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad (Ministerio de Educación, 2008, p.29).

El juego “es la actividad primordial en la vida de un niño y durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse” (Ministerio de Educación, 2010. p.11). Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego que lo ayuda a aprender y crecer mejor. El juego proporciona un aprendizaje infantil, entre las cuales tenemos: practicar, elegir, perseverar, imitar, imaginar.

Para Aucouturier (2004) el niño necesita sentirse siempre seguro para encontrar en sí mismo los recursos simbólicos de acción y poderse situar frente a los periodos de angustia difíciles de asumir, especialmente de la angustia de ser destruido o abandonado. El Ministerio de Educación (2015) en el Libro “la hora del juego libre en los sectores” considera los siguientes tipos de juego:

Juego motor, está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éstas puedan generar en el niño.

Juego social, se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto del juego del niño. Estos juegos ayudan al niño a interactuar con otros a desarrollar el aspecto psicomotor y el desarrollo de habilidades sociales.

Juego simbólico, es la actividad lúdica donde el niño representa una realidad con objetos y juguetes a su alcance, establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de la vida.

Se debe considerar la organización del espacio: donde los niños se desenvuelvan en la escuela, donde haya materiales significativos que puedan manipular y aprender, así mismo el tiempo de la actividad que se realice con los niños debe ser planificado, secuenciado y organizado (Ministerio de Educación,2008).

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROGRAMA “JUEGO LIBRE” PARA MEJORAR EL DESARROLLO PSICOMOTOR DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N° 374 PIOBAMBA CELENDÍN-2018.						
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Diseño	Población y muestra	Técnicas e instrumentos
<p>¿En qué medida la propuesta del programa “Juego Libre” influye en el desarrollo psicomotor en los niños(as) de 3 años de educación inicial de la IE N°374 Piobamba, Celendín – 2018?</p>	<p>General</p> <ul style="list-style-type: none"> - Determinar en qué medida el programa “juego libre” influye significativamente en el desarrollo psicomotor de los niños(as) de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamaba, Celendín - 2018. <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de influencia del programa “juego libre” en el desarrollo psicomotor en los niños de 3 años antes y después de aplicar la variable. - Demostrar la efectividad de la propuesta del programa “juego libre” en el desarrollo psicomotor en los niños de 3 años para mejorar en sus dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad. - Elaborar una propuesta del programa “juego libre” para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 3 años de educación inicial. - Programar y desarrollar las sesiones de aprendizaje en el área de personal social, considerando actividades lúdicas para aprender. - Aplicar el programa “juego libre” para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 3 años. 	<p>La propuesta del programa juego libre influye significativamente en el desarrollo psicomotor de los niños(as) de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamba Celendín - 2018.</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Juego libre.</p> <p>Variable dependiente</p> <p>Desarrollo psicomotor.</p>	<p style="text-align: center;">Pre-experimental</p> <p>El diseño propiamente es denominado Diseño Pre-test y Post-test con un solo grupo.</p>	<p>Población.</p> <p>Conformada por todos los niños(as) de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamba Celendín - 2018.</p> <p>Muestra</p> <p>Constituida por 13 estudiantes 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamba Celendín - 2018.</p>	<p>Observación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación.
				G1. O ₁ . X . O ₂		

5.4.2. Operacionalización de Variables

Variable Independiente: Juego libre

Variables	Dimensiones	Indicadores
VI. Juego libre	Planificación	Expresa sus intenciones del día en el desarrollo de esta actividad
	Organización	Elige libremente y en forma organizacional el sector del día
	Ejecución	Juega libremente en los sectores que eligieron durante el día compartiendo materiales. Se comunica con sus compañeros y pidiendo ayuda a la docente si es necesario
	Orden	Mantiene el orden en los sectores demostrando cooperación y eficiencia.
	Socialización	Expresa sus ideas, experiencias sentimientos vividos durante el juego libre.
	Representación	Representa gráfica o plásticamente lo aprendido durante esta actividad.

Variables	Dimensiones	Indicadores
Desarrollo psicomotor	Coordinación	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduce figuras en el aire con el dedo. - Manipula plastilina y realizar figuras con ésta - Recorta figuras sencillas. - Junta objetos o realizar palabras siguiendo líneas curvas entrelazadas. - Construye una torre de ocho o más cubos. - Ordena bloques por tamaño.

	<p>Lenguaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Reconoce grande y pequeño. -Verbaliza acciones. -Conoce la utilidad de objetos. -Verbaliza su nombre y apellido. -Conoce el nombre de sus padres. -Señala colores. -Nombra señalando figuras geométricas. - Sabe el nombre de la mayoría de las cosas conocidas. - Entiende palabras como “adentro”, “arriba” o “debajo” - Puede decir su nombre, edad y sexo. - Dice palabras como “yo”, “mi”, “nosotros”, “tú” y algunos plurales (autos, perros, gallinas) - Habla bien de manera que los desconocidos pueden entender la mayor parte de lo que dice
	<p>Cognición (aprendizaje, razonamiento, resolución de problemas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Puede operar juguetes con botones, palancas y piezas móviles. - Juega imaginativamente con muñecas, animales y personas. - Arma rompecabezas de 3 y 4 piezas - Copia un círculo con lápiz o crayola. - Enrosca y desenrosca las tapas de jarras o abre la manija de la puerta
	<p>Motricidad y desarrollo físico</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Lanza una pelota en una dirección determinada. -Camina en puntas de pies seis ó más pasos -Salta en un pie tres o más veces sin apoyo. -Coge una pelota. -Camina hacia adelante topando talón y punta. - Trepa bien - Puede pedalear un triciclo (bicicleta de 3 ruedas) - Corre fácilmente - Sube y baja escaleras, un pie por escalón

5.5. Hipótesis

H₁. La propuesta del programa “juego libre influye” significativamente en el desarrollo psicomotor de los niños(as) de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamba Celendín - 2018.

H₀. La propuesta del programa “juego libre” no influye significativamente en el desarrollo psicomotor de los niños(as) de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamba Celendín - 2018.

5.6. Objetivos

General

- Determinar en qué medida el programa “juego libre” influye en el desarrollo psicomotor de los niños(as) de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamaba, Celendín - 2018.

Específicos:

- Identificar el nivel de influencia del programa “juego libre” en el desarrollo psicomotor en los niños de 3 años antes y después de aplicar la variable.
- Demostrar la efectividad de la propuesta del programa “juego libre” en el desarrollo psicomotor en los niños de 3 años para mejorar en sus dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad.
- Programar y desarrollar las sesiones de aprendizaje en el área de personal social, considerando actividades lúdicas para aprender.
- Aplicar el programa “juego libre” para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de 3 años.
- Validar la propuesta del programa “juego libre” en los niños de 3 años para mejorar el desarrollo psicomotor en sus dimensiones de coordinación, lenguaje, cognición y motricidad.

6. Metodología del trabajo

6.1. Tipo y diseño de investigación

Según Santiago Valderrama Mendoza en su obra “Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación”, el tipo de investigación que se asemeja al trabajo de investigación a realizar según la clasificación que hace el mencionado autor es:

Es educativa. Finalidad es aplicada; profundidad es descriptiva, por su naturaleza es pre-experimental.

El diseño que se empleará es Pre test y Post test con un solo grupo

O1 ----- X----- O2

Donde

GE = Grupo experimental

O1 = Pre test

X = Variable independiente

O2 = Post test

6.2. Población y muestra

a. Población

Está constituida por todos de los niños(as) de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamba Celendín - 2018.

b. Muestra

Se trabajó con muestreo no probabilístico y un grupo estratificado preformado, la constituida por 13 niños y niñas de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamba Celendín - 2018.

Distribución de la muestra estudiantil de niños y niñas de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamba Celendín - 2018.

Edad	Hombres	Mujeres	Total
3 años	7	6	13

Fuente: Nómina de matrícula de los niños de 3 años de edad

6.3. Técnicas e instrumentos de investigación

Para la recolección de evidencias conducentes a realizar la prueba de hipótesis, en el presente estudio se realiza con las siguientes técnicas e instrumentos:

Técnicas	Instrumentos	Descripción
Observación	Ficha de observación	Para valorar el desarrollo psicomotor mediante la aplicación del juego libre.
Análisis	El test de desarrollo psicomotor (TEPSI) en su décima edición	Instrumento de medición que refleje efectivamente características del desarrollo psicomotor de niños de 3 años de educación inicial.

6.4. Administración de los instrumentos con respecto a la elaboración.

a. Sobre las elaboración y validación de los instrumentos

- Con respecto a la elaboración

Para demostrar la efectividad del programa de juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor, se aplicó fichas de observación con sus respectivas escalas en base a los indicadores a medir.

En la formulación de cada prueba se tuvo en cuenta los siguientes aspectos:

- Coherencia entre los ítems, dimensiones y las variables de estudio; precisando de manera objetiva la información a recoger y al orden de obtención.
- Formulación de los indicadores de acuerdo a los objetivos de la investigación, de tal modo que garanticen la anotación de las respuestas que aseguren la obtención de la información requerida.
- Probar la confiabilidad del instrumento aplicado en una muestra piloto.
- Redacción en forma clara y precisa las instrucciones respectivas.

- Determinación adecuada de las características de los formatos para cada tipo de instrumento (forma, tamaño, material y estilo)
- Coherencia entre las técnicas y los instrumentos de recolección de datos.
- Uso correcto del enfoque textual y gramatical en la construcción del discurso; así como los interlineados, títulos, subtítulos para asegurar la mejora del lenguaje oral.

Con respecto a la validación de los instrumentos

La validación de los instrumentos se tuvo en cuenta dos aspectos básicos:

- La opinión del experto para encontrar la validez de los mencionados instrumentos es lo que denominamos “juicio del experto”.
- En segundo momento se asegurará la confiabilidad de dichos instrumentos administrándolo en una muestra piloto de estudiantes de la población de los resultados se pudo precisar la construcción definitiva de los ítems y sus respectivas alternativas, corrigiéndose y reelaborados los ítems quedaron listos los test que posteriormente se multicopiaron de acuerdo a la muestra seleccionada.

Sobre la aplicación de los instrumentos

- Determinado las muestras de estudiantes, se coordinó para su aplicación de acuerdo a un cronograma establecido.
- Se organizaron todo el material de aplicación (test, encuestas y fichas de observación) para recolectar la información.

Estrategias para el acopio de la información

Se tendrá en cuenta dos aspectos fundamentales: la metodología para el acopio de la información y sobre los procedimientos seguidos en su recolección de información.

Metodología para el acopio de la información

a. Inducción – deducción

b. Análisis – síntesis

Además se contó con él:

c. Método prospectivo

b. Procedimientos seguidos para la aplicación de los instrumentos de recolección de la información

Se consideró un cronograma y se siguieron los siguientes procedimientos:

- Coordinación para la señalización de los sujetos objetos de investigación en la perspectiva de poder recoger la información.
- Visita de campo a las diversas aulas de la institución para recoger información documentada.
- Visita de campo a cada docente en sus respectivos espacios, así como a las opiniones de la administración de la mencionada institución sobre la población docente.
- Suministro de dos asistentes previamente capacitados para tal propósito.

c. Procedimientos para el tratamiento y ordenamiento de la información

- Se revisó los datos, consistente en el análisis exhaustivo de cada uno de los instrumentos de recolección de datos utilizados, para verificar su validez y confiabilidad.
- Se codificó de los datos, a escala valorativa de acuerdo a los instrumentos que se suministró.
- Recuento de los datos, se diseñó una matriz de codificación de datos para su correspondiente tabulación.
- Se organizó y presentó la información en base a gráficos, para una representación visual de los valores numéricos en figuras que expresan determinadas tendencias con respecto a las variables medidas.

6.5. Técnicas de procesamiento, análisis e interpretación de datos.

- Se utilizó la “t” de Student para la verificación de la hipótesis, todo esto mediante el programa estadístico SPSS versión 23, utilizándose para ello la Estadística inferencial:
- Para la prueba “t” de Student de una muestra relacionada, se utilizó la contratación de la hipótesis y determinación de las diferencias estadísticamente significativas.
- Nivel de significancia. Se utilizó un nivel alfa o de confianza de 0,05 para determinar la aceptación o rechazo de la hipótesis nula.
- Gráfico de distribución normal. Para graficar el resultado de la contratación de la hipótesis nula. El gráfico empleado fue de una cola, debido a que la hipótesis es unidireccional.

Después de todo este procesamiento de datos se hizo las descripciones, conclusiones y discusión de resultados respectivos.

Criterios para la interpretación

- Integración lógica para la presentación del discurso.
- Comentario crítico de los resultados en su significación actual y en función a los objetivos de investigación previstos.
- Coordinación de los resultados obtenidos en torno al nivel de desarrollo de las actividades científico investigativas con la interpretación con las teorías y estudios referentes publicados.

7. Resultados

7.1. Resultados e interpretación del pre test y pos test

En este apartado se evidencia los resultados que se han obtenido al finalizar la investigación. Es aquí donde se hace la interpretación de la prueba de entrada y de salida, lo cual permitirá verificar la hipótesis del trabajo y así establecer las conclusiones y sugerencias.

Las técnicas e instrumentos que nos han permitido la recolección de información fueron la observación directa a través de la ficha de observación directa (Pre y Pos test) permitiéndonos dar como válida la hipótesis general y lograr el objetivo previsto en la investigación.

Además, se empleó el paquete estadístico IBM SPSS versión 23, tablas y gráficos para representar e interpretar.

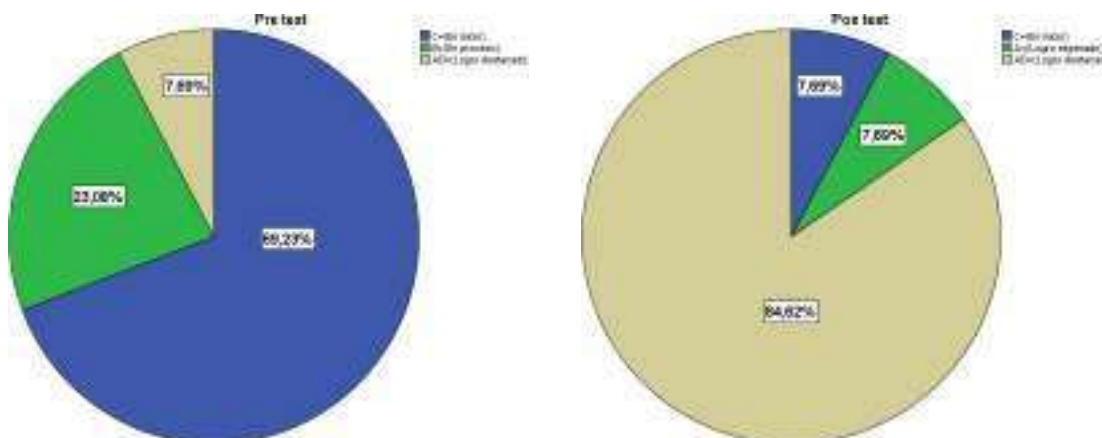
Ítem N° 1: Reproduce figuras en el aire con el dedo.

Tablas N° 1

		Pre test			
Nivel de logro		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C=(En inicio)	9	69,2	69,2	69,2
	B=(En proceso)	3	23,1	23,1	92,3
	AD=(Logro destacado)	1	7,7	7,7	100,0
Total		13	100,0	100,0	

		Pos test			
Nivel de logro		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C=(En inicio)	1	7,7	7,7	7,7
	A=(Logro esperado)	1	7,7	7,7	15,4
	AD=(Logro destacado)	11	84,6	84,6	100,0
Total		13	100,0	100,0	

Gráfico N° 1



Interpretación: Se evidencia en las tablas y gráficos del pre test el 60,23% de los estudiantes en inicio para reproducir figuras en el aire con el dedo, el 23,08% en proceso y sólo el 7,69% está en logro destacado; mientras que en el pos test el 7,69% se está en inicio, el 7,69% en nivel de logro esperado y el 84,62% está en nivel de logro desatacado y la mayoría de estudiantes alcanzaron un nivel de logró el nivel de logro destacado se infiere una mejora significativa de los estudiantes para reproducir figuras en el aire con el dedo.

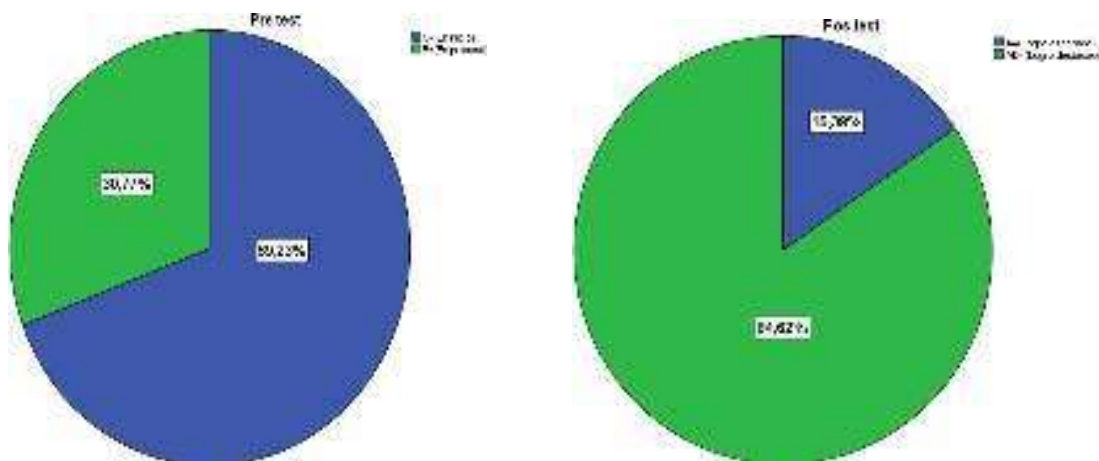
Ítem N° 2: Manipula plastilina y realizar figuras con ésta.

Tablas N° 2

Nivel de logro		Pre test			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C=(En inicio)	9	69,2	69,2	69,2
	B=(En proceso)	4	30,8	30,8	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Nivel de logro		Pos test			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A=(Logro esperado)	2	15,4	15,4	15,4
	AD=(Logro destacado)	11	84,6	84,6	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Gráfico N° 2



Interpretación: Se muestra en las tablas y gráficos del pre test el 69,23% de los estudiantes en inicio para manipular plastilina y realizar figuras con ésta, el 23,08% en proceso; mientras que en el pos test el 15,38% estuvieron en el nivel de logro esperado y el 84,62% en nivel de logro destacado, en el pre test la mayoría de estudiantes alcanzaron niveles de logro de inicio y proceso, mientras que en el pos test la mayoría de estudiantes lograron un nivel destacado, se infiere una mejora significativa de los estudiantes para manipular plastilina y realizar figuras diversas, utilizando materiales.

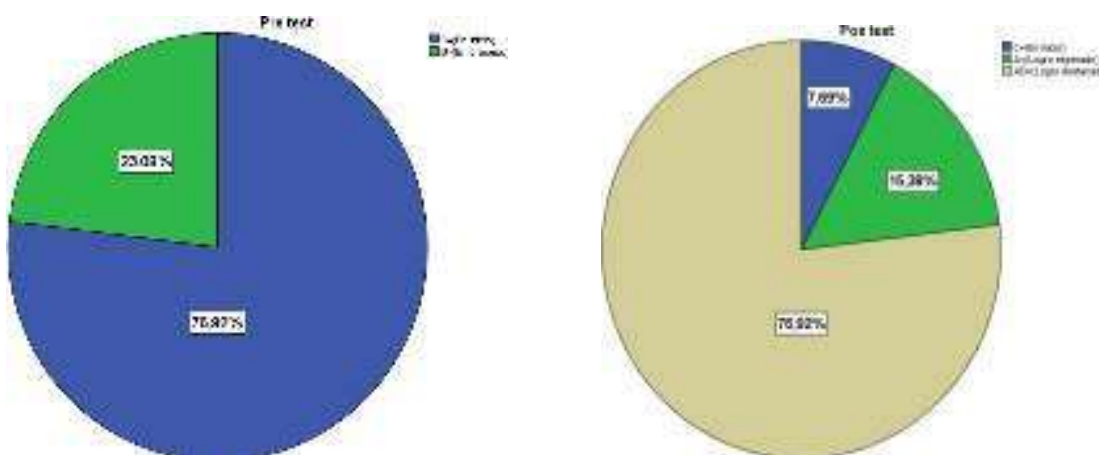
Ítem N° 3: Recorta figuras sencillas

Tablas N° 3

Nivel de logro		Pre test			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C=(En inicio)	10	76,9	76,9	76,9
	B=(En proceso)	3	23,1	23,1	100,0
Total		13	100,0	100,0	

Nivel de logro		Recorta figuras sencillas.			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C=(En inicio)	1	7,7	7,7	7,7
	A=(Logro esperado)	2	15,4	15,4	23,1
	AD=(Logro destacado)	10	76,9	76,9	100,0
Total		13	100,0	100,0	

Gráfico N° 3



Interpretación: Se muestra en las tablas y gráficos del pre test el 76,92% de los estudiantes en inicio para recortar figuras sencillas, el 23,08% en proceso para recortar figuras sencillas; mientras que en el pos test el 7,69% estuvieron en el nivel de logro esperado para recortar figuras sencillas y el 16,39% en nivel de logro esperado, el 76,92% en nivel de logro destacado en el pre test la mayoría de estudiantes alcanzaron niveles de logro destacado, se infiere una mejora significativa de los estudiantes para recortar figuras sencillas.

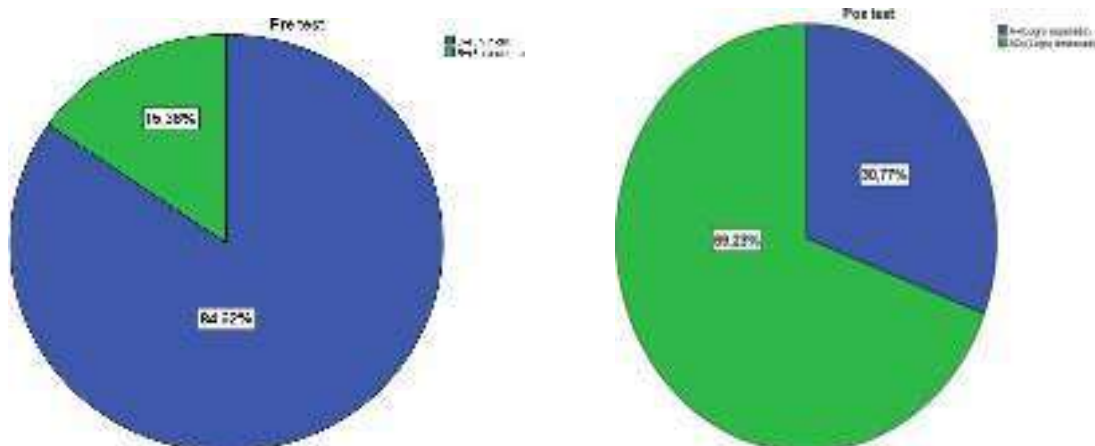
Ítem N° 4: Sabe el nombre de la mayoría de las cosas conocidas.

Tablas N° 4

		Pre test			
Nivel de logro		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C=(En inicio)	11	84,6	84,6	84,6
	B=(En proceso)	2	15,4	15,4	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

		Pos test			
Nivel de logro		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A=(Logro esperado)	4	30,8	30,8	30,8
	AD=(Logro destacado)	9	69,2	69,2	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Gráfico N° 4



Interpretación: Tal como se muestra en las tablas y gráficos del pre test el 84,62% de los estudiantes en inicio en el indicador sabe el nombre de la mayoría de las cosas conocidas, el 15,38% en proceso y sabe el nombre de la mayoría de las cosas conocidas; mientras que en el pos test el 30,77% estuvieron en el nivel de logro esperado para saber el nombre de la mayoría de las cosas conocidas y el 69,23% en nivel de logro destacado en el pre test la mayoría de estudiantes alcanzaron nivel de proceso, se infiere una mejora significativa de los estudiantes de educación inicial sabe el nombre de la mayoría de las cosas conocidas.

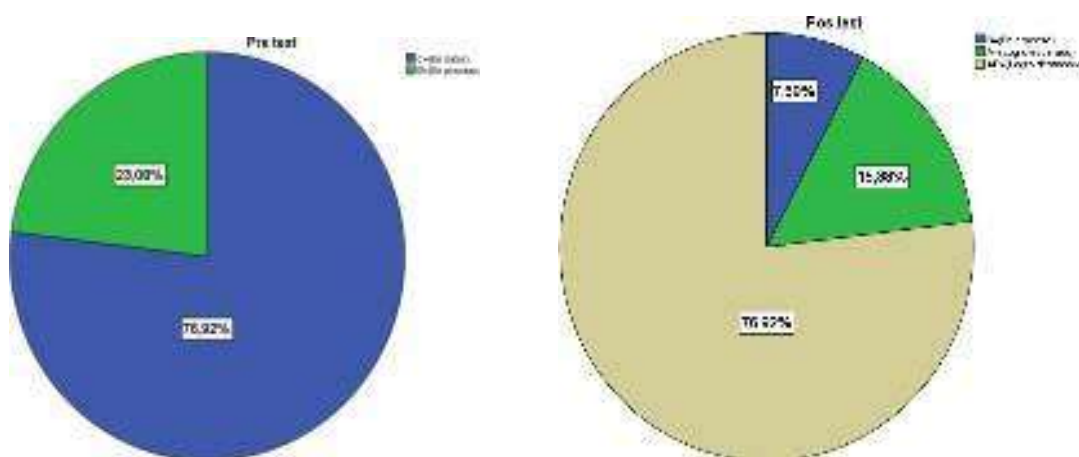
Ítem N° 5: Puede decir su nombre, edad y sexo.

Tablas N° 5

Nivel de logro		Pre test			
Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	C=(En inicio)	10	76,9	76,9	76,9
	B=(En proceso)	3	23,1	23,1	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Nivel de logro		Pos test			
Válido		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	B=(En proceso)	1	7,7	7,7	7,7
	A=(Logro esperado)	2	15,4	15,4	23,1
	AD=(Logro destacado)	10	76,9	76,9	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Gráfico N° 5



Interpretación: Tal como se muestra en las tablas y gráficos del pre test el 76,92% de los estudiantes en inicio y puede decir su nombre, edad y sexo, el 23,08% en proceso puede decir su nombre, edad y sexo; mientras que en el pos test el 7,6% en proceso y el 15,38% estuvieron en el nivel de logro esperado y puede decir su nombre, edad y sexo y el 76,92% en nivel de logro destacado; en el pre test la mayoría de estudiantes alcanzaron niveles de proceso; en el pos test se infiere una mejora significativa de los estudiantes de educación inicial puede decir su nombre, edad y sexo los niños y niñas alcanzaron un nivel de logro destacado.

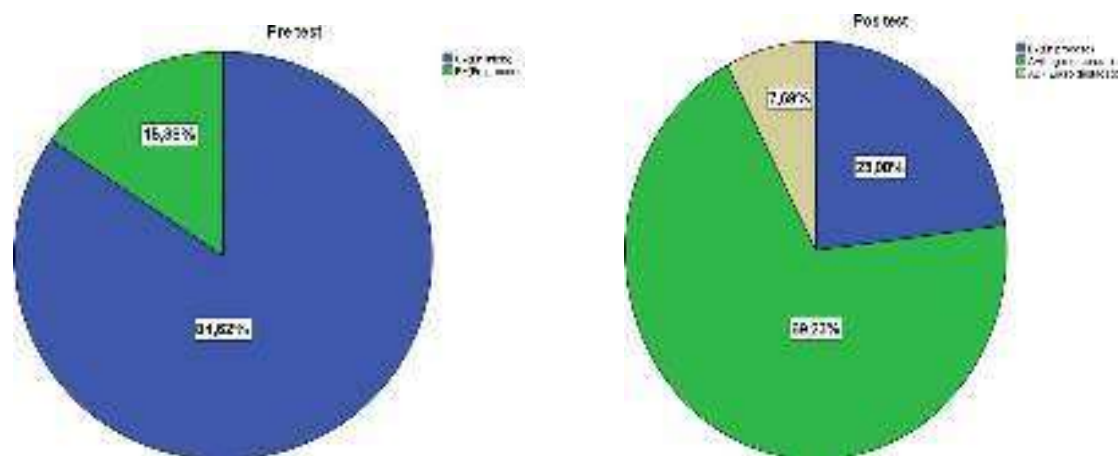
Ítem N° 6: Dice palabras como “yo”, “mi”, “nosotros”, “tú” y algunos plurales (autos, perros, gallinas)

Tablas N° 6

Nivel de logro		Pres test			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C=(En inicio)	11	84,6	84,6	84,6
	B=(En proceso)	2	15,4	15,4	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Nivel de logro		Pos test			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	B=(En proceso)	3	23,1	23,1	23,1
	A=(Logro esperado)	9	69,2	69,2	92,3
	AD=(Logro destacado)	1	7,7	7,7	100,0
Total		13	100,0	100,0	

Gráfico N° 6



Interpretación: Tal como se muestra en las tablas y gráficos del pre test el 84,62% de los estudiantes en inicio y dice palabras como “yo”, “mi”, “nosotros”, “tú” y algunos plurales (autos, perros, gallinas), el 15,38% en proceso; mientras que en el pos test el 7,69% en proceso y el 23,08% estuvieron en el nivel de logro esperado y el 69,92% en nivel de logro destacado; en el pre test la mayoría de estudiantes alcanzaron niveles de proceso, en el pos test la mayoría de estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado dice palabras como “yo”, “mi”, “nosotros”, “tú” y algunos plurales (autos, perros, gallinas) se infiere una mejora significativa

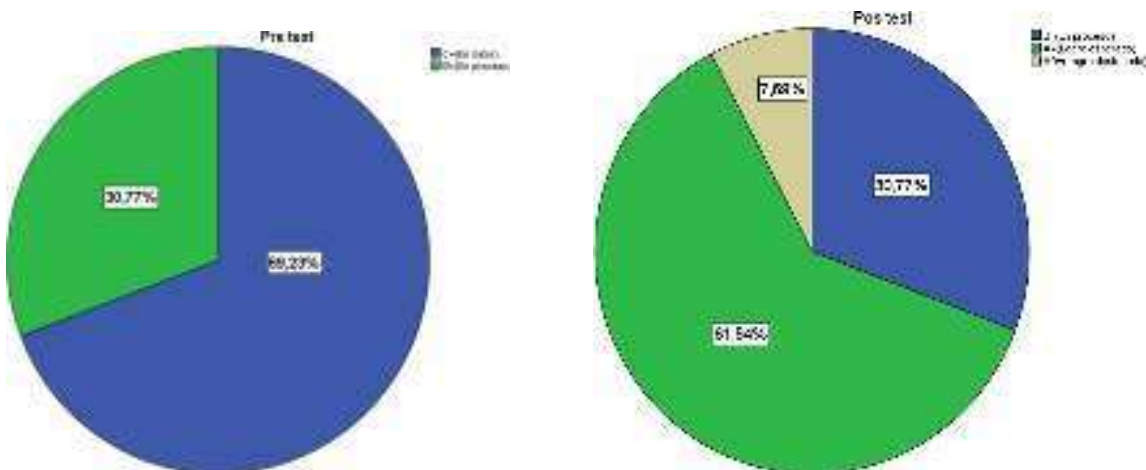
Ítem N° 7: Nombra señalando figuras geométricas.

Tablas N° 7

		Pres test			
Nivel de logro		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C=(En inicio)	9	69,2	69,2	69,2
	B=(En proceso)	4	30,8	30,8	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

		Pos test			
Nivel de logro		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	B=(En proceso)	4	30,8	30,8	30,8
	A=(Logro esperado)	8	61,5	61,5	92,3
	AD=(Logro destacado)	1	7,7	7,7	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Gráfico N° 7



Interpretación: Tal como se muestra en las tablas y gráficos del pre test el 69,23% de los estudiantes en inicio y nombra señalando figuras geométricas, el 30,77% en proceso; mientras que en el pos test el 7,69% en proceso y el 30,77% estuvieron en el nivel de logro esperado nombra señalando figuras geométricas y el 7,69% en nivel de logro destacado; en el pre test la mayoría de estudiantes alcanzaron nivel de proceso, en el pos test la mayoría de estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado nombra señalando figuras geométricas.

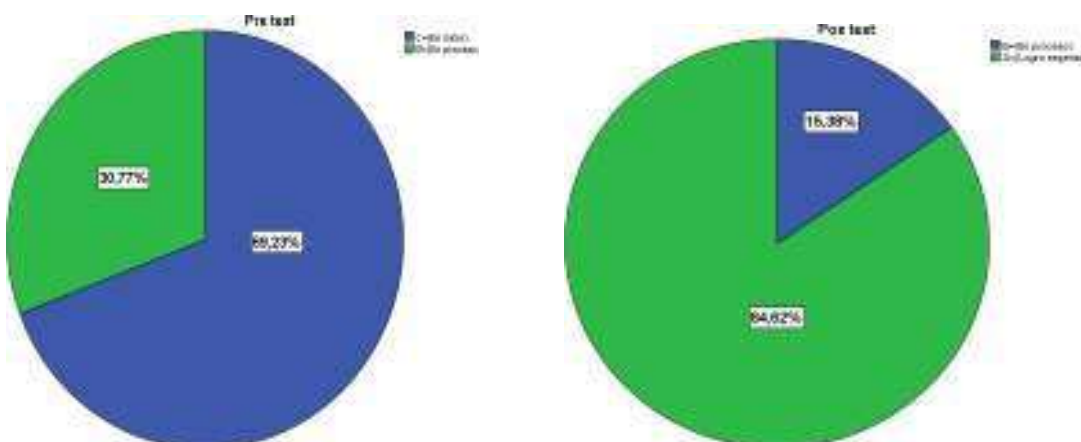
Ítem N° 8: Arma rompecabezas de 3 y 4 piezas.

Tablas N° 8

		Pre test			
Nivel de logro		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C=(En inicio)	9	69,2	69,2	69,2
	B=(En proceso)	4	30,8	30,8	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

		Pos test			
Nivel de logro		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	B=(En proceso)	2	15,4	15,4	15,4
	A=(Logro esperado)	11	84,6	84,6	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Gráfico N° 8



Interpretación: Tal como se muestra en las tablas y gráficos del pre test el 69,23% de los estudiantes en inicio y arma rompecabezas de 3 y 4 piezas, el 30,77% en proceso en arma rompecabezas de 3 y 4 piezas; mientras que en el pos test el 15,38% en proceso y el 84,62% estuvieron en el nivel de logro esperado arma rompecabezas de 3 y 4 piezas; en el pre test la mayoría de estudiantes alcanzaron niveles de proceso, en el pos test la mayoría de estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado arma rompecabezas de 3 y 4 piezas, se aprecia una mejora significativa en esta dimensión.

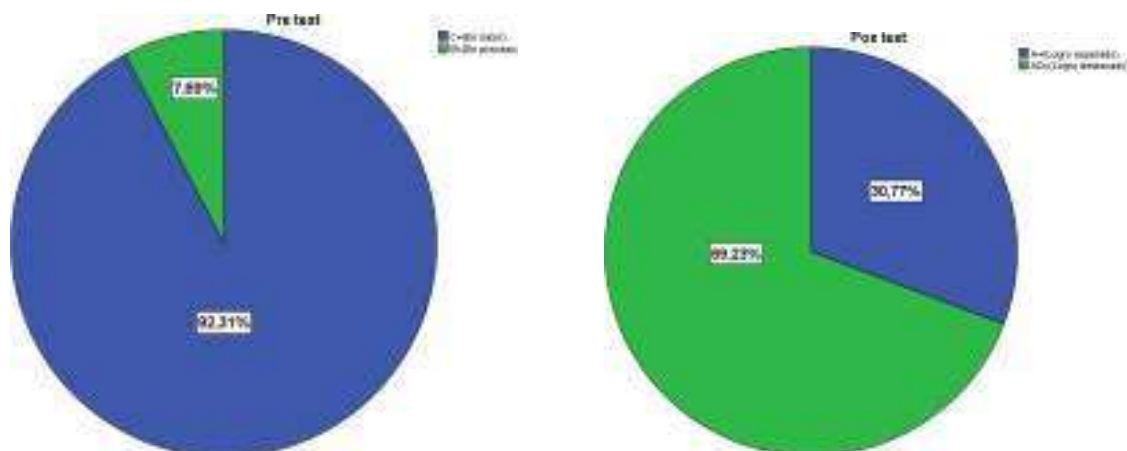
Ítem N° 9: Copia un círculo con lápiz o crayola.

Tablas N° 9

Nivel de logro		Pres test			
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válido	C=(En inicio)	12	92,3	92,3	92,3
	B=(En proceso)	1	7,7	7,7	100,0
Total		13	100,0	100,0	

Nivel de logro		Pos test			
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válido	A=(Logro esperado)	4	30,8	30,8	30,8
	AD=(Logro destacado)	9	69,2	69,2	100,0
Total		13	100,0	100,0	

Gráfico N° 9



Interpretación: Tal como se muestra en las tablas y gráficos del pre test el 92,31% de los estudiantes en inicio y copia un círculo con lápiz o crayola., el 7,69% en proceso copia un círculo con lápiz o crayola; mientras que en el pos test el 30,77% en proceso y el 69,23% estuvieron en el nivel de logro esperado copia un círculo con lápiz o crayola ; en el pre test la mayoría de estudiantes alcanzaron niveles de proceso, en el pos test la mayoría de estudiantes alcanzaron el nivel de logro esperado copia un círculo con lápiz o crayola, se aprecia una mejora significativa en esta dimensión.

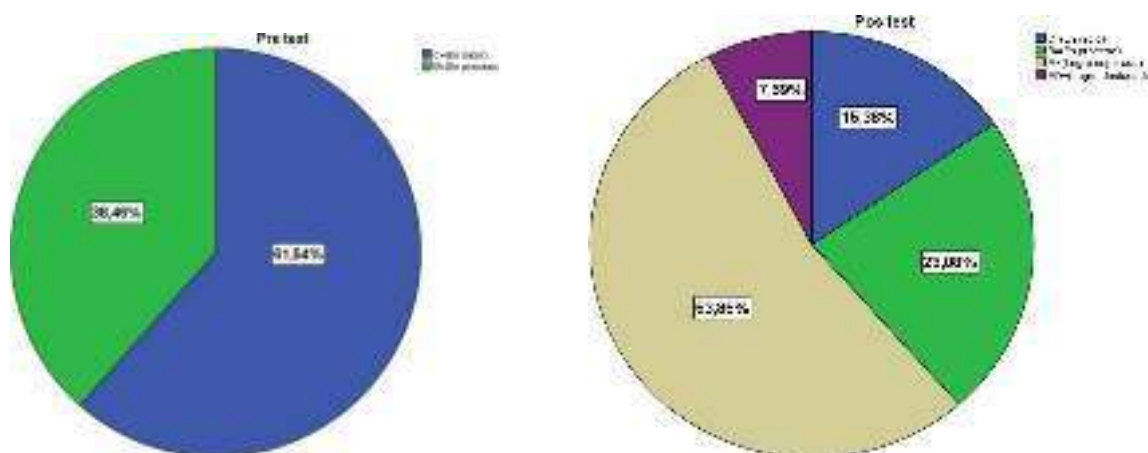
Ítem N° 10: Enrosca y desenrosca las tapas de jarras o abre la manija de la puerta.

Tablas N° 10

Nivel de logro		Pre test			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C=(En inicio)	8	61,5	61,5	61,5
	B=(En proceso)	5	38,5	38,5	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Nivel de logro		Pos test			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C=(En inicio) B=(En proceso)	2	15,4	15,4	15,4
	A=(Logro esperado)	3	23,1	23,1	38,5
	AD=(Logro destacado)	7	53,8	53,8	92,3
	Total	13	100,0	100,0	100,0

Gráfico N° 10



Interpretación: Se evidencia en las tablas y gráficos del pre test el 61,54% de los estudiantes en inicio para enrosca y desenrosca las tapas de jarras o abre la manija de la puerta, el 38,46% en proceso copia un círculo con lápiz o crayola; mientras que en el pos test el 7,69% en inicio y el 15,38% estuvieron en proceso, el 23,08% estuvieron en nivel de logro esperado, el 53,85% estuvieron en nivel de logro destacado; en el pre test la mayoría de estudiantes alcanzaron niveles de proceso, en el pos test la mayoría de estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado para enrosca y desenrosca las tapas de jarras o abre la manija de la puerta, se aprecia una mejora significativa en esta dimensión.

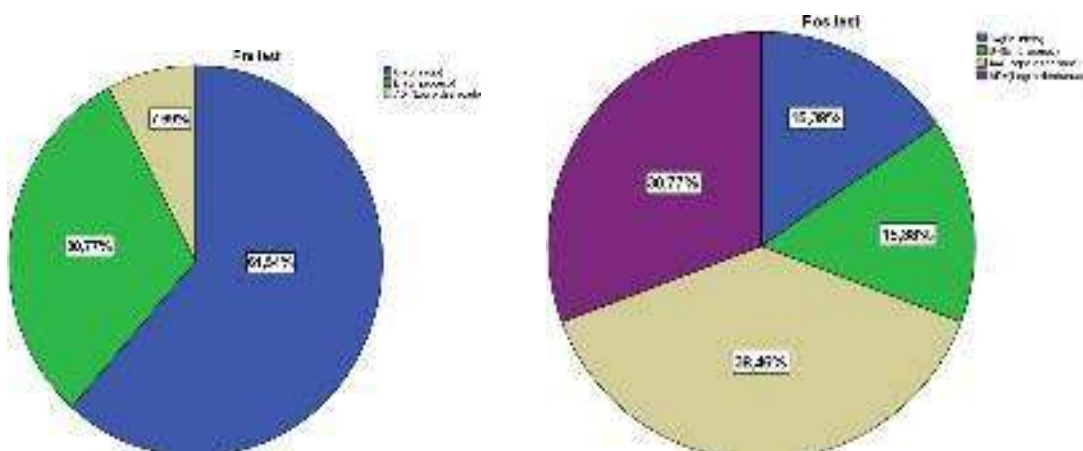
Ítem N° 11: Pedalea un triciclo (bicicleta de 3 ruedas).

Tablas N° 11

		Pre test			
Nivel de logro		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C=(En inicio)	8	61,5	61,5	61,5
	B=(En proceso)	4	30,8	30,8	92,3
	AD=(Logro destacado)	1	7,7	7,7	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

		Pos test			
Nivel de logro		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C=(En inicio)	2	15,4	15,4	15,4
	B=(En proceso)	2	15,4	15,4	30,8
	A=(Logro esperado)	5	38,5	38,5	69,2
	AD=(Logro destacado)	4	30,8	30,8	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Gráfico N° 11



Interpretación: Como se muestra en las tablas y gráficos del pre test el 61,54% de los estudiantes en inicio para pedalea un triciclo (bicicleta de 3 ruedas), el 30,46% en proceso pedalea un triciclo (bicicleta de 3 ruedas) el 7,69% en proceso copia un círculo con lápiz o crayola; mientras que en el pos test el 15,38% en inicio y el 15,38% estuvieron en proceso, el 38,45% estuvieron en nivel de logro esperado, el 30,77% estuvieron en nivel de logro destacado; en el pre test la mayoría de estudiantes alcanzaron niveles de proceso, en el pos test la mayoría de estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado para enroscar y pedalea un triciclo (bicicleta de 3 ruedas), se aprecia una mejora significativa en esta dimensión.

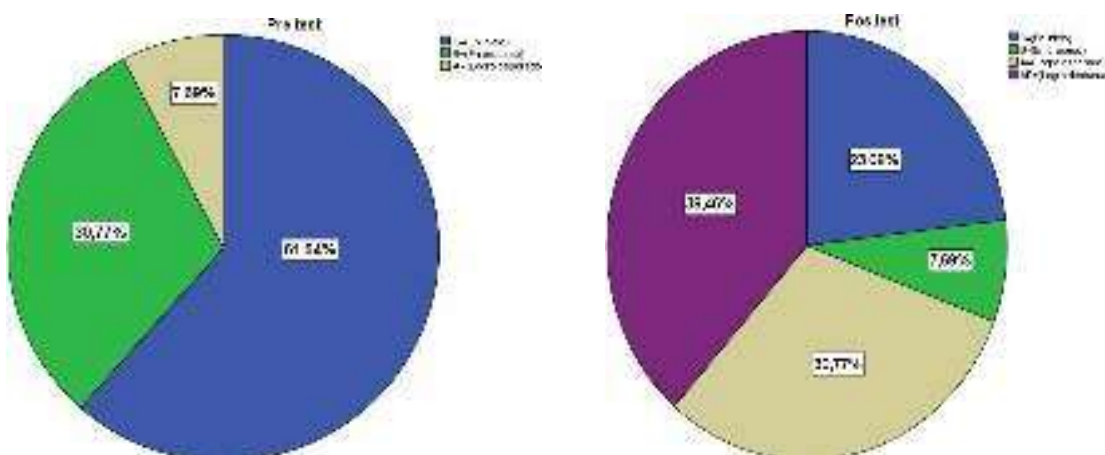
Ítem N° 12: Sube y baja escaleras, un pie por escalón.

Tablas N° 12

		Pre test			
Nivel de logro		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C=(En inicio)	8	61,5	61,5	61,5
	B=(En proceso)	4	30,8	30,8	92,3
	A=(Logro esperado)	1	7,7	7,7	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

		Pos test			
Nivel de logro		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	C=(En inicio)	3	23,1	23,1	23,1
	B=(En proceso)	1	7,7	7,7	30,8
	A=(Logro esperado)	4	30,8	30,8	61,5
	AD=(Logro destacado)	5	38,5	38,5	100,0
	Total	13	100,0	100,0	

Gráfico N° 12



Interpretación: Se evidencia en las tablas y gráficos del pre test el 7,69% de los estudiantes en inicio para subir y bajar escaleras, un pie por escalón, el 30,46% en proceso para subir y bajar escaleras, un pie por escalón el 7,69% en proceso copia un círculo con lápiz o crayola; mientras que en el pos test el 23,08% en inicio y el 7,69% estuvieron en proceso, el 30,77% estuvieron en nivel de logro esperado, el 30,46% estuvieron en nivel de logro destacado; en el pre test la mayoría de estudiantes alcanzaron niveles de proceso, en el pos test la mayoría de estudiantes alcanzaron el nivel de logro destacado para subir y bajar escaleras, un pie por escalón, se aprecia una mejora significativa en esta dimensión.

Comprobación de la hipótesis

En la prueba de significación estadística, se plantea la hipótesis de investigación (H1) y la hipótesis nula (H0):

(H1) La propuesta del programa “juego libre influye” significativamente en el desarrollo psicomotor de los niños(as) de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamba Celendín - 2018.

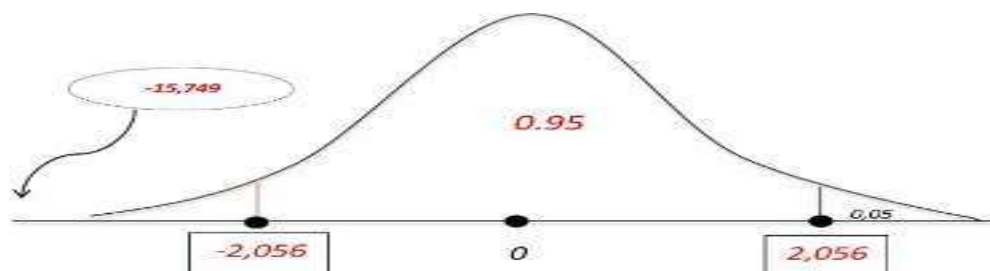
(H0) La propuesta del programa “juego libre” no influye significativamente en el desarrollo psicomotor de los niños(as) de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamba Celendín - 2018.

Se prueba la hipótesis $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ contra $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$, con una significación de 0,05 en el paquete estadístico SPSS v22:

Tabla. Prueba t de Student para la comparación de logros de aprendizaje en el pre test y pos test con un solo grupo.

	Diferencias relacionadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pretest - Posttest	-10,55556	,52705	,17568	-10,96068	-10,15043	-60,083	8	,000

Fuente: Pre test y pos test aplicado a un grupo de estudio (escala vigesimal).
Elaboración: Propia con SPSS versión 23.



Valor de "T"	Valor crítico de "T"	Grados de libertad	Nivel de significancia
$T_0 = -60,083$	-2.056	$9 - 1 = 8$	0,05

Distribución t de Student para el Pre test y Pos test. Fuente: Pre test y pos test aplicado a un grupo de estudio.

Decisión: Como $p = 0,000 < 0,05$ entonces se rechaza la hipótesis nula H_0 , es decir, se acepta la hipótesis de investigación.

Interpretación: la prueba de muestras relacionadas; es decir de la prueba t con un alpha de 0,05 (nos ofrece el nivel de significación $1 - 0,05 = 0,95 = 95\%$) y vemos como la diferencia entre las medias es de -10,55556 y que el límite aceptable está comprendido entre los valores -10,96068 y -10,15043; cómo podemos observar la diferencia se encuentra entre este intervalo, por tanto, se asume que las medias son diferentes. También podemos señalar que el estadístico t vale -60,083 y junto a él su significación o valor p que vale ,000.

En conclusión, se observa en el gráfico que el valor obtenido de t -60,083 recae en la región de rechazo de hipótesis nula con un nivel de confianza de 0,05 cuyo valor en la tabla de valor “t” es de -2,056. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula: “La propuesta del programa “juego libre” no influye significativamente en el desarrollo psicomotor de los niños(as) de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamba Celendín - 2018”. Y se acepta la hipótesis de trabajo de investigación: “La propuesta del programa “juego libre” no influye significativamente en el desarrollo psicomotor de los niños(as) de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamba Celendín - 2018”.

8. Análisis y discusión

8.1. Con los resultados, antecedentes y teorías.

Se evidencia de manera más notoria en los resultados estadísticos de la investigación.

En tablas y gráficos N° 1, se muestra resultados evidenciados en las tablas y gráficos del pre test el 60,23% de los estudiantes en inicio para reproducir figuras en el aire con el dedo, el 23,08% en proceso y sólo el 7,69% está en logro destacado; mientras que en el pos test el 7,69% se está en inicio, el 7,69% en nivel de logro esperado y el 84,62% está en nivel de logro desatocado y la mayoría de estudiantes alcanzaron un nivel de logro el nivel de logro destacado se infiere una mejora significativa de los estudiantes para reproducir figuras en el aire con el dedo.

Se afirma el mejoramiento significativo de la psicomotricidad por parte de los niños y niñas de 3 años de educación inicial demuestran reproducir figuras en el aire con los dedos de las manos de acuerdo a su capacidad.

Tal como se evidencia en las tablas y gráficos N° 5: en el pre test el 76,92% de los estudiantes en inicio y puede decir su nombre, edad y sexo, el 23,08% en proceso puede decir su nombre, edad y sexo; mientras que en el pos test el 7,6% en proceso y el 15,38% estuvieron en el nivel de logro esperado y puede decir su nombre, edad y sexo y el 76,92% en nivel de logro destacado; en el pre test la mayoría de estudiantes alcanzaron niveles de proceso; en el pos test se infiere una mejora significativa de los estudiantes de educación inicial puede decir su nombre, edad y sexo los niños y niñas alcanzaron un nivel de logro destacado. Se infiere el desarrollo del lenguaje en la expresión de ideas sencillas.

Como señala Fernández (2014), en su investigación denominado: “El juego libre y espontáneo en educación infantil, una experiencia práctica”. El estudio concluyó que durante el juego los niños se comunican no sólo a través de la palabra sino también, por medio de sonidos y gestos, asimismo, el juego es diversión, placer que favorece el desarrollo del niño, pero también requiere concentración, cambios y nuevas propuestas de parte de ellos.

Como señalan Medina, R y Páez, Y. (2017) en su investigación denominada: “Juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa soledad Román De Núñez sede progreso y libertad”, trabajo presentado para obtener el título de licenciada en pedagogía infantil, Universidad de Cartagena, las investigadoras concluyeron:

En el andar de este proyecto se obtuvieron excelentes resultados, teniendo como evidencias las actividades implementadas para potencializar la psicomotricidad por medio del juego.

Monrroy y Peña (2005) realizaron un estudio descriptivo sobre el: “Desarrollo psicomotor y el procesamiento sensorial en niños con déficit atencional con hiperactividad” pertenecientes a comunas del área norte de la región metropolitana. La muestra estuvo conformada por 38 niños(as) entre 6 y 12 años con síndrome de déficit atencional con hiperactividad. El desarrollo psicomotor se midió a través de la batería psicomotriz (BPM) de Vítor Da Fonseca que consiste en una serie de pruebas que evalúan 7 áreas de la psicomotricidad, la variable procesamiento sensorial se midió a través de la evaluación de procesamiento.

Teoría de la relajación. Esta teoría está respaldada mediante la tesis de Lazarus. Esto se reflejaba en el interés por los juegos, las canciones infantiles, los cuentos de hadas y la terminación de las lecciones antes de que los niños mostrasen signos de cansancio. Para Lazarus, el juego es una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en las actividades serias o útiles, en un momento de decaimiento o fatiga.

Lazarus, creó la teoría del descanso promoviendo el juego como una actividad dedicada al descanso, el cual se caracteriza por ser activo, donde la alternancia del trabajo serio e intensivo con el juego, puede favorecer el restablecimiento de las fuerzas y del sistema nervioso central (el juego aplicado a los adultos).

El juego libre en las diversas líneas de tiempo en los contextos diversos son actividades que generan diversión por excelencia y en el trabajo de investigación ha generado el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de educación inicial.

9. Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones:

- Se logró determinar en qué medida el programa “juego libre” influye en el desarrollo psicomotor de los niños(as) de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamaba, Celendín - 2018.
- Los estudiantes considerados como muestra de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamaba, Celendín - 2018, antes de la aplicación el programa de juego libre, ubicándose la mayoría de estudiantes en niveles de: inicio y logro esperado; sin embargo, después del desarrollar el programa de juego libre la mayoría de estudiantes alcanzaron niveles de logro esperado y nivel de logro destacado.
- Se logró demostrar la efectividad de la propuesta del programa “juego libre” en el desarrollo psicomotor en los niños de 3 años, mejorándose significativamente en las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad.
- Se desarrolló desarrollar las sesiones y actividades de aprendizaje en el área de personal social, considerando actividades lúdicas para aprender.
- Después de la aplicación el programan se validó la propuesta del programa “juego libre” en los niños de 3 años para mejorar el desarrollo psicomotor en sus dimensiones de coordinación, lenguaje, cognición y motricidad.

Recomendaciones:

- A los docentes de educación Educación Inicial, que están a cargo de los estudiantes de 3 años de edad del nivel inicial de la IE. N° 374 Piobamaba de Celendín, realicen investigaciones “juego libre” para mejorar el desarrollo psicomotor.
- Los padres de familia deben participar activamente en actividades lúdicas en los diversos contextos educativos, generando en sus hijos un clima de seguridad y confianza.
- Las maestras de educación inicial deben planificar en sus actividades diarias el juego libre como estrategia de socialización y el desarrollo de capacidades de los niños y niñas.
- A los estudiantes de educación, realizar investigaciones relacionada con el juego para desarrollo de capacidades motrices en los niños y niñas.

10. Referencias bibliográficas

- Aucouturier, B. (2014). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona: Graó.
- Aizencang, N. (2012). *Jugar, aprender y enseñar*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Bottini, P. (2013). *Psicomotricidad, prácticas y conceptos*. Madrid: Miño y Dávila Editores.
- Cobos, P. (2006). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo*. Madrid: Pirámide.
- Chara-Góngora, W. (2009). *Efectos del Programa de Psicomotricidad a través del ritmo de forma toril para desarrollar la integración rítmica en niños de 5 años*. Tesis no publicada de especialidad. Escuela Nacional Superior de Folklore José María Arguedas. Lima, Perú.
- Cubero, R. (2005). *Perspectivas Constructivistas*. Barcelona: Graó.
- De la Cruz, V & Mazaira, C. (1994). *Programa de Educación Psicomotriz (PEP)*. Madrid: TEA.
- Díaz, J. (1997). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas.
- Fernández, L. (2014). *El juego libre y espontáneo en educación infantil. Una experiencia práctica*. (Tesis de maestría, España). Recuperada de repositorio.unican.es/xmlui/bitstream.
- Fonseca, V.da. (1996). *Estudio y Génesis de la Psicomotricidad*. Barcelona: INDE
- Franco, F. (2005). *El desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial*. Tesis de licenciatura. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.
- García, A. y Llull (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex.
- Gastiaburú, F. (2012) *Programa “juego, coopero y aprendo” para el desarrollo psicomotor niños de 3 años de una I.E del Callao*. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación Mención de Psicopedagogía de la Infancia. Universidad San Ignacio de Loyola.
- Haeussler, M. & Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI)* Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile. (Libro original publicado, 1985).
- Isaac, M. (2001). *Desarrollo psicomotor*. Recuperado el día 05 de abril del 2011, en http://cerilcl/p36_D_psicomotor.htm
- Jaimes, J. (2006). *Características del desarrollo psicomotor y el ambiente familiar en niños de 3 a 5 años*. Tesis de Bachiller. Universidad Peruana Unión. Ñaña, Perú.
- Levin, E. (2002). *La infancia en escena, constitución del sujeto y desarrollo psicomotor*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Linares, N. & Calderón, S. (2008). *Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 0 a 2 años de madres que recibieron estimulación prenatal en el Instituto Nacional Materno*

- Perinatal en el periodo julio 2005 a julio 2007*. Tesis de licenciatura no publicada. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima, Perú.
- Loli, G. & Silva, Y. (2007). *Psicomotricidad, intelecto y afectividad-tres dimensiones hacia una sola dirección: desarrollo integral*. Lima: Bruño.
 - López, V. & Aldama, B. (2002). *Una experiencia de evaluación de actividades motrices en educación infantil*. Aula de Innovación Educativa, 115, 19-23.
 - Mayorca, P. & Lino, A. (2013). *Pedagogía de la Motricidad*. Lima: Perú. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Facultad de Educación.
 - Medina, A., Sánchez, A & García, M (2012). *Desarrollo físico, motor y perceptivo*. En: USIL Facultad de Educación. p.8.
 - Meece, J. (2010). *Teoría del desarrollo cognoscitivo de Vygotsky*. En: USIL Facultad de Educación. Psicología del Desarrollo en la Infancia.p.81.
 - MINEDU. (2015). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima.
 - Monrroy, K. & Peña, C. (2015). *Descripción del Desarrollo Psicomotor y Procesamiento Sensorial en niños con Déficit Atencional con Hiperactividad pertenecientes a comunas del área Norte de la Región Metropolitana*. Tesis de Licenciatura. Universidad de Chile. Santiago de Chile, Chile.
 - Muñoz, L. (2003). *Educación Psicomotriz*. Bogotá: Kinesis.
 - Navarro, R. & Tiza, D. (2001). *Efectos del Programa Nuevo Amanecer para el desarrollo de habilidades psicomotrices del niño a través de la disciplina de la danza folclórica*. Tesis de especialidad no publicada. Escuela Nacional Superior de Folklore José María Arguedas. Lima, Perú.
 - Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y la Cultura. (2007). *Bases Sólidas: Atención Y Educación en la Primera Infancia*. Recuperado el 27 de Junio del 2011, <http://www.unesco.org/new/es/education/themes/leadingthe-international-agenda/efareport/reports/2007-early-childhood/>.
 - Piaget, J. (2008). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Crítica.
 - Quispe, M. (2007). *Prevalencia de los trastornos del desarrollo psicomotor en menores de 3 años del servicio de medicina de rehabilitación hospital San Juan de Lurigancho 2005-2006*. Tesis de especialidad no publicada. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima, Perú.
 - Salas, A. (2012). *Programa jugando en los sectores para desarrollar capacidades matemáticas en niños de 4 años de una I.E. del callao. (Tesis de Maestría, Perú)*. repositorio.usil.edu.pe/.../2012_Salas_Programa-Jugando-en-lossectores.de AD Salas Jaramillo - 2012
 - Sánchez, H. & Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Mantaro.
 - Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego*. Argentina: Novedades Educativas.
 - Sarlé, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar*. Argentina: Novedades educativas.

- Silva, M. (2011). *Estudio comparativo del desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos Instituciones Educativas del Distrito de Ventanilla, Callao*. Tesis de maestría no publicada. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima, Perú.
- Tasayco, W. (2002). *Nuevo Manual práctico de educación psicomotriz y motricidad*. Lima: JC Distribuidora.
- Tejedor, P. (2002). *La intervención psicomotriz educativa y la relación de identidad en educación*. Aula de Innovación Educativa, 109, 18-20.
- Torres, B. (2015) *Aplicación de los juegos tradicionales para mejorar la socialización en los niños y niñas de 3 años*. Universidad San Pedro, Celendín-Perú.
- Yataco, L & Fuentes, S. (2008). *Base teóricas contemporáneas del aprendizaje*. Lima: JC Distribuidora.

11. Agradecimiento

A Director, personal docente y estudiantes de 3° años de educación inicial, IE. Piobamba, distrito de Oxamarca- Celendín.

A los docentes investigadores de la Escuela de Postgrado de la Universidad San Pedro.

El autor

12. Anexos

Instrumento de investigación

Ficha de observación

Institución Educativa: I.E. 374 Piobamba

Edad grupo etario : 3 años

Habilidad : Desarrollo psicomotor

Apellidos y nombres : _____

Fecha : /____/____/____/

N°	Indicador	C	B	A	AD
1	Reproduce figuras en el aire con el dedo.				
2	Manipula plastilina y realizar figuras con ésta.				
3	Recorta figuras sencillas.				
4	Sabe el nombre de la mayoría de las cosas conocidas.				
5	Puede decir su nombre, edad y sexo.				
6	Dice palabras como “yo”, “mi”, “nosotros”, “tú” y algunos plurales (autos, perros, gallinas)				
7	Nombra señalando figuras geométricas.				
8	Arma rompecabezas de 3 y 4 piezas.				
9	Copia un círculo con lápiz o crayola.				
10	Enrosca y desenrosca las tapas de jarras o abre la manija de la puerta.				
11	Pedalea un triciclo (bicicleta de 3 ruedas).				
12	Sube y baja escaleras, un pie por escalón.				

Leyenda:

(C)= En inicio (B) = En proceso (A) Logro esperado (AD) Logro destacado

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN CIENTÍFICA

ACTIVIDAD N° 1

1. TÍTULO: Jugando con mi cuerpo

2. FECHA:

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
C	2. Se expresa oralmente.	2.3. Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.

4. APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
C	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Explora experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Explora las posibilidades expresivas de su cuerpo espacio y objetos de su uso cotidiano.

5.-SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas Juego Libre en Sectores		<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Saludo a Dios - Entonan canciones. - Actualizan carteles. <p>Intención Pedagógica del Día:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconocerán las partes de su cuerpo <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de Rutina 	Materiales
ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:			
Inicio	Propósito del Día Motivación/ Interés	<p>Reconocerán las partes de su cuerpo</p> <p>La docente conjuntamente con los niños y niñas entonarán la canción:</p> <p style="padding-left: 40px;">“Mi cuerpo se está moviendo”</p> <p style="padding-left: 40px;">Mi cabeza se está moviendo (3 veces)</p> <p style="padding-left: 40px;">tralalalalá</p> <p style="padding-left: 40px;">Mis brazos se están...</p> <p style="padding-left: 40px;">Mis piernas se están...</p> <p>Salimos al patio realizamos movimientos con nuestro cuerpo, daremos indicaciones para</p>	Canción Papelote Plumones

		desarrollar la noción arriba – abajo; luego tocamos nuestra cabeza, levantamos nuestros brazos, corremos, rodamos, gateamos, saltamos y bailamos.	
	Saberes Previos	La docente preguntará ¿Qué pasaría si no tuviéramos cabeza, brazos...etc.?	Espejo
Desarrollo	Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	Jugamos al “espejo” utilizando un muñeco, imitando los movimientos que hace dicho muñeco. Conocen así que su cuerpo está formado por 3 partes (cabeza, tronco y extremidades) Colocamos la silueta del cuerpo humano e invitamos a los niños y niñas que señale las partes del cuerpo que la maestra indica. Se les facilitará plastilina para que modele el cuerpo humano.	Silueta del cuerpo humano Plastilina
Cierre	Evaluación	Dialogamos acerca del respeto y cuidado que merece nuestro cuerpo. Los niños y las niñas llevarán una silueta del cuerpo humano en corrospun y bajalenguas para que dialoguen, jueguen y amplíen sus conocimientos.	Silueta Corrospun
Rutinas		Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.	

TALLER DE DRAMATIZACION			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Motivación Exploración del Material	- Nos expresamos con nuestro cuerpo La maestra coloca en el aula telas y cintas, pide a los niños que se sienten alrededor y observen lo que ven. Los niños describen lo que ven y elaboran hipótesis sobre sus usos.	CD DVD Telas Cintas Aula
Desarrollo	Ejecución	La maestra presenta la sesión y coordinan las normas para el desarrollo de la actividad. Los niños eligen libremente los elementos a utilizar en el baile de la música. La docente hace escuchar una música instrumental. Los niños se mueven libremente por el espacio manejando los elementos escogidos y danzando al ritmo de la música.	Música

Cierre		Relajación: Los niños se echan sobre el piso y respiran lentamente.	
	Verbalización	La maestra las acompaña de cerca proporcionando una caricia.	
		Los niños se reincorporan lentamente y socializan sobre la actividad.	
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida	
		Acciones de rutina.	
		Salida.	

OBSERVACIONES:

ACTIVIDAD N° 2

1. TÍTULO: Conociendo las partes de mi cara

2. FECHA:

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	Construye su corporeidad.	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.	Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría, tristeza, enojo, etcétera).
C	Se Expresa Oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.

4. APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar. Explora sus posibilidades de movimientos vivenciando el equilibrio en posturas, desplazamientos y juegos libres

5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas Juego Libre en Sectores		<p>Actividades Permanentes de Entrada: Damos la bienvenida a los niños. Saludo a Dios Entonan canciones. Actualizan carteles.</p> <p>Intención Pedagógica del Día: Identifican las partes finas de su cuerpo</p> <p>Utilización Libre de los Sectores:</p>	<p>Material</p>

		Acciones de Rutina	
ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:			
Inicio	Motivación/ Interés	Facilitaremos a los niños y niñas siluetas de caras completas e incompletas elaborados en cartulina, iniciaremos el dialogo para que expresen lo que les falta o tiene cada silueta.	Siluetas de caritas Cartulina Crayolas
	Saberes Previos	Preguntamos a los niños y niñas ¿Qué pasaría si no tuvieras ojos?... Pediremos a los niños que busquen su pareja para jugar al “toco. - toco” en sí mismo y en el de su pareja.	Papelotes Siluetas
Desarrollo	Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	Formamos grupos y les daremos papelotes con siluetas de una cara para que ellos identifiquen y ubiquen las partes respectivamente. Reforzamos acerca de la importancia y cuidado de nuestra cara y de nuestra cabeza La docente mostrará a los niños un texto icono-verbal con una adivinanza: Dos ventanitas cristalinas se cierran, se abren juntas para poder ver ¿Qué será?	Adivinanza Papelote Plumones
Cierre	Evaluación	Los niños y las niñas pegarán en su hoja de aprestamiento las pares de la cara y luego pegan lana como cabello en la cabeza.	Fichas Goma Lana
Rutinas		Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.	
TALLER DE PSICOMOTRIZ			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Antes	Taller de Psicomotriz Se prepara el espacio para la actividad. Salimos al patio en orden y delimitamos el espacio. Realizamos ejercicios de calentamiento: trotando, saltando, dando vueltas, etc. Reunidos en asamblea construyen las reglas y se les muestra el material a utilizar.	
Desarrollo	Durante	Se forman parejas por afinidad y se les entrega un cojín para que jueguen libremente. Al término se reúnen en círculo demuestran lo que hicieron con los cojines, los otros grupos lo imitan.	Cojines

ACTIVIDAD N°3

1. TÍTULO: Armemos nuestro muñeco articulado.

2. FECHA:

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	2. Construye su corporeidad.	2.2. Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.	Manifiesta, a través de movimientos, posturas y gestos, sus sensaciones, emociones y estados de ánimo (alegría tristeza, enojo, etcétera).
PS	10. Testimonio de la vida en la formación cristiana.	10.6. Se comunica con Dios a través de oraciones.	Reza el Padre Nuestro para comunicarse con Dios.

4. APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
C	5. Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	5.2. Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Relaciona algunos materiales y herramientas con sus posibles usos, elige para ello y los utiliza intuitivamente con libertad para construir.

5.-SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas Juego Libre en Sectores		<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Saludo a Dios - Entonan canciones. - Actualizan carteles. <p>Intención Pedagógica del Día: Arman las articulaciones de su cuerpo.</p> <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de Rutina. 	Materiales

ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:			
Inicio	Propósito del Día Motivación/ Interés	- Arman las articulaciones de su cuerpo Entonan la canción aprendida.	Canción
Desarrollo		<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">“Mi cuerpo se está moviendo”</p> <p>Mi cuerpo se está moviendo Mi cuerpo se está moviendo Moviendo la cabeza Moviendo el cuello Moviendo los hombros Moviendo los codos y las rodillas también</p> </div>	
	Saberes Previos Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	<p>Nos preguntamos ¿Por qué nos movemos?</p> <p>Salimos al patio brindamos a los niños y niñas muñecos desarticulados de corrospun para que los armen adecuadamente, gana el grupo que lo haga primero.</p> <p>Escuchamos música y bailamos acompañados con la marioneta. Señalamos la ubicación de las articulaciones tocándonos el cuello, hombros, codos, rodillas.</p> <p>Repasamos la canción del día anterior.</p> <p>Dialogamos acerca de las articulaciones y que debemos tener mucho cuidado al caminar, correr, saltar, etc. Para no causarnos fracturas y otros accidentes.</p>	<p>Muñecos desarticulados</p> <p>Música</p> <p>Marioneta</p>
Cierre		Brindamos hojas con la figura del cuerpo humano para que marquen con un aspa (x) las articulaciones aprendidas	Trabaja fichas del libro
Rutinas	Evaluación	<p>Cada niño y niña llevará a su casa un muñeco articulado.</p> <p>Aprenden la Rima: Doblo mis codos muevo mis muñecas doblo mis rodillas y me siento en la silla.</p> <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.</p>	<p>Rima</p> <p>Papelote</p> <p>Plumones</p>
ACTIVIDAD DE RELIGION			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Motivación VER	<p>La maestra prepara un altar con una Biblia y ramas de palmera</p> <p>La maestra invita a las niñas/niños al espacio</p>	Mesa

Desarrollo	JUZGAR	<p>preparado y sentarse alrededor de él. La maestra dice a las niñas que observen el ambiente que ha preparado. El adulto pregunta ¿Qué será lo que la maestra ha preparado para el día de hoy? Rescata pre saberes</p> <p>La maestra toma la Biblia del altar y dice que leerá una historia de Jesús. Comenta la lectura con las niñas y niños utilizando preguntas abiertas. La maestra propone dramatizar la lectura del pasaje “La entrada de Jesús a Jerusalén” Mt. 21-6</p> <p>Apoya en la asignación de personajes de la historia y en la escenificación, cuidando de la participación de todas las niñas.</p>	Mantel Palmas, ramas, Biblia Túnicas, utilería. Fichas, colores, papel crepé verde
Cierre	ACTUAR	<p>Nos comprometemos a orar y alabar a Jesús con canciones. Dialoga con las niñas sobre la actividad y muestra las fichas de trabajo que realizarán, dando las indicaciones necesarias.</p>	
Rutinas		<p>Actividades Permanentes de Salida Acciones de rutina. Salida.</p>	

OBSERVACIONES:

ACTIVIDAD N° 4

1. TÍTULO: Me identifico como niño o niña

2. FECHA:

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	1. Afirma su identidad.	1.1. Se valora asimismo.	Se identifica como niño o niña según sus características corporales.
	2. Construye su corporeidad.	2.1. Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Explora y descubre las características de su cuerpo a través de las vivencias y acciones que realiza.
CA	2. Explica el mundo físico, basado en conocimientos científicos.	2.2. Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente	Identifica las partes del cuerpo de un ser vivo.

4. APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
C	2. Se expresa oralmente.	2.3. Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.

5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas		<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Saludo a Dios - Entonan canciones. - Actualizan carteles. <p>Intención Pedagógica del Día:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descubre el sexo al que pertenecen. <p>Utilización Libre de los Sectores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de Rutina 	Materiales
Juego Libre en Sectores			
ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:			

Inicio	Propósito del Día Motivación/ Interés	Descubren el sexo al que pertenecen - Los niños y niñas participarán disfrutando de un desfile de modas para diferenciar sus características	Desfile de modas
Desarrollo	Saberes Previos	Dialogamos acerca del desfile de modas, mediante preguntas ¿el niño usa vestido? ¿Por qué?.....	
	Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	Salimos al patio y pedimos que se agrupen los niños en el círculo azul y las niñas en el círculo rojo Regresamos al aula, colocamos siluetas en la pizarra para que vistan al niño y la niña con su respectiva vestimenta. Escucha con atención el cuento de “Pepito y Carlita” (trata de 2 amiguitos que fueron a una fiesta usando la ropa adecuada a su sexo) Dialogamos sobre el cuento ¿Quién era Pepito? ¿Como vestía Carlita? ¿Qué llevaba en el cabello Carlita? La docente mostrará siluetas de niño y niña para que descubran el sexo al que pertenecen: vulva (niña) pene (niño) La docente realizará recomendaciones sobre la importancia de cuidar y respetar nuestro cuerpo y no dejarse tocar por nadie.	Siluetas de prendas de vestir Cuento Silueta de niños
Cierre	Evaluación	Se les dará fichas del libro para que pinten al niño o niña que es de su mismo sexo.	Fichas del libro
Rutinas		Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.	

CALENDARIO CÍVICO: DÍA MUNDIAL DE LA SALUD

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Motivación	CALENDARIO CIVICO: DIA MUNDIAL DE LA SALUD Se les invita a adivinar que hay en la cajita mágica.	Caja mágica
Desarrollo	Exploración del Material Ejecución	Luego se acercarán y cogerán lo que hay en ella. Se les preguntara que es lo que observan cada uno ¿Qué significara esas figuras, imágenes? La profesora ira explicando que es el día de mundial de la salud	Figuras Imágenes
Cierre	Verbalización	Cada niño voluntariamente verbalizara su	

Rutinas		imagen con sus propias palabras. Actividades Permanentes de Salida - Acciones de rutina. Salida.	
----------------	--	---	--

OBSERVACIONES:

		modelados representan lo que jugaron.	
ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:			
Inicio	Propósito del Día Motivación/ Interés Saberes Previos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocen el uso correcto de los útiles de aseo. - Los niños y niñas entonarán la canción: Pimpón - La maestra preguntará a los niños ¿Qué dice la canción? ¿Qué objetos utiliza pimpón? 	Canción
Desarrollo	Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	<ul style="list-style-type: none"> - La docente hará la presentación de objetos en el bolsillo viajero: adivina, adivinador es un objeto de plástico que tiene dientes y sirve para peinarse ¿Cómo se llama?, Así irá sacando los útiles de aseo para que los niños y niñas conozcan su uso adecuado, la docente irá mencionando adivinanzas con cada uno de los útiles de aseo. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Tiene cerdas Usa pastita Entra y sale Y la deja limpiecita. ¿Que será, que será? (cepillo)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Comparan, contrastan estableciendo semejanzas y diferencias dándole énfasis a la utilidad de cada uno. - Presentación de la lámina de los útiles de aseo: ¿qué ven aquí?, ¿para qué sirven?, ¿Por qué es importante estar limpio? - Facilitaremos a los niños y niñas siluetas diversas para que seleccionen sólo los útiles de aseo. 	Objetos de aseo Adivinanzas Lamina Siluetas
Cierre	Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - En una hoja hacen un trabajo gráfico plástico, rasgando papel lustre para que lo peguen dentro de los útiles de aseo. 	Fichas papel lustre Goma
Rutinas		<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. 	
TALLER DE GRAFICO- PLASTICO			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	asamblea	<ul style="list-style-type: none"> - La docente comunica a los niños hoy pintaremos de una manera diferente, lo haremos con cepillos de dientes que ya no se usan. - Recordamos las normas de uso y cuidado de 	

Desarrollo	Desarrollo de la actividad	<p>los materiales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se entrega a cada niño ¼ de cartulina blanca, siluetas de diversos útiles de aseo, y escogen los de su preferencia; cepillo de dientes, témpera de distintos colores. - Los niños reconocen a qué pertenece cada silueta. - Cada niño elige las siluetas de su preferencia y las pega con cinta masking (colocada por detrás de la figura) en su cartulina. - Luego humedecen su cepillo de dientes en témpera diluida y con el dedo pulgar salpicará pintura encima de toda la cartulina cubriendo incluso las siluetas. Puede realizar el mismo procedimiento con otro color de témpera. - Se pone a secar mientras salen a lavarse las manos y el cepillo. - Una vez que la témpera haya secado, sacan con cuidado las siluetas pegadas Se les pregunta ¿Cómo quedó su trabajo? 	<p>Cepillos usados</p> <p>Cartulina, Siluetas de útiles de aseo, cepillo de dientes, témperas, cinta masking</p>
Cierre	Verbalización	<ul style="list-style-type: none"> - Colocan su trabajo en el panel de exposiciones y los niños que deseen salen a exponer mientras los otros niños ponen en práctica una escucha activa. - EVALUACIÓN: Se hará a través de una ficha de observación. 	
Rutinas		<p>Actividades Permanentes de Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>Salida.</p>	

OBSERVACIONES:

ACTIVIDAD N° 6

1. TÍTULO: Implementemos nuestro sector de aseo

2. FECHA:

3. APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
M	1. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad	1.2. Comunica y representa ideas matemáticas	Agrupar útiles de aseo y limpieza con un solo criterio y expresar la acción realizada.
C	6. Percibe y aprecia las producciones artísticas.	6.3. Reflexiona y opina sobre las manifestaciones Artísticas que percibe y produce.	Manifiestan que imágenes y canciones le gustan.

4. APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	2. Construye su corporeidad	2.1. Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos. Realiza acciones motrices básicas, como correr, saltar y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres.

5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas Juego Libre en Sectores		Actividades Permanentes de Entrada: Intención Pedagógica del Día: Implementamos nuestro sector de aseo Utilización Libre de los Sectores: - Acciones de Rutina	Materiales
ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:			
Inicio	Propósito del Día Motivación/ Interés	Implementamos nuestro sector de aseo La maestra presentará a los niños y niñas una caja de sorpresa en la cual habrá útiles de aseo como: jabón, pasta dental, cepillo, shampoo, colonias, peine, toalla, etc.	Caja Útiles de aseo

<p>Desarrollo</p>	<p>Saberes Previos</p> <p>Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias</p>	<p>La maestra crea expectativa para reforzar la creatividad y la imaginación de los niños y las niñas mediante las preguntas: ¿Qué hay en esta caja? ¿Qué creen que podemos hacer con ellos? ¿Para qué se utilizan? ¿Dónde deben guardarse?</p> <p>Se entrega los útiles de aseo, manipulan, juntan y los ubican por criterio de agrupación. Entonarán la canción:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>“A lavarse las manos” Vamos a lavarnos las manos con jabón Si con jabón, si con jabón, si con abón Que lindas, que bellas quedarán Con el jabón, con el jabón</p> </div> <p>Se dirigirán a los Servicios Higiénicos para lavarse las manos con agua y jabón Se secan las manos con ayuda</p>	<p>Canción Plumones Papelotes</p> <p>Agua y jabón</p>
<p>Cierre</p>	<p>Evaluación</p>	<p>Conocen la importancia del agua para la utilización de los materiales de aseo</p> <p>La maestra los guiará hasta el sector de aseo, les mostrará el lugar correcto donde deben ir los útiles de aseo que utilizaremos cuando estemos en el jardín</p> <p>La maestra les dirá que en el hogar también debemos tener un lugar seguro donde guardarlos</p> <p>La docente les narrará el cuento “El niño irresponsable” Se trata de un niño que no guardaba los útiles de aseo en su lugar y un día por dejar el jabón tirado en el patio su mamita tuvo un accidente y se rompió la cabeza saliéndole mucha sangre, por lo que después de llorar mucho y su mamá curarse aprendió a ser un niño ordenado y responsable.</p> <p>Los niños y niñas seleccionarán los útiles de aseo y los materiales que debemos tener en casa y en el jardín.</p> <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p>	<p>Cuento</p>
<p>Rutinas</p>		<p>Acciones de rutina</p>	
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD			
<p>Secuencia Didáctica</p>	<p>Momentos</p>	<p>Actividades</p>	<p>Recursos</p>

Inicio	Antes	Se organiza el espacio donde se realizará la actividad. Salen adelante y realizamos movimientos para calentar el cuerpo.	
Desarrollo	Durante	Les entregamos los materiales que observen y manipulen y sentados en asamblea construyen las reglas para los juegos.	Pelotas Cojines Pitos
	Ejecución	Se forman grupos de 5 niños, les pedimos que se cojan de la mano para que se reconozcan como grupo. Les planteamos jugar los siguientes juegos: “Pelotas revueltas” <ul style="list-style-type: none"> • El juego consiste en soltarse de las manos e imaginarnos que somos pelotas. • ¿Qué podemos hacer con las pelotas? Saltan, rebotan, ruedan, etc. • Al sonido del silbato las pelotas parten y se revuelven con las otras. • Cuando se toca otra vez el silbato las pelotas regresan caminando a su grupo. Antes de iniciar el juego se construyen las reglas para evitar accidentes. Se repite el juego varias veces. En el aula recuerdan lo que hicieron al comienzo, luego, después y finalmente. Se les entrega una hoja para que dibujen lo que más les agradó realizar.	Silbato
Cierre	Después	Exponen sus trabajos y verbalizan.	Fichas Crayolas
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida - Acciones de rutina. Salida.	

OBSERVACIONES:

ACTIVIDAD N° 7

1. **TÍTULO:** Jugando cono zco tamaños (grande y pequeño)

2. **FECHA:**

3. **APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
M	3. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	3.2. Comunica y representa ideas matemáticas	Ubicación y desplazamiento Expresa su ubicación entre objetos y personas usando tamaños (grande- pequeño)

4. **APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Matemática	3. Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	3.2 Comunica y representa ideas matemáticas	Expresa con su cuerpo las ubicaciones entre objetos y personas.
Personal social	2. Construye su corporeidad	2.1 Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Realiza acciones motrices básicas, como correr saltando, girar en sus actividades y juegos libres.

5. **SECUENCIA DE ACTIVIDADES:**

Secuencia Didáctica	Procesos Pedagógicos	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas Juego Libre en Sectores		<p>Actividades Permanentes de Entrada: Los niños y niñas saludan. Agradecen a Dios por este día Entonan canciones Actualización sus carteles. Se realiza la asamblea con los niños y niñas para dar a conocer lo que van a realizar durante dicho día.</p> <p>Utilización Libre de los Sectores: Juego libre en los sectores. Planificación En asamblea establecen las normas de</p>	Materiales

		<p>convivencia, los niños expresan a que les gustaría jugar, conque juguetes y con quien les gustaría compartir este momento.</p> <p>Organización.- Se distribuyen libremente se ubican en el sector de su preferencia cada niña define con quien quiere compartir</p> <p>Ejecución y desarrollo Los niños empiezan a desarrollar sus ideas , se dan las negociaciones y los roles a representar</p> <p>Orden.- se concluye con una canción 10 minutos antes haciendo orden en el aula</p> <p>Socialización.- todos nos sentamos y damos a conocer verbalizamos cuentan a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego</p> <p>Representación.- mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron(no siempre se llega a la representación)</p>	
ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:			
Inicio	Propósito del Día	<p>Identificamos tamaños: Grande- pequeño Utilización del cuerpo y del espacio</p> <p>Salimos al patio, escuchamos las indicaciones y observamos los materiales a utilizar</p> <p>Realizamos ejercicios de calentamiento, trotando por todo el patio, levantando los brazos cada vez que suene el silbato.</p> <p>La docente dice vamos a jugar a los gigantes y a los enanitos, cuando suene el silbato nos convertiremos en enanos y caminaremos moviendo la cabeza y cuando toque la pandereta lento nos estiramos poco a poco y caminamos con los brazos levantados como gigantes.</p> <p>Repetimos el ejercicio.</p> <p>Preguntamos: ¿Cómo son los gigantes?, ¿Cómo son los enanos?</p> <p>Recostados en una tela nos relajamos escuchando música.</p> <p>Actividad de desarrollo de la Unidad</p> <p>¿A qué jugamos en el patio? ¿Cómo eran los gigantes? Y ¿Cómo los enanitos?</p> <p>¿Qué cosas de la clase son grandes? ¿Qué cosas de la clase son pequeñas?</p> <p>¿Los niños de tres años son grandes o pequeños? ¿Por qué?</p> <p>Narramos una breve historia “Ana y su papá un día fueron al súper mercado porque tenían que comprar un oso de regalo por su</p>	<p>Silbato Pandereta</p>
Desarrollo	Gestión y		<p>Historia</p>

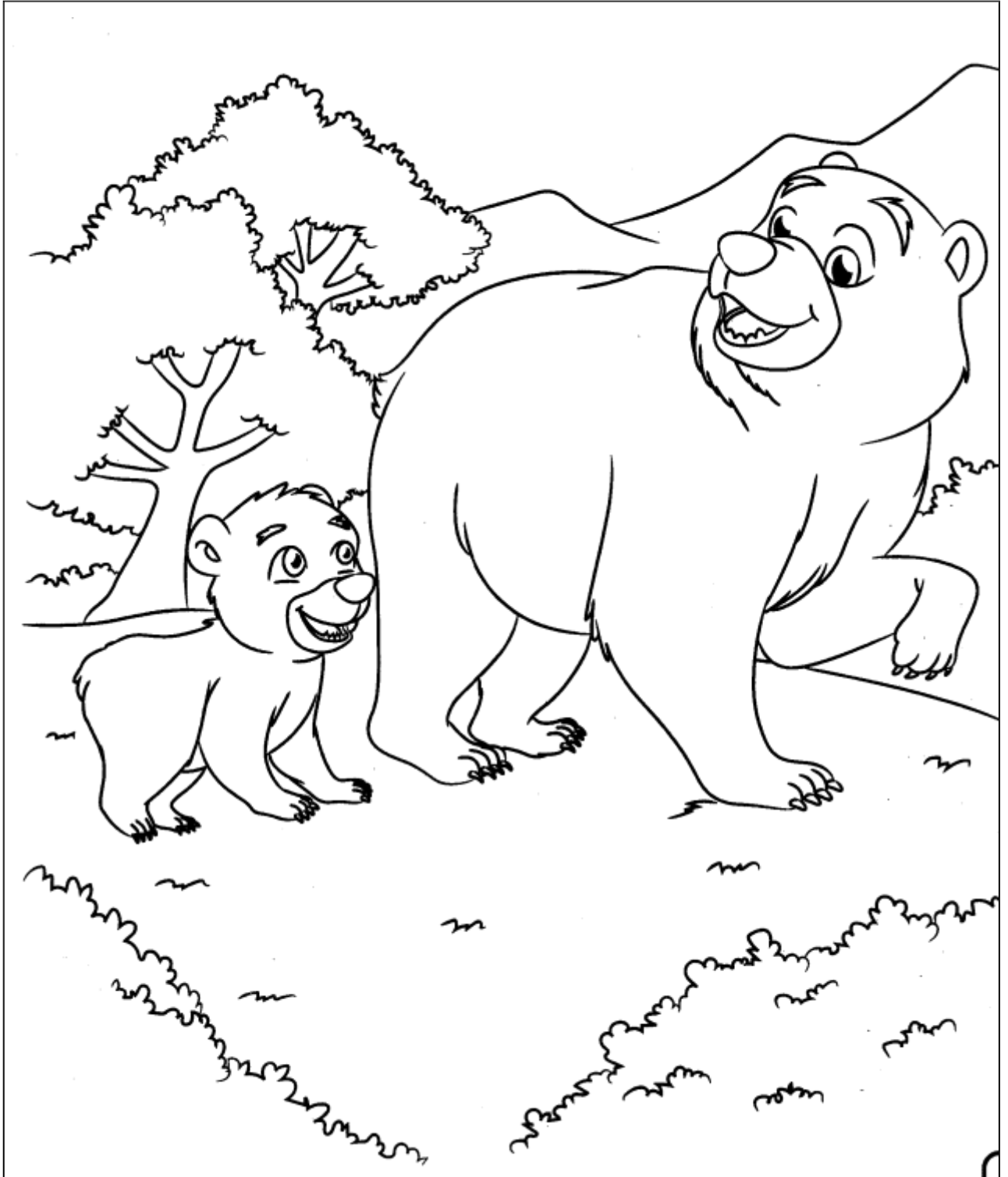
Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	<p>cumpleaños ya que el que tenía en casa estaba muy pequeño.</p> <p>Cuando llegaron al súper mercado el papá de Ana pide: Por favor deme un oso el más grande para mi hijita, la señora de la tienda le entrega un oso para que lo cargue cuando lo va a cargar no lo puede hacer, ¡oh! El oso era muy grande y su papá le dice: Mi hijita está aún pequeña.</p> <p>Preguntamos: ¿Por qué le fueron a comprar un oso a Ana?</p> <p>Se entrega a cada grupo siluetas diversas de diferente tamaño.</p> <p>Observan, manipulan y juegan con ellas.</p> <p>La docente coloca dos platos en cada mesa para que coloque en uno las figuras grandes y en el otro las figuras pequeñas.</p> <p>Nombran por grupos objetos del aula grandes y pequeños.</p> <p>Indicación de los criterios de evaluación: Termina su trabajo con limpieza.</p> <p>En una ficha identifica y pinta el oso pequeño y marca con una X al oso grande.</p> <p>Evaluación: Exponen sus trabajos (lista de cotejo)</p> <p>Aplicación de lo aprendido a una situación nueva: Se comunican utilizando términos matemáticos grande - pequeño</p> <p>Actividades de aseo, refrigerio y recreo</p> <p>Acciones de rutina</p> <p>Actividad Literaria</p> <p>Preguntamos a los niños ¿Han escuchado el cuento del payasito Plin plin?</p>	Siluetas
Motivación	<p>Narramos la historia utilizando siluetas: En un circo vivía una familia de payasos, presentamos a cada uno:</p>	Pelucas
Desarrollo	<p>El papá era grande muy grande tenía una peluca de color verde, su nombre era Plin, plin, tenía un hijito que era muy pequeño su nombre era chocolatín y tenía su peluca de color rojo.</p>	Fichas Crayolas Plumones Fichas
Evaluación	<p>Responden a preguntas de comprensión:</p> <p>¿Cómo se llamaba el payaso pequeño?</p> <p>¿De qué color era su peluca del payaso grande?</p> <p>Desarrollan la ficha encerrando el pantalón que corresponde al tamaño del payaso.</p>	

Rutinas		Exponen sus trabajos. Metacognición: Preguntamos ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿En qué tuviste dificultad? ¿Para qué te sirve? ¿En qué puedes mejorar? Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.	
TALLER DE PSICOMOTRICIDAD			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Antes	ANTES DE LA ACTIVIDAD	
Desarrollo	Durante	Preparar el espacio y materiales La maestra se sienta con todas las niñas en círculo y describe el juego mostrando los materiales. Expresividad motriz Los niños y niñas exploran los materiales libremente desplazándose, exploran el dispositivo, trepando, saltando y cayendo en la colchoneta. Otros niños pueden jugaren paralelo con los sólidos y telas. Es importante que el adulto acompañe este momento de expresión y exploración. Relajación con una canción interpretada por la docente. En fichas representan libremente la actividad.	Pelotas Arco Hoja Colores
Cierre	CIERRE	Socializan sus representaciones y exponen sus trabajos	
Rutinas		Actividades Permanentes de Salida Los niños y niñas ordenan sus prendas. Reciben indicaciones Se despiden y salen	

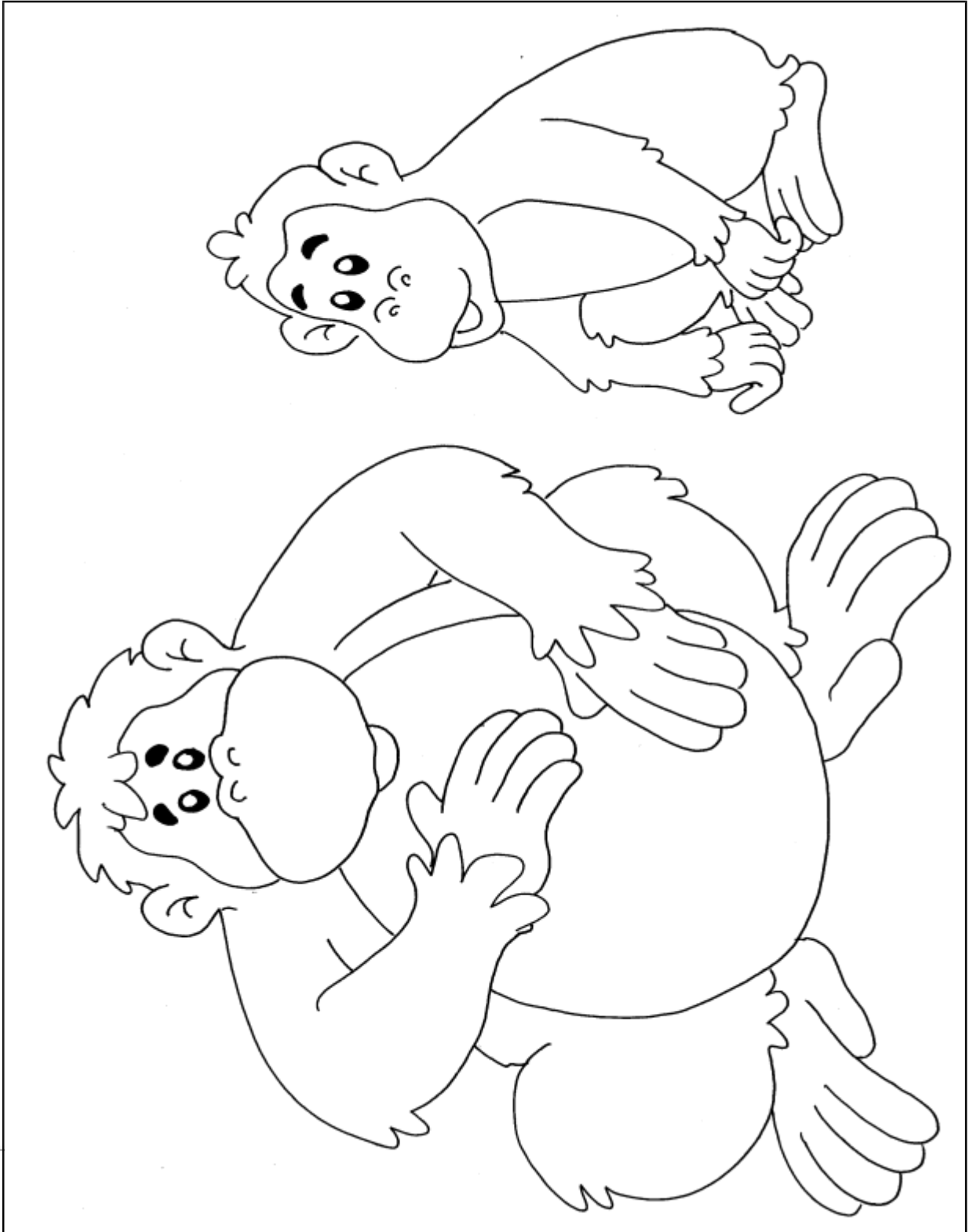
OBSERVACIONES:

GRANDE – PEQUEÑO

Colorea el animal pequeño y marque con una "X" al animal grande.



Colorea el orangután grande y marca con una X al pequeño



		<p>Socialización.- todos sentados en media luna damos a conocer verbalizando contamos a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego</p> <p>Representación.- mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron (no siempre se llega a la representación)</p>	
--	--	--	--

ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:

Inicio	Propósito del Día	Conocer encima de – debajo de.	
	Problematización	<p>La docente muestra dos peluches y dice: he comprado estos peluches para mis hijitos para que se jueguen.</p> <p>¿Serán iguales los peluches que compré? ¿Cómo son?</p> <p>¿Qué puedo hacer para saber si son iguales o diferentes estos peluches?</p>	Peluches
Desarrollo	Saberes Previos Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias	<p>Medimos los peluches y los <i>colocamos encima de la mesa y les preguntamos donde los pusimos a los osos.</i></p> <p>La docente dice: ¿Cuál oso esta encima de la mesa, cual está debajo de la mesa?</p> <p>Se les muestra otros objetos y junto con ellos bajo las indicaciones lo vamos ubicando encima de mi cabeza, debajo de la mesa, encima de la silla, debajo del tobogán, etc.</p> <p>En cada caso nombran: encima de – debajo de.</p> <p>Se esconde en el aula siluetas de diferentes figuras y al encontrarlas irán mencionando donde las encontraron según sea su ubicación y posición.</p> <p>Hacemos lo mismo con otras figuras Terminan sus trabajos en el tiempo previsto Desarrollan la ficha coloreando de color rojo lo que está encima de la silla y de amarillo lo que está debajo.</p> <p>En otra ficha colorea el objeto que está encima de la foca.</p> <p>Exponen sus trabajos (lista de cotejo)</p> <p>Se comunican utilizando términos matemáticos encima de – debajo de.</p>	Fichas Crayolas
Cierre	Evaluación	<p>Exponen sus trabajos (lista de cotejo)</p> <p>Se comunican utilizando términos matemáticos encima de – debajo de.</p>	
Rutinas		<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <p>Acciones de rutina.</p>	

TALLER DE JUEGOS LITERARIOS

Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Motivación	ANTES DE LA ACTIVIDAD	

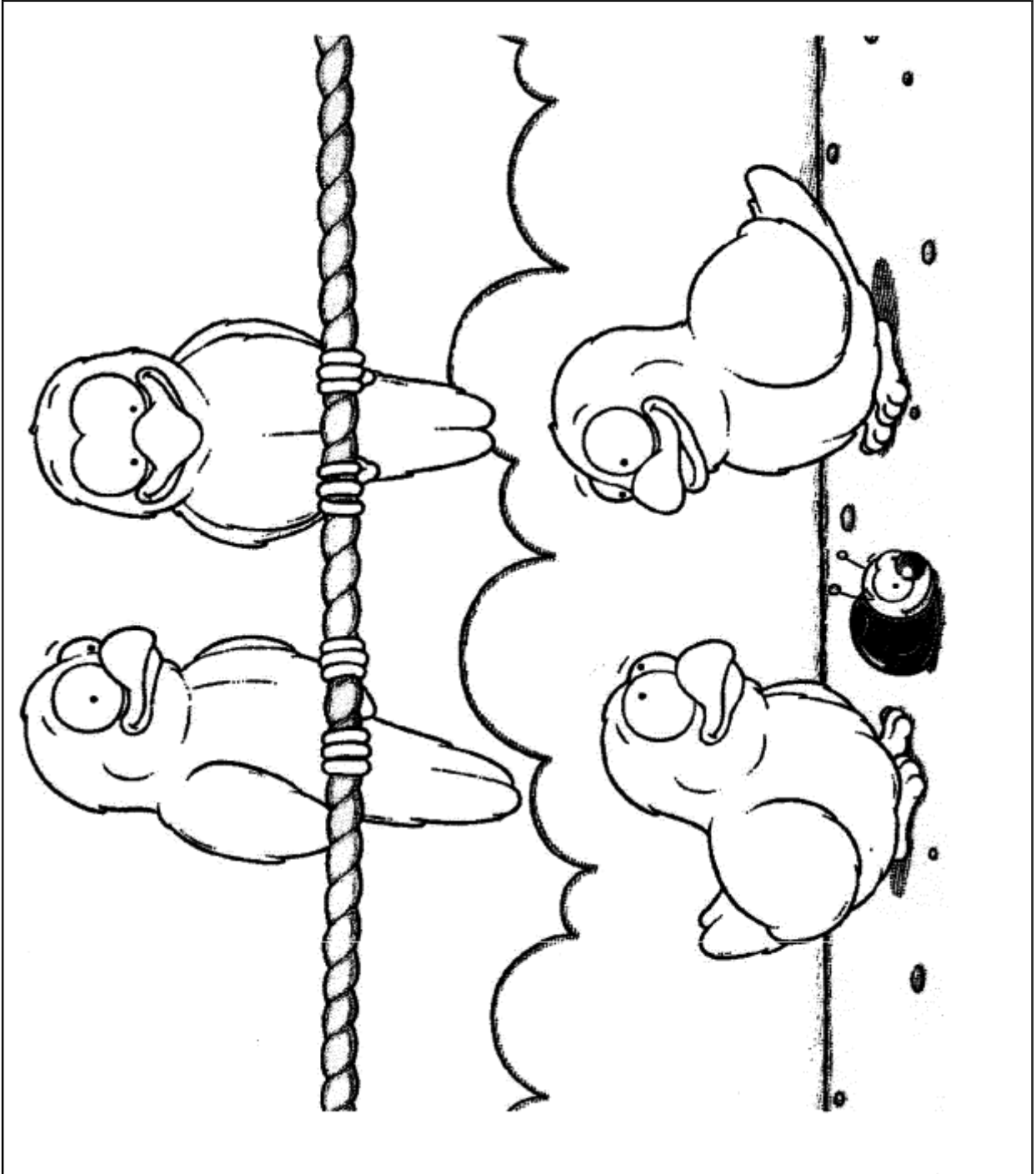
<p>Desarrollo</p>	<p>Desarrollo de la actividad</p>	<p>Preparar el espacio y materiales Jugando con muñecas La maestra se sienta con todas las niñas en círculo y describe el juego mostrando los materiales. Expresividad motriz Los niños y niñas exploran los materiales libremente desplazándose, exploran el dispositivo, trepando, saltando y cayendo en la colchoneta. Otros niños pueden jugar en paralelo con los sólidos y telas construyendo casa para las muñecas favoreciendo el juego simbólico. Es importante que el adulto acompañe este momento de expresión y exploración. Relajación con una canción interpretada por la docente. Representan libremente la actividad</p>	<p>Muñecas</p> <p>Telas</p> <p>Canción</p> <p>Hojas Crayolas</p>
<p>Cierre Rutinas</p>	<p>Verbalización</p>	<p>CIERRE Socializan sus representaciones y exponen sus trabajos.</p>	

OBSERVACIONES:

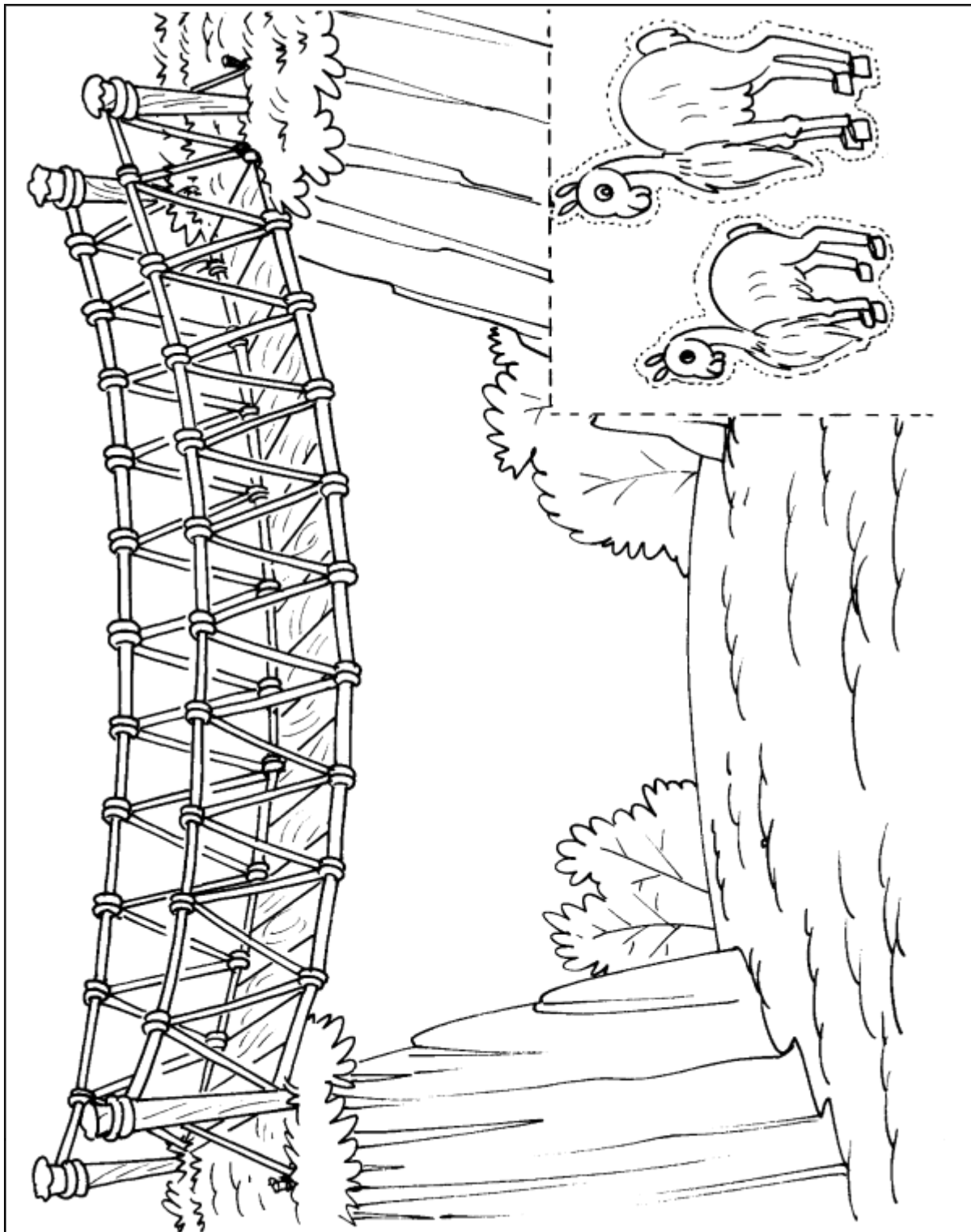
ENCIMA – DEBAJO

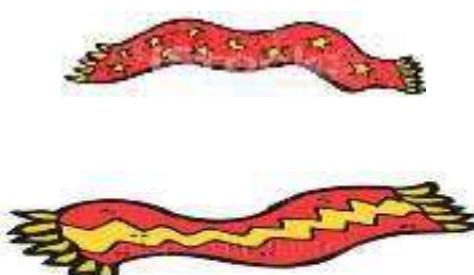
Colorea los pájaros que están encima del cable y encierra los que están debajo.

BAJO DEL PUENTE



Ubica a Vicha encima del puente y a su mamá debajo del puente



		<p>Orden. - se concluye con una canción 10 minutos antes haciendo orden en el aula</p> <p>Socialización. - todos sentados en media luna damos a conocer verbalizando contamos a todo el grupo lo que jugaron y que paso en el transcurso del juego</p> <p>Representación.- mediante dibujos y modelados representan lo que jugaron (no siempre se llega a la representación)</p>	
ACTIVIDADES DE LA UNIDAD:			
Inicio	Propósito del Día	<p>Conociendo objetos largos y cortos.</p> <p>La docente muestra dos chalinas y dice: he comprado estas chalinas para mis hijitos para que se abriguen.</p> <p>¿Serán iguales las chalinas que compré? ¿Cómo son?</p> <p>¿Qué puedo hacer para saber si son iguales o diferentes estas chalinas?</p> <p>Medimos las chalinas y las pegamos con cinta adhesiva en la pizarra teniendo como referencia de partida una línea.</p>	Chalinas
Desarrollo	<p>Problematización</p> <p>Gestión y Acompañamiento en el Desarrollo de las Competencias</p>	 <p>La docente dice: ¿Cuál es más larga? ¿Y cuál es más corta?</p> <p>Se les muestra otros objetos largos y cortos como correas, hileras, colores, pantalones,</p> <p>En cada caso nombran: La correa larga o la correa corta, etc.</p> <p>Se esconde en el aula siluetas de figuras largas y cortas,</p> <p>Se coloca en la pizarra un papelote para que coloquen las figuras que encuentren de acuerdo a su longitud largo – corto.</p> <p>La docente pide: Quiero que observen y encuentren a un gusano largo largo largo,</p>	<p>Correas Hileras Colores Cintas Sogas</p> <p>Papelotes Cintas</p> <p>Fichas Granos o</p>

Cierre	Evaluación	<p>Hacemos lo mismo con otras figuras Mencionan: ¿Cómo es la manguera de Luis y la manguera de Sofía? y ¿Cómo es la manguera que tiene Juan?</p> <p>Terminan sus trabajos en el tiempo previsto Desarrollan la ficha pegando granos en la lengua más larga de las iguanas y encerrando la lengua más corta. Exponen sus trabajos (lista de cotejo) Se comunican utilizando términos matemáticos largo – corto. Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.</p>	<p>semillas Goma Colores Lápiz</p>
Rutinas			
TALLER DE PSICOMOTRIZ			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Motivación	<p>ANTES DE LA ACTIVIDAD Jugamos a trepar y construir Preparar el espacio y materiales La maestra se sienta con todas las niñas en círculo y describe el juego mostrando los materiales.</p>	<p>Llicllas Dispositivo de trepar</p>
Desarrollo	Desarrollo de la actividad	<p>Expresividad motriz Los niños y niñas exploran los materiales libremente desplazándose, exploran el dispositivo, trepando, saltando y cayendo en la colchoneta. Otros niños pueden jugar en paralelo con los sólidos y telas haciendo casas para los títeres, cubriéndolos con mantas. Es importante que el adulto acompañe este momento de expresión y exploración.</p>	<p>Telas Sólidos Títeres Mantas Canción Colchoneta</p>
Cierre	Verbalización	<p>Relajación con una canción interpretada por la docente. Expresión gráfico/plástica. Representan libremente la actividad con otros materiales. Socializan sus representaciones y exponen sus trabajos.</p>	<p>Plumones Plastilina Playgo</p>
CALENDARIO CIVICO			
Calendario cívico	Inicio	Presentamos a los niños y niñas en un papelote la imagen del Papa y de San Pedro y San Pablo.	Papelote Imágenes

	<p>Desarrollo</p> <p>Cierre</p>	<p>Luego se les pregunta ¿Qué observan? ¿Quiénes serán estas personas, los conoces? Y se les explica.</p> <p>Cada 29 de junio, en la solemnidad de San Pedro y San Pablo, apóstoles, recordamos a estos grandes testigos de Jesucristo y, a la vez, hacemos una solemne confesión de fe en la Iglesia, santa, católica y apostólica. Ante todo es una fiesta de la catolicidad.</p> <p>Les narramos la historia del pescador y el pececillo, luego les realizamos las preguntas de acuerdo al texto escuchado.</p> <p>Se les entrega una ficha para que colorean la imagen de San Pedro y San Pablo el día del Papa.</p>	<p>Ficha Crayolas</p>
Rutinas		<p>Actividades Permanentes de Salida</p> <p>Los niños y niñas ordenan sus prendas. Reciben indicaciones. Se despiden y salen.</p>	

OBSERVACIONES:

ACTIVIDAD N° 10

1. TÍTULO: Juego con los ritmogramas y aprendo a conocer la labor de mi maestra.

2. FECHA:

3. APRENDIZAJE ESPERADO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
PS	Actúa responsablemente respecto a los recursos económicos	Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero.	- Guarda y cuida los materiales que utilizan en el aula para que otros lo puedan utilizar.
C	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	- Juega representando situaciones cotidianas, demostrando en ello sus emociones, percepciones y pensamientos, a través de la voz, el gesto y el movimiento corporal.

4. APRENDIZAJE ESPERADO DEL TALLER: GRAFICO PLASTICO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Comunicación	5. Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	5.1 Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	- Relaciona algunos materiales y herramientas con sus posibles usos, los elige para ello, y los utiliza intuitivamente con libertad al garabatear, pintar, dibujar, modelar, estampar, construir, etc.

5. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

Secuencia Didáctica	Procesos pedagógicos	Estrategias con Proceso Didácticos.	Recursos
Rutinas		Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. - Entonan canciones - Actualización sus carteles. 	CD

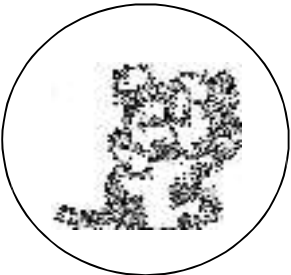
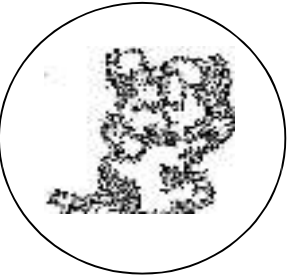
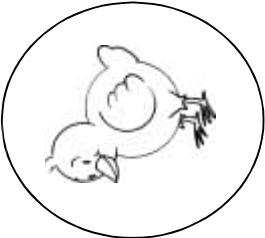
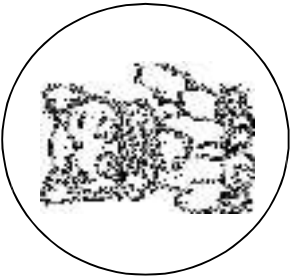
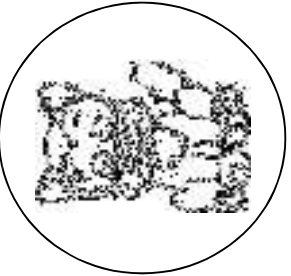
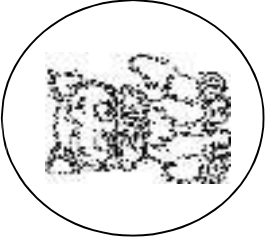

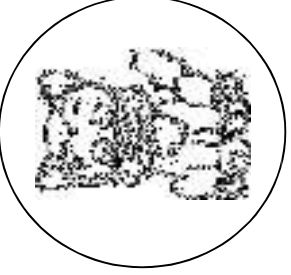
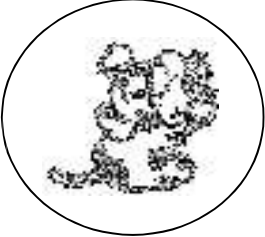
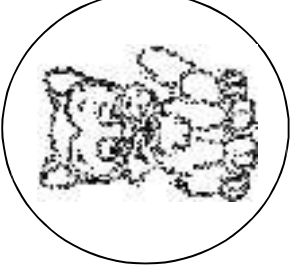
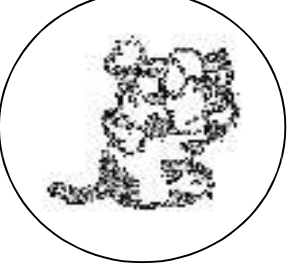
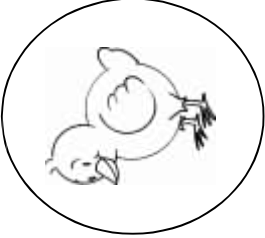
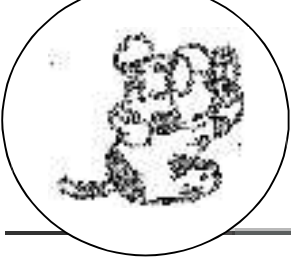
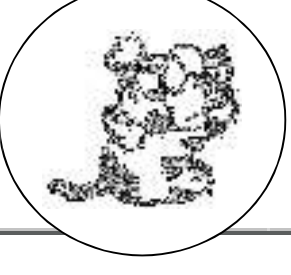
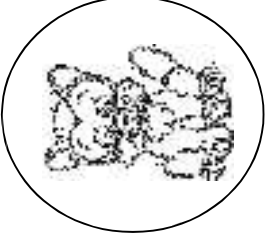
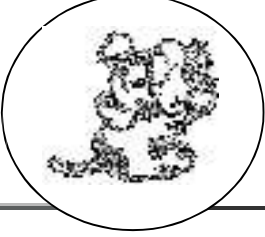
<p>Juego Libre en Sectores</p>	<p>Intención Pedagógica del Día:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que reproduzcan sonidos haciendo lectura de ritmo gramas. - Acciones de rutina. 	<p>Papelote</p>
<p>Inicio</p>	<p>ACTIVIDADES DEL PROYECTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intención pedagógica: Que reproduzcan sonidos haciendo lectura de ritmo gramas. <p>Actividad del proyecto</p> <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se coloca en la pizarra una tarjeta, con la figura de un niño aplaudiendo y otro zapateando. 	<p>Tarjetas Cintas Siluetas</p>
<p>Motivación</p>	<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué son los ritmogramas? ¿Serán iguales? - Hacemos lectura de las acciones, luego solo hacemos los sonidos siguiendo la secuencia presentada. 	<p>Ritmograma</p>
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Repetimos con otros ritmogramas. <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se entrega a cada grupo un ritmo grama, para que lo practique. 	<p>Rompecabezas</p>
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Salen adelante y exponen sus resultados <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>Calendario cívico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se entrega a cada grupo un rompecabezas con la figura de una profesora y sus niños - Al término cada grupo da a conocer lo que armó. - Preguntamos a los niños ¿Por qué hemos armado el rompecabezas de la profesora? - ¿Cuántos profesores tenemos? ¿Cuántos son hombres o mujeres? ¿Cómo se llaman? ¿Qué hacen los profesores? - Conversamos con los niños sobre el rol que cumplen los profesores en el Jardín <ul style="list-style-type: none"> • Enseñar • Jugar • Bailar, etc. - Explicamos a los niños que el cumpleaños de los profesores es el 6 de Julio y para nuestra profesora (or) le recitaremos una poesía. 	

		- Se entrega una ficha a cada niño para que ayude al niño a llegar al Jardín donde la espera su profesora.	
TALLER GRAFICO PLASTICO			
Secuencia Didáctica	Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Motivación	- La maestra presenta la sesión. - En el centro del aula se coloca siluetas de pato, gota de agua y relojes. - Las niñas describen el material y eligen libremente.	Canción Siluetas con amarres para los pies.
Desarrollo	Exploración del material	- La maestra les muestra cómo deben colocarlos en los pies para luego caminar.	
	Ejecución	- La maestra da las indicaciones para desplazarse por el espacio mientras ella canta la canción. - La maestra camina por el aula, patio, etc. dando pasos firmes y audibles manteniendo el “tiempo” en cada uno de sus pasos.	
	Verbalización	- Invita a que las alumnas le acompañen. - La docente acompaña, cantando la canción Tic-Tac u otras que tengan marcado el ritmo.	
Cierre		<p>TIC-TAC</p> <p>Tic, tac, tic, tac Suenan siempre los relojes. Tic, tac, tic, tac</p> <p>Suenan siempre sin parar.</p> <p>Cua, cua, cua, cua Los patitos van despacio</p> <p>Cua, cua, cua, cua</p> <p>Cantan siempre sin parar</p>	
Rutinas		<p>Actividades Permanentes de Salida</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas ordenan sus prendas. - Reciben indicaciones - Se despiden y salen 	

OBSERVACIONES:

¡JUGANDO CON RITMOGRAMAS!

- Observo e imito siguiendo la secuencia de los ritmogramas.

	Perro		Perro		Pollo
	Gato		Gato		Gato
	Perro		Gato		Perro
	Gato		Perro		Pollo
	Perro		Perro		Gato
					Perro

Evidencias fotográficas







