

**INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“JOSÉ ANTONIO ENCINAS”
TUMBES**



INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN

LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO EDUCATIVO REMOTO, PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “SEMILLITAS DEL SABER” SAN JACINTO.

Presentado por:

AGUILERA BARRIENTOS, Kelly Medallyt

AGUILERA BARRIENTOS, Rosa Maria

PINGO JUAREZ, Yesenia Denisse

VERA FLORES, Norma Elizabeth

Para Optar el Título Profesional de:

Profesora de Educación Inicial

Asesor:

Dr. Felipe E, García Tripul

Línea de investigación:

Docencia y aprendizaje

Tumbes - 2022

**INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
“JOSÉ ANTONIO ENCINAS” TUMBES**

PÁGINA DEL JURADO

.....
PRESIDENTE

.....
SECRETARIO

.....
VOCAL

Tumbes - 2022

Declaración Jurada de Autoría

Las estudiantes del programa de **Educación Inicial** del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “José Antonio Encinas”: Aguilera Barrientos, Kelly Medallyt; Aguilera Barrientos, Rosa María; Pingo Juárez, Yesenia Denisse y Vera Flores, Norma Elizabeth; con DNI N° 71295947, DNI N° 44813460; DNI N° 46692951 y DNI N° 47331790, respectivamente:

Autoras del trabajo de Investigación titulado: “La actividad lúdica como estrategia didáctica en el proceso educativo remoto, para mejorar la motricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Semillitas del Saber San Jacinto”.

Declaramos bajo juramento que:

El trabajo de investigación es de nuestra autoría.

Hemos respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado, auto plagiado, total ni parcialmente.

De identificarse la falta de fraude, plagio, o auto plagio, asumimos las consecuencias y sanciones que de nuestras acciones se deriven sometiéndonos a las normas legales vigentes.

Aguilera Barrientos, Kelly Medallyt
DNI N° 71295947

Aguilera Barrientos, Rosa María
DNI N° 44813460

Pingo Juárez, Yesenia Denisse
DNI N° 46692951

Vera Flores, Norma Elizabeth
DNI N° 47331790

DEDICATORIA

A Dios:

Nuestro Divino Creador, que siempre ha iluminado Y bendecido nuestro camino, permitiéndonos Vencer las adversidades presentadas, durante Nuestra Formación Profesional y principalmente en Esta última etapa en que nos agobia la pandemia Mundial y una crisis generalizada en nuestro país

A Nuestros Padres, Hijos y Esposos

Que han sido el soporte. Motor y motivo, Indesmayable a lo largo de nuestra formación Profesional, en una de las más dignas y trascendentes carreras de la docencia, como es **El ser Maestras de Educación Inicial**

Kelly Medallyt, Rosa María, Yesenia Denisse y Norma Elizabeth

AGRADECIMIENTO

Nuestro profundo agradecimiento a Dios, que por ser el principal guía en nuestra vida diaria y que a cada momento nos ha dotado de las fuerzas necesarias ante las adversidades para sobreponernos y continuar en cada una de las fases de esta investigación aplicada que a la par con nuestras prácticas pre profesionales, la hemos podido concluir con el anhelo que sirva para nuevas investigaciones que se pongan al servicio de los agentes educativos del nivel inicial para alcanzar, uno de los retos más urgentes que tiene el sistema educativo peruano, como es el mejoramiento de la calidad educativa. .

Nuestro profundo agradecimiento a los profesores del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público José Antonio Encinas de Tumbes, quienes embargados por una profunda sensibilidad social y humana y una arraigada vocación profesional, hicieron posible la realización de nuestro trabajo de investigación, que nos abre las puertas para la formalización de nuestro Título como profesionales de la Educación.

Las Titulandas

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
PÁGINAS PRELIMINARES	ii
Página del Jurado	iii
Declaración Jurada de Autoría	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice	vii
Resumen	viii
Abstract	ix

CAPITULO I

1. Planteamiento del Problema	10
1.1 Descripción del problema	10
1.2 Formulación del problema	17
1.3 Justificación del estudio	17
1.4 Formulación de objetivos	18
1.4.1 Objetivo General	18
1.4.2 Objetivos Específicos	18

CAPITULO II

2. Marco Teórico Referencial	19
2.1 Antecedentes del Estudio	19
2.2 Bases Teórico científicas	23
2.2.1 Teorías que sustentan la Psicomotricidad	23
2.2.2 La Psicomotricidad y los niños de la primera Infancia	29
2.2.3 Tipos De Psicomotricidad	30
2.2.4 La Psicomotricidad en la salud física y mental del niño	31
2.2.5 Dimensiones de la psicomotricidad	33
Educación Inicial y la psicomotricidad	36

Evolución Histórica de la actividad lúdica o juego	38
Teorías clásicas de la actividad lúdica o juego	39

2.2.9 Teorías modernas de la actividad lúdica o juego	41
2.2.10 Relación del juego con el desarrollo y el aprendizaje	51

CAPITULO III

3. Metodología	52
3.1 Sistema de Hipótesis	52
3.2 Operacionalización de variables	52
3.3 Tipo y diseño de investigación.....	53
3.4 Población y muestra	53
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	53
3.6 Métodos de procesamiento y análisis de datos.....	54
3.7 Aspectos éticos.....	54

CAPITULO IV

4. Resultados Obtenidos	55
4.1 Análisis e interpretación de resultados	
.....	55
4.2 Discusión de resultados.....	63
4.3 Conclusiones	
.....	
.....	66
4.4 Recomendaciones	
.....	
.....	67
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	68
ANEXOS	72

RESUMEN

El estudio realizado, como investigación educativa aplicada, ha tenido como fundamento pedagógico la actividad lúdica y su importancia en el proceso enseñanza aprendizaje, particularmente en la educación inicial en donde su rol primordial es actuar como estrategia didáctica, sobre todo cuando los propósitos de las actividades de aprendizaje están relacionadas con el desarrollo de capacidad motora o motriz, en esta razón denominamos nuestro proyecto de investigación: “La actividad lúdica como estrategia didáctica en el proceso educativo remoto, para mejorar la motricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Semillitas del Saber” San Jacinto”. El propósito final, era poner en evidencia que las actividades lúdicas o juegos, como estrategias de aprendizaje, cuando no tienen una adecuada y oportuna aplicación perjudican en forma casi irreversible para que los niños no tengan las mejores posibilidades de desarrollar sus capacidades motoras gruesas y finas. A la situación anterior en estos últimos dos años se ha sumado la educación remota, que surgió como una alternativa sin precedentes por la propagación de la pandemia mundial y del virus COVID19, que obligó a las escuelas y universidades a cerrar sus puertas, en este contexto de la pandemia, la educación remota se tornó obligatoria y se convirtió en el mecanismo de desarrollo y salvación del año escolar, sin embargo problemática presentada, viene obligando a los docentes a implementar estrategias, que permitan a los niños la adquisición de aprendizaje significativos, particularmente en lo que concierne a la psicomotricidad como una de las competencias de vida, que tiene como propósito, el desenvolvimiento autónomo de las capacidades motoras de los niños, todo ello a pesar de las grandes dificultades presentadas por la ausencia del manejo de estrategias didácticas, materiales, equipos y recursos didácticos pertinentes y adecuados para los niños y niñas.

Palabras claves: Psicomotricidad, actividad lúdica, estrategia didáctica capacidad motora, enseñanza remota

ABSTRACT

The study carried out, as applied educational research, has had playful activity as its pedagogical foundation and its importance in the teaching-learning process, particularly in initial education where its primary role is to act as a didactic strategy, especially when the purposes of the activities Learning activities are related to the development of motor or motor capacity, for this reason we call our research project: "Playful activity as a didactic strategy in the remote educational process, to improve motor skills in 5-year- old children of the Initial Educational Institution "Seeds of Knowledge" San Jacinto ". The final purpose was to show that recreational activities or games, as learning strategies, when they do not have an adequate and timely application, harm almost irreversibly so that children do not have the best possibilities of developing their gross and fine motor skills . Remote education has been added to the previous situation in the last two years, which emerged as an unprecedented alternative due to the spread of the global pandemic and the COVID19 virus, which forced schools and universities to close their doors, in this context After the pandemic, remote education became compulsory and became the mechanism for the development and salvation of the school year, however problematic presented, has been forcing teachers to implement strategies that allow children to acquire meaningful learning, particularly Regarding psychomotor skills as one of the life competencies, its purpose is the autonomous development of children's motor skills, all despite the great difficulties presented by the absence of the management of didactic strategies, materials , relevant and appropriate educational resources and equipment for children.

Keywords: Psychomotricity, playful activity, didactic strategy, motor ability, remote teaching

CAPÍTULO I

1.1 Planteamiento del Problema

En Latinoamérica la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (Unesco, 2014) sostiene que existe un alto porcentaje de maestras de inicial que no tienen el conocimiento de psicomotricidad, no cuentan con las técnicas ni tampoco con los recursos, generando efectos negativos en los niños y niñas, esto se ve reflejado a través de la exigencia forzada sobre los niños y niñas a realizar movimientos o actividades para las cuales no fueron entrenados, como consecuencia se tiene descoordinación viso motriz, movimientos de disociación muscular, falta de ubicación muscular y espacial, ansiedad y estrés; lo que a futuro acarreará diversos problemas en el aprendizaje. Así mismo, la lectoescritura sigue siendo un problema prioritario porque no se logran avances significativos, manteniéndose aún la brecha con los países desarrollados.

Una buena parte del problema encuentra su origen en la enseñanza fragmentada de la lecto escritura mediante la repetición de letras, sonidos o palabras. A lo largo de los años se ha demostrado que este tipo de enseñanza resulta cansada y mecánica. Desafortunadamente la mayoría de los docentes lo aplica de manera automática cada ciclo escolar, son pocos los profesores que intentan alguna innovación educativa que les permita mejorar sus resultados y superar sus formas de enseñar. Aunado a la ineficiencia de los métodos, la escasez de libros y materiales impresos dentro y fuera de la escuela ocasionan escasas y por lo mismo insuficientes prácticas de lectura.

En el mundo, diversos estudios coinciden que las dificultades presentadas en las capacidades motoras de los niños y niñas, se deben a que no se aplica la psicomotricidad, siendo este un proceso de desarrollo de la mente en coordinación con lo muscular y afectivo, esto trae problemas de aprendizaje y descoordinación corporal a lo largo de la vida de la persona (Cevallos, 2011).

Para Berruezo, (2000) “la psicomotricidad educativa es una línea de trabajo, en manos de maestros, educadores o pedagogos, que contribuyen a

establecer adecuadamente las bases de los aprendizajes” (p.26). Por lo tanto, este autor nos abre un espacio de reflexión, concientización, de que desde nuestro ámbito educativo el desarrollo de la psicomotricidad; es una acción de todos los maestros en ayudar al niño a desarrollarla reuniendo toda su integralidad, desde una adecuada implementación de actividades y estrategias motivadoras que contribuyan al fortalecimiento de los procesos psicomotrices de acuerdo a la edad y contexto en la que se encuentre el niño, identificando sus necesidades y estableciendo bases adecuadas para su óptimo desarrollo de los aprendizajes. Otro gran aporte a la psicomotricidad vino a ser también la aparición de la psicología del desarrollo que mostró el predominio del movimiento en el desarrollo del niño, destacándose los trabajos de Wallon, (1963) donde estudia lo siguiente: El desarrollo del niño según un enfoque global que combina los aspectos motor, afectivo y cognitivo, y la motricidad, que constituyen la base del desarrollo de la percepción, las emociones, el pensamiento y el lenguaje; este autor destaca el papel de las emociones y del tono muscular en los primeros contactos del niño con el mundo, que son el punto de partida de su expresión y su comunicación con los demás: el tono muscular refleja las emociones del sujeto. La postura, por ejemplo, que asocia tonos y actitudes de la persona, un movimiento y psíquico.

Actualmente, en que nos encontramos viviendo una crisis global de la educación y los sistemas educativos, como consecuencia de la pandemia, mundial y el potencial fracaso de la educación remota, virtual o no presencial somos conscientes que la situación problemática referida a la enseñanza aprendizaje de la psicomotricidad, particularmente de las habilidades motoras gruesas y finas, ha empeorado, sobre todo si se tiene en cuenta que las actividades lúdicas o juegos, como estrategias de aprendizaje, tienen una aplicación muy intermitente o casi nula, lo que perjudica aún más que los niños no tengan las mejores posibilidades de desarrollar sus capacidades motoras gruesas y finas.

De lo anterior, precisaremos, que la educación remota surgió como una alternativa sin precedentes, que obligó a todos los sistemas educativos del mundo y particularmente al nuestro, a paliar el desarrollo del proceso educativo, desde el mismo confinamiento al que fue sometido preventivamente el mundo, ante la afirmación y vertiginosa expansión de la pandemia del COVID-19, que obligó a las escuelas y universidades a cerrar sus puertas, impactando no sólo sobre los estudiantes en todo el mundo, sino también sobre maestros. En este contexto de la pandemia, la educación remota se tornó obligatoria y se convirtió en el mecanismo de desarrollo y salvación del año escolar.

La situación problemática expuesta, no solo refleja la preocupación por el factor docente y su capacidad para hacer efectivos los aprendizajes en las diversas áreas curriculares y particularmente en lo que concierne a la psicomotricidad como una de las competencias de vida, que tiene como propósito, el desenvolvimiento autónomo de las capacidades motoras de los niños, todo ello a pesar de las grandes dificultades presentadas por la ausencia del manejo de estrategias didácticas, materiales, equipos y recursos didácticos pertinentes y adecuados para los niños y niñas. En tal sentido, nos debe comprometer no solo el uso de estrategias cognitivas y sociales en el aula, de forma rutinaria y mecánica, sino también el manejo de una metodología activa que resulta necesaria, para una motivación permanente, la misma que constituye uno de los factores psico- socio educativos que más influye en el proceso enseñanza aprendizaje. Esto de ninguna manera condiciona o restringe la aplicación estrategias metodológicas o didácticas particularizadas, ni mucho menos forzadas, por el contrario, la motivación escolar conlleva una compleja interrelación de diversos componentes cognitivos, afectivos, motrices, sociales y de carácter académico que se encuentran involucrados y que de una y otra forma tiene que ver con las actuaciones de los niños y niñas, como de sus profesores.

La actividad lúdica siempre ha sido parte esencial en el desarrollo del niño, para integrarla al proceso de enseñanza aprendizaje, lo primero que debemos resolver son interrogantes muy comunes, tales como: ¿Por qué es

tan necesario el juego para el niño y la niña? ¿Nos hemos puesto a pensar alguna vez, que siente un niño/a cuando juega?, ¿Por qué quiere jugar todo el tiempo? Después de profundos análisis crítico reflexivos, casi todos los maestros coincidimos, que el juego para el niño es una extraordinaria fuente de estímulo, experimentación, disfrute y diversión; mediante el juego desarrolla su capacidad intelectual, investiga, descubre y discrimina; vivencia, elabora y supera sus conflictos emocionales e incorpora y asume la cultura del grupo al que pertenece; finalmente hay la coincidencia, en la necesidad de hacer del juego el centro de la actividad del niño, de modo que durante los primeros años de su vida se les debería permitir satisfacer esta necesidad sin límites, pues tiene una enorme importancia en su desarrollo, lo que nos hace considerarlo como algo que deber ser garantizado y estimulado.

De las precisiones anteriores, podemos afirmar que el juego es junto a la globalización, individualización, creatividad, actividad y motivación un principio metodológico fundamental para la educación infantil. Es la estrategia didáctica más completa, ya que a través de él podemos abordar todas las áreas y contribuir a un desarrollo integral de los alumnos. No es nada nuevo que el juego, ya sea libre o dirigido, forme parte del aula hoy en día, pero no es así siempre. Hay centros donde el niño pasa más tiempo sentado en su silla que moviéndose (hecho que hemos podido verificar en nuestras prácticas pre profesionales). Razón esta última que nos estimuló a enfrentar el reto de iniciar un cambio en el trabajo diario de nuestra práctica pedagógica, para promover a través del juego los movimientos, la manipulación, la exploración, la experimentación, etc.; a través de una investigación educativa aplicada.

El estudio que hemos realizado, fue inducido por la problemática antes referenciada, particularizado en la zona rural de la región de Tumbes, específicamente en el distrito de San Jacinto, que es uno de los seis que conforman la provincia de Tumbes, ubicada en el departamento de Tumbes en el Norte del Perú; este distrito, se caracteriza por tener una población que profesa mayoritariamente la religión católica y sus pobladores se dedican a

la agricultura. Antiguamente se le conocía con el nombre de “Rinconada”, esto debido a un fenómeno natural, que presenta en su recorrido el río Tumbes, mediante una pronunciada curva entrante hacia el poblado; posteriormente el lugar denominado “La Rinconada” experimenta un cambio en lo que se refiere a su denominación, recibiendo el nombre de “El Peligro”, esta denominación, según los pobladores más antiguos, se debió a que en los meses de Diciembre a Marzo, en que el río aumenta su caudal por efectos de las lluvias, la curva que se ha formado desde siempre, inundaba los terrenos agrícolas muy cercanos al poblado, para luego de volver a la normalidad, dejaba una laguna (poza) en ella vivían muchos reptiles(Lagartos).

Específicamente la investigación realizada, tuvo como su centro de operaciones, la Institución Educativa Inicial “Semillitas del Saber”, que está situada en el barrio Miraflores de este distrito, su directora actual es la docente Elene Emérita Alemán de Calderón, la institución cuenta con 4 aulas, 4 docentes y con un total de 86 niños trabajando solo por el turno de la mañana; por su ubicación geográfica, esta institución educativa presenta los mismos problemas, necesidades y características similares a cualquier otra que se encuentra en el área rural, donde es muy visible la carencia de infraestructura, materiales educativos equipos informáticos, materiales para psicomotricidad etc., existiendo además la falta de conectividad y acceso a dispositivos tecnológicos

En el contexto de la pandemia por el COVID-19 y la lucha iniciada por el Estado peruano para detener la propagación de ese virus, mediante la inmovilización social obligatoria, desde abril del año 2020, el Ministerio de Educación tomó la decisión que el proceso educativo debe continuar en todos los niveles y modalidades del sistema educativo, en forma no presencial o a distancia, referenciándose como fundamentos principales, el carácter flexible, descentralizado y participativo que tiene el sistema educativo; por tal razón el Gobierno Nacional, los Gobiernos Regionales y Locales, debieron asegurar esta forma de enseñanza, la misma que debía cumplir con los contenidos pedagógicos de calidad que dicho sistema

estableciera (mediante las competencias contenidas en el Currículo Nacional de la Educación Básica) y que además esa enseñanza a distancia o remota, debía adaptarse a las necesidades especiales de los estudiantes en condición de vulnerabilidad, como las personas con discapacidad y los pueblos indígenas, para esto es fundamental el rol de monitoreo, supervisión y fiscalización que deben cumplir las instancias de gestión educativa descentralizada, bajo el liderazgo técnico-político del Ministerio de Educación.

De otro lado se tuvo en cuenta, que el Ministerio de Educación había elaborado y puesto en funcionamiento la estrategia “Aprendo en casa”, con la finalidad de que miles de estudiantes, de educación inicial, educación primaria y educación secundaria accedan a contenidos educativos basados en el currículo nacional y en materiales y recursos educativos difundidos por el ministerio.. A fin de que la citada estrategia llegue a los estudiantes que residen en zonas rurales o de dispersión geográfica, se propuso implementar mecanismos de comunicación mediante radio y televisión, lo que sin lugar a dudas, debía complementarse con las orientaciones pedagógicas dadas por el programa televisivo “Aprendo en casa”. Para asegurar la operatividad de esta estrategia, el personal directivo y los docentes de la institución educativa debieron buscar las formas más adecuadas y pertinentes, que garanticen la efectividad y eficiencia de este programa y estrategia no presencial o remota en función de los diversos contextos de los estudiantes, principalmente de los niños de inicial.

El estudio se centró en el aula verde de 5 años a cargo de la docente Edesmith Dioses Vilela con 17 niños y el aula amarilla que la lidera la maestra Ramitos Alegría Peña con 18 niños. .En estas aulas se estableció un breve diagnóstico de los perfiles o rasgos de aprendizaje de los niños, partiendo de sus logros y dificultades que venían presentando antes y después de la educación remota, se pudo identificar ciertos comportamientos conductuales, que son muy propios de los niños que estudian en jurisdicciones y condiciones similares, entre otras podemos mencionar: una baja autoestima, como consecuencia de su irregularidad en

asistencia y participación activa en el aula; lo anterior da lugar a que casi siempre tienen dificultades en el cumplimiento de sus obligaciones escolares tanto dentro como fuera del aula. También hay otros niños que son distraídos, no prestan atención a lo que la profesora les dice o les explica, a veces distraen a sus compañeros y forman pequeños grupos, llegando a hacer bulla, que molesta a los demás y a la profesora. Frente a esta problemática que incide directamente en los niveles o ritmos de aprendizaje de los niños, las profesoras, vienen desarrollando estrategias cognitivas y sociales en el aula, pero resulta sumamente necesario, la motivación permanente a través de actividades lúdicas, las mismas que constituyen uno de los factores psico-educativos que más influye en el aprendizaje, esto de ninguna manera significa que debemos restringir estas actividades solo a la parte motivacional, sino también debemos darle el lugar que le corresponde a los juegos como estrategia didáctica importante en el desarrollo de todas las capacidades, habilidades y destrezas de los niños, incluida de forma particular las motoras finas y gruesas, sabiendo que estas últimas por su propia naturaleza contribuyen en forma muy decidida en el desarrollo de las capacidades cognitivas y afectivas. El contexto anterior, estaba ligado directamente a la crisis global de aprendizajes, conocíamos que muchos estudiantes, aún cuando estaban trabajando en forma presencial en la escuela, no estaban adquiriendo las habilidades fundamentales necesarias para la vida. El proceso enseñanza aprendizaje remoto, implementado como consecuencia de la pandemia, ha potenciado o empeorado las dificultades que se tenían para el desarrollo de estrategias de aprendizaje, por lo que urge rescatar por parte de los profesores, con ayuda de los padres de familia, la aplicación de la actividad lúdica o los juegos, para mejorar el desarrollo de la motricidad fina y gruesa ya, que permitan superar algunos problemas de aprendizaje surgidos en los niños por la excesiva inactividad dentro o fuera del aula, no debemos olvidar que el niño en el nivel inicial aprende más jugando que pensando.

La educación remota surgió como una alternativa sin precedentes en el confinamiento al que fue sometido preventivamente el mundo, ante la

afirmación y vertiginosa expansión de la pandemia del COVID-19, que obligó a las escuelas y universidades a cerrar sus puertas, impactando no sólo sobre los estudiantes en todo el mundo, sino también sobre maestros. En este contexto de la pandemia, la educación remota se tornó obligatoria y se convirtió en el mecanismo de desarrollo y salvación del año escolar.

La situación problemática presentada, dio lugar a la preocupación de los docentes para implementar las estrategias que hicieran posible alcanzar efectivos aprendizajes en las diversas áreas curriculares y particularmente en lo que concierne a la psicomotricidad como una de las competencias de vida, que tiene como propósito, el desenvolvimiento autónomo de las capacidades motoras de los niños, todo ello a pesar de las grandes dificultades presentadas por la ausencia del manejo de estrategias didácticas, materiales, equipos y recursos didácticos pertinentes y adecuados para los niños y niñas. En tal sentido, nos debe comprometer no solo el uso de estrategias cognitivas y sociales en el aula, de forma rutinaria y mecánica, sino también el manejo de una metodología activa que resulta necesaria, para una motivación permanente, la misma que constituye uno de los factores psico-educativos que más influye en el aprendizaje.

1.2 Formulación del problema de investigación

La realizamos a través de la siguiente interrogante:

¿De qué manera la actividad lúdica como estrategia didáctica mejora el desarrollo de la Capacidad motora en los niños de 5 años de I?E.I N° 046 “Semillitas del saber” San Jacinto?

1.3 Justificación

Nuestro estudio reviste importancia, por cuanto se orienta a mejorar uno de los problemas de mayor incidencia en nivel inicial como es el dominio de las capacidades motoras, tanto gruesas como finas, que permite a los niños y niñas que al concluir su nivel inicial se encuentren estimulados para facilitar los procesos de inducción, deducción y aplicaciones prácticas en áreas

curriculares como la comunicación, la matemática, principalmente en lo que concierne a la lecto escritura, a la elaboración de gráficas y representaciones numéricas, a la elaboración de carteles léxicos, figuras geométricas etc. ya que desarrollando las capacidades motoras en 3,4,5 años a través de actividades como: embolillado, rasgado; para iniciar en la escritura de los rasgos gráficos, códigos lingüísticos, simbología lingüística, así como también las motoras gruesas, que desarrollan la habilidad y destrezas para hacer movimientos o desplazamientos grandes ejercitando la coordinación y el equilibrio. Desde esta perspectiva nuestro trabajo de investigación a través de la aplicación de un programa de enseñanza remota, de actividades lúdicas como estrategias didácticas en diversas sesiones de aprendizaje con los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Semillitas del Saber” del distrito de San Jacinto, perteneciente a la provincia de Tumbes, buscamos desarrollar sus capacidades Motoras, a fin de garantizar una real formación integral en el proceso enseñanza aprendizaje remoto o no presencial que se viene aplicando en nuestro sistema educativo, en todos sus niveles y modalidades. De otro lado esta investigación aplicada, también va a trascender no solo para el desempeño de los docentes de esta institución sino para las docentes del Nivel de otras Instituciones y principalmente para los estudiantes de formación Inicial docente en la carrera profesional de Educación Inicial.

1.4 Formulación de Objetivos

Objetivo General:

- Desarrollar en la enseñanza remota un programa de actividades de aprendizaje, para mejorar las capacidades Motoras, a través de estrategias lúdicas, en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial “Semillitas del Saber” de San Jacinto

Objetivos Específicos:

- Establecer mediante una lista de cotejos, el nivel de las capacidades motoras que tienen los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial “Semillitas del Saber” de San Jacinto

- Seleccionar actividades lúdicas, que permitan fortalecer el desarrollo de las capacidades motoras finas y gruesas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Semillitas del Saber” de San Jacinto
- Elaborar sesiones de aprendizaje, con actividades lúdicas como estrategias didácticas, en la enseñanza remota, para desarrollar y fortalecer las capacidades motoras finas y gruesas en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial, “Semillitas del Saber” de San Jacinto.

CAPITULO II

2. Marco Teórico Científico

2.1 Antecedentes del Estudio

A Nivel Internacional

Campos, M. (2016) en su tesis titulada: “El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa”, la importancia que posee el juego para el desarrollo integral del individuo, por cuanto es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora que junto con rescatar las inquietudes y motivaciones de los sujetos, los acompañan a lo largo de su evolución.

Este antecedente, lo tomamos en consideración por cuanto guarda cercana relación con nuestra propuesta, ya que nuestro propósito final es el que se reconozca al juego como algo más que simple diversión, es decir que al utilizarlo como estrategia de enseñanza y de aprendizaje ocupe un lugar especial en la práctica pedagógica diaria de las maestras de inicial y no como una simple actividad lúdica que es la connotación que hoy en día la gran mayoría de docentes de jardín le vienen dando. Como se puede observar, el uso del juego como estrategia de enseñanza aprendizaje es muy efectivo para ser aplicado en nuestros espacios educativos como una propuesta pedagógica en un contexto educativo formal.

Cevallos (2011) en su tesis “La Aplicación de la Psicomotricidad para el desarrollo del Aprendizaje de Lecto – Escritura en niños de primer año del Jardín Experimental “Lucinda Toledo” de la Ciudad de Quito Siendo la conclusión principal de su investigación, que los docentes no utilizan ni aplican en sus actividades de aprendizaje de la lecto escritura, la psicomotricidad como estrategia didáctica, sin embargo si la utilizan en su trabajo diario como actividades sueltas, sin la planificación adecuada y oportuna. Por lo que son conscientes que la aplicación de la psicomotricidad, si influye en el desarrollo del aprendizaje de la lecto-escritura, en los niños de los primeros años de educación básica

Leyva (2011) en su tesis El juego como estrategia didáctica en la educación infantil, arriba a la siguiente conclusión: “El juego como estrategia didáctica,

permite llegar con facilidad a los niños y las niñas de la educación infantil, y a su vez, se torna en una herramienta educativa propositiva y proactiva, precisando con claridad que, sí el docente sabe utilizarla, sabe aplicarla en sus prácticas educativas, será capaz de lograr en sus niños y niñas aprendizajes significativos, que contribuyan a su desarrollo integral y a su formación autónoma como seres humanos”.

De otro lado esta investigación, pone de manifiesto lo importante que es que los docentes de la educación infantil, tengan presente a los videojuegos como un tipo de juego, que en la actualidad por el avance de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación no pueden ser dejados a un lado y mucho menos pasarlos por alto. Los docentes deben informarse y aprender de estos nuevos tipos de juego, que de una u otra forma podrán ser utilizados como estrategias didácticas innovadoras.

López, Erika (2018), en su tesis “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños niñas de 3 a 4 Años”, en la Universidad Técnica de Ambato Ecuador, señala que el desarrollo de la motricidad gruesa es de vital importancia para el desarrollo integral de los niños y niñas; es así que el ámbito de la motricidad está relacionado, especialmente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje, para ello es primordial motivar el desarrollo mediante juegos tradicionales. Dentro de la muestra de estudio o dentro de diferentes estudios sería importante realizar y aplicar programas de estimulación temprana basados en los juegos tradicionales, realizando un trabajo de tipo comparativo, además tomando otras variables en cuenta como podría ser el desarrollo socio afectivo de los niños.

A nivel nacional

Aguinaga (2012) en su Tesis “Desarrollo Psicomotor en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial Carmen de la Legua y Reynoso”. Universidad San Ignacio del Oyola concluye que a nivel de los resultados obtenidos en el TEPSI se observa que más de los tres cuartos de la muestra de estudiantes presentan un desarrollo psicomotor normal. En los resultados obtenidos en el área de coordinación se destaca que un alto porcentaje se encuentran en el nivel de normalidad.

En el área del lenguaje más de dos cuartos de los estudiantes de la muestra se encuentran en el nivel de normalidad, siendo esta área la que presenta menor porcentaje en esta categoría. En cuanto el área de la motricidad, casi la totalidad de los estudiantes alcanzaron un nivel de normalidad, siendo esta área la que mayor porcentaje en esta categoría. Alvarado (2007), en su tesis denominado “Programa de actividades lúdicas para el mejoramiento de las habilidades motoras y sociales de los niños en la I.E.I. N° 81015 “Carlos Emilio Uceda Mesa de Trujillo”, concluye que mediante la aplicación correcta del programa de actividades lúdicas se ha mejorado significativamente las relaciones habilidades motoras de los niños y por ende las interpersonales de los alumnos de dicha I. E. así como también la interacción y la integración positivamente con sus compañeros, muestra actitudes de respeto al otro, conocimiento de su esquema corporal y reconoce las diferencias culturales, físicas y de pertenencia de los demás.

Idrogo (2007), en su tesis denominada: “La aplicación de los juegos psicomotores para lograr la socialización en estudiantes de 3 y 4 años de edad de educación inicial en Cajamarca”, llegó a las siguientes conclusiones:

La aplicación de los juegos psicomotores ha permitido que los niños expresen con naturalidad y creativamente sus necesidades, ideas, sentimientos, emociones y experiencias, en su lengua materna y haciendo uso de diversos lenguajes y manifestaciones artísticas y lúdicas.

El niño que presenta dificultades escolares, problemas psicomotores relacionados con la alteración psicológica o psicoactiva; por lo cual mediante la aplicación de diversos test y pruebas de observación ha permitido recoger y analizar datos referidos al desarrollo de la psicomotricidad y proponer estrategias de la formación integral de los estudiantes y desenvolverse en el mundo que lo rodea asimismo en el aspecto pedagógico, la estructuración de la noción de tiempo está ligada básicamente a las actividades que realiza el niño y la niña en el aula considerando que el juego predispone al niño a desarrollarse positivamente.

Olivera, Julia; Vilches, Lítania (2018), en su tesis titulada "el juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la I.E.I. Pacchanta, Ocongate, Quispicanchis - Cusco", que fue planteada, al considerar que la psicomotricidad influye en el psiquismo de la persona hasta el punto que el proceso intelectual depende de la madurez del sistema nervioso; pues, según Piaget, la actividad motriz es el punto de partida del desarrollo inteligente. Por otro lado, el juego está presente en el desarrollo del ser humano, siendo el medio preciso para conseguir una correcta evolución del esquema corporal

Los resultados demuestran tres situaciones concretas: 1ro, el juego es un recurso básico para el proceso de aprendizaje de ser incluido en el plan de clases, dándole un sentido psicopedagógico que fortalece el crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. En 2do lugar, las diversas actividades desarrolladas, lograron estimular la autonomía y confianza de los niños/as, mejorando la habilidad en el manejo del esquema corporal, lateralidad, tonicidad y equilibrio. 3ro. La prueba del Chi Cuadrado evidencia diferencias estadísticas significativas entre el pre-test y post-test; por tanto, se concluyó que el juego incide de forma significativa en el desarrollo de la psicomotricidad.

Silva, G.(2014). Presentó el trabajo de investigación intitulado "El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa la educación inicial. entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia limeña".

Llegó a las siguientes conclusiones:

Los tipos de juego de los niños y niñas parecen ser independientes de los entornos lúdicos específicos, sin embargo están relacionados con actividades evolutivamente relevantes que les significan nuevos aprendizajes y desarrollos.

El entorno lúdico físico en el hogar es la variable que más diferencias presenta de las familias participantes y define en buena parte las oportunidades de juego de los niños y niñas. Sin embargo, esto no llega a tener un impacto en su juego efectivo. Los tipos, calidad y cantidad de juego se presentan de manera indistinta y variada. Los juegos de tipo motor y simbólico de calidad se hicieron presentes.

A Nivel Local

En la Biblioteca “Ricardo Palma” del Instituto Superior Pedagógico “José Antonio Encinas” de Tumbes hemos encontrado la siguiente Tesis titulada: “El juego y su Resolución con la Iniciación de la Lectura en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa N° 025 “Angelitos de Belén”, Cabeza de Vaca Norte. Corrales; arribaron a las siguientes conclusiones: Los juegos cooperativos en los niños y niñas promovieron actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y recreación. El juego cooperativo les permitió a los niños y niñas jugar en forma organizada y participar disciplinadamente respetándose mutuamente superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. La participación de los niños y niñas, durante el juego favorecieron un aprendizaje más participativo e interactivo.

2.2 Bases Teórico Conceptuales

Teorías que sustentan la Psicomotricidad

Según varios estudiosos del tema, entre ellos, Pérez (2005) señala que la psicomotricidad como teoría nace a principios del siglo XX, fruto de un serio y permanente trabajo investigativo, fueron estructurando un cuerpo académico científico que permitía evidenciar en una persona, principalmente en un niño la integración de ciertas conductas o comportamientos psicológicos al coordinarlas con el funcionamiento de sus

capacidades motoras, sean estas finas o gruesas, siendo el caso más relevante el de Dupré, que estableció relaciones entre algunos trastornos psiquiátricos y los comportamientos motores. Posteriormente diversas investigaciones de otros autores de la psicología evolutiva, entre los que destaca Wallon, ponen de manifiesto a relación entre los aspectos motrices del desarrollo y la adquisición de la madurez psicofísica; las posteriores aportaciones del psicoanálisis y la pedagogía ayudaron a completar las bases de la terapia psicomotriz.

Al principio, la psicomotricidad como disciplina se limitaba al tratamiento de aquellos niños y adolescentes que presentaban alguna deficiencia física o psíquica, pero, actualmente, se considera una metodología multidisciplinar cuya finalidad fundamental es lograr el desarrollo armónico del niño.

Ibáñez, Mudarra & Alfonso (2004) sostienen que: El desarrollo psicomotor se refiere a los cambios en la habilidad del niño para controlar sus movimientos corporales desde sus primeros movimientos - rígidos, excesivos, sin coordinar- y pasos espontáneos hasta el control de movimientos más complejos, rítmicos, suaves y eficaces de flexión, extensión, locomoción etc.

Las primeras teorías sobre el desarrollo psicomotor (McGraw, 1945, Gesell, 1946), ofrecían descripciones detalladas sobre los cambios en las destrezas motoras de los niños, inferidos a partir de la evolución del Sistema Nervioso Central (maduración neuromuscular), según el cual los movimientos reflejos eran inhibidos al madurar el córtex, que pasaba a controlar los movimientos voluntarios. De hecho, la primera exploración que suelen realizar los especialistas a los neonatos se dirige hacia el sistema nervioso, concretamente se examina el tono (la flexión y extensión muscular: el tono elevado en el aspecto flexor en los recién nacidos, disminuye durante los dos primeros años, aumentando después hasta alcanzar el nivel característico de los niños mayores), la motilidad espontánea (hasta el primer año los movimientos suelen ser simétricos, después se apunta cierta lateralización preferente) y la motilidad reactiva a estímulos desencadenantes de respuestas-reflejo que difieren en función de la edad. Siguiendo a Sánchez Asín (1989), se ofrece una síntesis de estos

enfoques teóricos iniciales.

Desde la escuela mecanicista se promovía la estimulación del niño a través de ejercicios musculares similares a la gimnasia, desde que desaparecían los reflejos involuntarios hasta la aparición del control voluntario. Se aportó la consideración de ciertas leyes fundamentales en la maduración de la motricidad en el niño tales como la ley céfalo-caudal - el progreso madurativo se inicia en la cabeza, extendiéndose después hacia las extremidades-; la ley próximo-distal -las funciones motrices maduran antes en zonas de la línea media del cuerpo, músculos próximos al tronco y posteriormente los que se hallan en posiciones distales- y la ley del desarrollo de flexores-extensores -primacía inicial de los músculos flexores sobre los extensores-. A partir de estas leyes se establecieron diversos niveles madurativos estandarizados por edades a las que se asociaba la adquisición de habilidades motrices, como, por ejemplo, los estadios de Gesell (1946). Desde la escuela relacional, el cuerpo se considera globalmente como medio de expresión de emociones- atendiendo a las formas comunicativas corporales vinculadas a otras más simbólicas como el lenguaje- con un dinamismo en el que se concitan influencias intelectuales, afectivas y emocionales. Desde la escuela relacional, el cuerpo se considera globalmente como medio de expresión de emociones- atendiendo a las formas comunicativas corporales vinculadas a otras más simbólicas como el lenguaje con un dinamismo en el que se concitan influencias intelectuales, afectivas y emocionales.

Desde la escuela desarrollista se defendía el desarrollo temprano de las capacidades motoras y las aptitudes viso-espaciales, entre otros citaremos a Barsch, Frostig, Getman, considerando el aprendizaje motor como la base de todo aprendizaje; de igual manera Kephart & Cratty, aportan que los procesos mentales superiores arrancan de la capacidad del niño para formar generalizaciones motoras, particularizando sus aportes, al precisar que en el proceso de lecto escritura, en los aprendizajes de matemática, etc. están implicadas muchas capacidades perceptuales y motoras, por ejemplo, en la coordinación viso manual previa al aprendizaje de la escritura, las asociaciones visuales se unen a las asociaciones derivadas de la

manipulación de objetos, sincronizándose los movimientos del ojo y de la mano.

Sin embargo, en los enfoques contemporáneos, en particular, la Teoría de los Sistemas Dinámicos de Thelen (Thelen, 1995, 2000; Adolph, 2002), enfatizan la contribución de los factores periféricos (dimensiones corporales, la fuerza muscular, la elasticidad, la gravedad, la inercia), la información perceptiva y el aprendizaje del control de movimientos con función adaptativa, en la comprensión del desarrollo psicomotor. Las nuevas habilidades motoras emergen como resultado de la interacción entre estos factores. Por ejemplo, para conseguir la marcha independiente, los niños deben tener suficiente fuerza muscular, proporciones corporales adecuadas, interés por dirigirse a algún sitio, equilibrio, y factores ambientales propicios para mantener esta acción, sin olvidar la madurez cerebral.

Efectivamente, como señalaran los primeros enfoques teóricos, los logros motrices conseguidos durante el primer año parecen ser el resultado del ejercicio deliberado y el efecto acelerador de los ejercicios posturales y los reflejos de andar han sido -desde hace tiempo- bien documentados, (Clark, Kreuzberg & Chee 1977). Por su parte, los enfoques evolutivos, constituyen una base teórica fundamental en las intervenciones de estimulación temprana con su propuesta de etapas del desarrollo del aprendizaje. Inicialmente, el niño manipula físicamente los objetos -etapa práctica- consiguiendo como generalización motora básica, la postura y el mantenimiento del equilibrio, lo que le permite explorar, observar partes de su cuerpo, relacionarlas entre sí y con los objetos.

El control postural tiene un rol esencial en el desarrollo psicomotor, no solamente porque adoptar posturas cada vez más erectas supone vencer la gravedad y es síntoma de un mayor control cortical del movimiento, sino porque es la base biomecánica para conseguir habilidades manuales y locomotoras, levantar y girar la cabeza para conseguir la estabilidad postural. La posición erecta requiere un ajuste postural que fortalece el cuello, el tronco y las piernas, acelerando el desarrollo muscular y facilitando la maduración neuromotriz (Keller, 2002). Algunas investigaciones para

explicar la relación entre la estimulación de la postura vertical y el desarrollo cognitivo de los niños, sostienen que podría deberse a los reflejos prensores orto estáticos que se producen por un exceso de adrenalina que incrementa la presión sanguínea e inhibe otra hormona - ACTH, adrenocorticotropina- de modo que se reduce la respuesta de estrés, produciéndose un efecto tranquilizador y de aumento de atención (alerta y exploración visual) que podría favorecer su progreso en tareas cognitivas (Brower, Broughton & Moore, 1970; Konner, 1977; Hopkins & Westra, 1990; Keller, 2002). Estas relaciones entre el desarrollo cognitivo y la psicomotricidad, si bien pueden ser fuertes en los primeros años del desarrollo, disminuyen a medida que aumenta la edad, (Bushnell y Boundreau, 1993; Garaigordobil, 1999).

La segunda generalización motora, correspondiente al esquema corporal, se produce cuando el niño toma conciencia de su propio cuerpo y a través de las sensaciones cenestésicas construye su esquema corporal, que le informa de su posición en el espacio. La libertad de movimientos y el control del espacio en que tienen lugar también se ha relacionado con la aceleración del desarrollo psicomotor (Konner, 1977).

Precisamente los enfoques contemporáneos vienen a resaltar la importancia de los cambios corporales en los niños debidos al crecimiento y la fuerza, que influyen en la aparición, desaparición y calidad de su repertorio de movimientos (Thelen, 2002), cuestionando el poder explicativo de la maduración neurológica del córtex. Como ejemplo de esta relevancia de los factores periféricos se ofreció una explicación "biomecánica" sobre la deambulación de los bebés y la desaparición de los reflejos de los primeros pasos, confirmada por diversos experimentos (Adolph, 2002): la desaparición de dichos reflejos no se debía a cambios en el Sistema Nervioso Central -inhibición de los movimientos reflejos al madurar el córtex y pasar a controlar los movimientos voluntarios- sino a que las piernas del bebé eran demasiado pesadas para mantenerlas rígidas y en alto, de modo que comenzaría a deambular cuando sus músculos fueran suficientemente fuertes para sostenerse y vencer la gravedad.

En cualquier caso, generalizado el esquema corporal, el niño desarrolla la direccionalidad y, a través de ella, la lateralidad y verticalidad que le permitirán desarrollar la noción del tiempo (ordenamiento direccional y temporal de los objetos) y la noción de continuidad (orientación figura fondo por contacto con superficies). Posteriormente, se produce una generalización motora de contacto, manipula y explora los objetos según sus patrones de movimiento y su esquema corporal, diferenciándose progresivamente los movimientos hasta integrarse en patrones totales incluyendo en ellos los reflejos. Finalmente, se generalizan los movimientos de recepción y propulsión. Como señala Gibson (1988), desde una perspectiva ambientalista complementaria, los movimientos no se producen en el vacío, las propiedades ambientales limitan y permiten gran variedad de movimientos. La percepción y el desarrollo psicomotor están muy relacionados, ya que para planificar y realizar acciones adaptativas es necesaria la información perceptiva sobre las propiedades relevantes del entorno, del propio cuerpo y de las relaciones entre ambos. Algunos autores (Bushnell y Boundreau, 1993), al estudiar las relaciones entre el desarrollo motor y el del pensamiento, analizan y confirman el rol potencial de las habilidades motoras específicas en otros desarrollos perceptivos percepción cutánea y percepción de la profundidad-. Algunos trastornos perceptivos dificultan la discriminación de objetos según su posición en el espacio, produciéndose distorsiones de orientación y dificultades para discriminar las letras, mientras que en muchos trastornos de maduración motora y cognitiva se aprecian dificultades para discriminar la figura del fondo. Además, la información perceptual típicamente requiere movimientos para crear estructuras relevantes referidas a la luz, el sonido etc. El aprendizaje perceptivo motor es fundamental para descubrir y precisar los movimientos exploratorios, discriminar y usar la información obtenida con la exploración.

En definitiva, Sánchez Asín, (1989), precisa que el cuerpo medio en el desarrollo neuropsicológico del niño y en la medida en que hagamos una estimulación precoz multisensorial mejor prepararemos al niño, promoviendo las condiciones neuropsicológicas adecuadas para la elaboración de procesos de aprendizaje, donde el movimiento vivenciado haya sido la

primera fuente de conocimiento y aprendizaje La intervención psicomotriz dada por Bottini (2000.p.88) es: la actividad de mediación donde aborda diferentes contenidos, teorías para la experiencia de la psicomotricidad con intervención mediante espacio, tiempo, movimiento bajo la mirada del profesional competente para que una persona intervenida vaya evolucionando adquiriendo procesos y patrones adaptables de comportamiento. La intervención psicomotriz considera diferentes elementos de contenido y trabajo que son: juegos (elemento que promueve el desarrollo y la expansión infantil en todos sus aspectos), los parámetros psicomotores (son elementos los cuales pueden ser analizados la expresión de la actividad del niño desarrollada en la intervención psicomotriz), la observación (proporciona información cualitativa y cuantitativa) y el diagnóstico psicomotor (prueba que pretenden evaluar el desarrollo psicomotor del niño en sus competencias motoras). El juego “es una actividad elemental en la trayectoria de un niño y durante sus primeros seis años de vida, se forman en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse con mucha facilidad” (Ministerio de Educación, 2010. p.11). Mediante el juego se producen estas conexiones son los distintos tipos de juegos que ayudan al niño 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 debe estar seguro de sí mismo para que en el mismo encuentre los diferentes recursos simbólicos que necesita para sentirse bien y de esa manera asuma los momentos especialmente de angustia de ser destruido o abandonado. El niño para asegurarse ha de poder enlazar la angustia con el placer de la acción, con sus actividades lúdicas, por ello el jugar es un antídoto para la angustia: el niño crea su propia seguridad, lo que es necesario para la conquista de su identidad, de sus identificaciones y de su autonomía (p. 272).

La Psicomotricidad y los niños de la primera Infancia

Es una técnica que por intervención corporal, trata de potenciar, instaurar y/o reeducar la globalidad de la persona, aspectos motores, cognitivos y

afectivos. La psicomotricidad combina la diversión con los conocimientos, el juego con la asimilación de saberes, los movimientos con la inteligencia.

Los juegos son un estímulo para los niños. Cuando se hace alusión a los juegos psicomotrices se habla de aquellos juegos que pretenden desarrollar la orientación, la coordinación y el equilibrio en los niños. Los niños poseen movimientos espontáneos que los desarrollan lentamente a lo largo de la infancia, luego es necesario fortalecerlo con diversas estrategias lúdicas. Según Piaget (2008) los niños desde esta etapa es donde son capaces de atribuirles a las palabras significados adquiriendo el lenguaje. Los niños juegan y van ejecutando los esquemas de acción nacidos en su contexto donde van analizando los signos.

Es por eso que el juego simbólico o juego de imaginación es demasiado sobresaliente en esta etapa donde llega a tener una inteligencia pre conceptual y que se caracteriza por los preconceptos o participaciones y razonamiento pre conceptual, al finalizar este estadio obtendrá 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. El juego desarrolla diferentes capacidades matemáticas y estimula estructuras mentales de los niños y niñas, que, unidades al nivel de pensamiento lógico, permiten instaurar relaciones con el mundo de sí mismos el de los objetos y el de las personas para obtener nuevos y mejores aprendizajes.

Tipos De Psicomotricidad

Morente (2014): Desde la perspectiva de la psicomotricidad, hay 2 tipos de motricidad en el niño: fina y gruesa.

La motricidad fina.

Se refiere a las acciones que implican pequeños grupos musculares de cara, manos y pies, concretamente, a las palmas de las manos, los ojos, dedos y

músculos que rodean la boca. Es la coordinación entre lo que el ojo ve y las manos tocan. Estos músculos son los que posibilitan: la coordinación ojo mano, abrir, cerrar y mover los ojos, mover la lengua, sonreír, soplar, hacer nudos en los cordones, agarrar un objeto, recortar una figura, etc.

La motricidad gruesa.

Es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, etc. La motricidad también abarca las habilidades de los niños para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea. Así pues, el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.

La Psicomotricidad en la salud física y mental del niño

Según Altamirano (2016): Esencialmente, la psicomotricidad favorece a la salud física y psíquica del niño, por tratarse de una técnica que le ayudará a dominar de una forma sana su movimiento corporal, mejorando su relación y comunicación con el mundo que les rodea. Está dirigido a todos los niños y niñas, normalmente hasta los 5 - 6 años de edad, y en casos especiales está recomendado para aquellos que presentan hiperactividad, déficit de atención y concentración, y dificultades de integración en el colegio.

Además de esos beneficios el niño puede también adquirir: Conciencia del propio cuerpo parado o en movimiento, en relación a una dimensión de relación. Dominio del equilibrio, en función a una condición propuesta.

Control de las diversas coordinaciones motoras, que puede ser direccionales o mixtas. El funcionamiento del control de la respiración del cerebro es solo una de las variables involucradas en el aprendizaje, la otra que mayor influencia puede ejercer es la respiración, un ciclo respiratorio tiene 3 fases: inspiración, retención y expiración. La inspiración llena los pulmones de aire. La retención mantiene el oxígeno que llena a la sangre y alcanza al cerebro. La expiración es la expulsión del aire para sacar gases tóxicos del organismo. Orientación del espacio corporal es la conciencia, una repetición o imagen que todas las personas tenemos de nuestro propio cuerpo y de sus diferentes partes con relación al medio, estando en situación estática o dinámica, es decir sobre los movimientos que podemos hacer o no con él. El desarrollo del ritmo es una de las tareas esenciales en que los niños/niñas que tomen conciencia de los ritmos inherentes a sus propios movimientos, para lograr su estabilidad. Dominio de los planos: horizontal y vertical permite a los niños/niñas a explorar, conocer proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar sus iniciativas propias, asumir roles, disfrutar del juego en grupo y a expresarse con libertad. Organización del espacio y del tiempo es el movimiento del espacio, y se interioriza, tardíamente, como duración del gesto y rapidez de ejecución de los movimientos.

Importancia a nivel motor

La psicomotricidad permite al niño desarrollar el placer por percibir el movimiento de su cuerpo y de madurar las conductas motrices y neuromotrices básicas. Se produce la evolución desde el movimiento descontrolado hasta la perfección con el control. Aquí se desarrolla de gran manera el esquema corporal, los espacios (interior, postural, de relación) y tiempos (interno, rutinas, para acoplarlo al externo), las relaciones con los objetos, entre los propios objetos y en el plano, buscando sus características, acciones, reacciones y su localización, orientación y organización en el espacio y tiempo. Facilita la adquisición del esquema corporal, permite que el niño tome conciencia y percepción de su propio cuerpo. Favorece el control del cuerpo, a través de la psicomotricidad el niño aprende a dominar y adaptar su movimiento corporal. Ayuda a afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en

tiempo y espacio.

A nivel cognitivo

En este nivel se favorece la aparición de la actividad mental específicamente humana (atención, lenguajes expresivos, etc.) como resultado del desarrollo motriz (tónico emocional, sensorio-motor, y perceptivo-motriz), es decir este nivel, surge de la actividad mental como resultado de la motriz apoyada en la realidad. Al quedar la información corporal automatizada, el niño va accediendo al nivel simbólico. - Estimula la percepción y discriminación de las cualidades de los objetos, así como la exploración de los diferentes usos que se les puede dar.

- Crea hábitos que facilitan el aprendizaje, mejora la memoria, la atención y concentración, así como la creatividad del niño.
- Introduce nociones espaciales como arriba-abajo, a un lado al otro lado, delante, detrás, cerca-lejos y otros más, a partir de su propio cuerpo.
- Refuerza nociones básicas de color, tamaño, forma y cantidad a través de la experiencia directa con los elementos del entorno.

A nivel socio-afectivo

La combinación de estas facilita la expresión de sentimientos y emociones de forma adecuada, con un trabajo de disponibilidad y aceptación de su propio yo y el de los demás, favoreciendo de esta manera la interacción grupal a través de la expresión de ideas, sentimientos y estados de ánimo, como medio de satisfacción de las necesidades afectivas del niño. - Sirve como un canalizador, ya que el niño puede descargar su impulsividad sin culpabilidad. Esta descarga será determinante para su equilibrio afectivo. - Se integra a nivel social con sus compañeros, propicia el juego grupal. - Ayuda a enfrentar ciertos temores, el niño fortalece no solo su cuerpo sino también su personalidad superando así ciertos miedos que antes lo acompañaban. - Reafirma su auto concepto y autoestima, al sentirse más seguro emocionalmente, como consecuencia de conocer sus propios límites y capacidades.

La psicomotricidad permite que los niños/niñas de 5 — 6 años del primer año paralelo al explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles y disfrutar del juego en grupo, y a expresarse con libertad.

Dimensiones de la psicomotricidad

Basándose en los estudios de Gesell, las autoras Haeussler y Merchant (2014) elaboraron un instrumento de medición del desarrollo psicomotor para niños de 2 — 5 años. Para ellas el desarrollo psicomotor puede ser medido mediante 3 componentes básicos, los que se describen a continuación:

Dimensión: Coordinación

Haeussler y Marchant (2014) sobre la coordinación indicaron que, esta dimensión evalúa la habilidad del niño para coger, manipular y dibujar objetos, por medio de conductas como reconocer y copiar figuras geométricas, enhebrar una aguja, construcción de torres con cubos, dibujo de la figura humana, poniendo en juego el desarrollo motriz fino.

Así mismo, Pacheco (2015) afirmó que “la coordinación es la capacidad para dominar los pequeños músculos con la finalidad de realizar movimientos específicos; estos movimientos requieren mayor precisión, en el cual ponen en juego el rol de la visualización del objeto y la motivación para realizar la tarea encomendada” (p.32).

Para, Pérez (2004), la coordinación consiste en un correcto desarrollo del tono de los músculos que están relacionados con cada movimiento del cuerpo, es desarrollo se da tanto de la musculatura agonista como de la antagonista. Esta capacidad en el niño le permite secuenciar los movimientos musculares hacia una actividad en específica, realizando con el mayor grado de eficacia posible.

Además, Martín y Torres (2015) manifestaron que, se refiere al desplazamiento de la mayor cantidad de músculos pequeños, por lo tanto genera gran transmisión nerviosa, que permite realizar actividades más

precisas, como por ejemplo: enhebrar una aguja, rellenar una botella con agua, abotonar, etc.

Se puede apreciar de las definiciones anteriores que, esta dimensión se refiere a la realización de actividades por parte de los estudiantes utilizando la coordinación ojo — mano, lo que permite la ejecución de movimientos finos y una adecuada organización perceptual.

Dimensión: Lenguaje.

Haeussler y Marchant (2014) sobre el lenguaje sostuvieron que, esta dimensión evalúa las habilidades del niño para comprender y expresar el lenguaje, a través de indicadores como describir escenas representadas en láminas, verbalizar acciones, definir palabras, nombrar objetos. Al respecto, Mori (2008) manifestó que, “esta dimensión conocida también como relaciones o comunicativa de la psicomotricidad, se refiere a las capacidades de lenguaje comprensivo y expresivo, permitiendo nombrar y describir los objetos del entorno” (p.142).

Así mismo, Pérez (2004) “el lenguaje está formado y esquematizado en base a sonidos, significados, símbolos, que desarrolla el niño que le permite describir y nombrar los elementos del entorno. Así mismo, es la capacidad que el niño desarrolla para dar a conocer sus deseos, emociones, pensamientos e ideas; influyendo de manera determinante en el desarrollo social” (p.28).

Al respecto, Navarro (2003) sobre el proceso de desarrollo del lenguaje mencionó que se debe tener en cuenta lo siguiente: a) Proceso de maduración del sistema nervioso, que está íntimamente relacionado con los cambios progresivos del desarrollo general del niño. B) Desarrollo cognitivo que parte de la discriminación perceptual del lenguaje hablado a la función de los procesos de pensamiento y simbolización. C) Desarrollo socio-emocional que es el resultado de la influencia del niño con sus grupos de pertenencia. (p. 324)

Se aprecia de las definiciones, que el lenguaje es la capacidad que el niño desarrolla para poder comunicarse y representar el mundo a través de símbolos, signos y palabras que son parte de un código común. En los

niños preescolares el desarrollo de las habilidades lingüísticas es fundamental, es el mecanismo mediante el cual se adquiere el aprendizaje se desarrolla los procesos de la lectoescritura.

Dimensión: Motricidad.

Haeussler y Marchant (2014) sobre la motricidad señalaron que, evalúa las habilidades del niño para manejar su propio cuerpo a través de conductas como pararse en un pie en cierto tiempo, caminar en punta de pies, saltar en un pie, coger la pelota; encargándose de la evaluación de la psicomotricidad gruesa.

Para, Pacheco (2015) “esta dimensión se refiere a las habilidades que se desarrollan para controlar diversas partes del cuerpo, moviéndolas hacia un objetivo consigna” (p.17).

Así mismo, Morí (2008) sostuvo que “esta dimensión se refiere al desarrollo motor, mencionando que este desarrollo depende del grado de maduración de las estructuras neuronales, y demás sistemas del organismo (músculos, huesos, etc.), lo cual permite al individuo realizar movimientos corporales precisos” (p.142).

También, Navarro, García, Brito, Navarro, Ruiz y Egea (2001) en su estudio refirieron que, la motricidad son habilidades que se centran en el dominio del cuerpo y su mejor conocimiento en relación con el ambiente donde se desempeña.

Además, Pérez (2004) sostuvo que, esta dimensión se refiere a la intervención de los grandes grupos musculares, para realizar actividades como correr, saltar, marchar, etc.

Se aprecia de las definiciones anteriores que, esta dimensión es la que permite a los niños ejecutar instrucciones a través de movimientos corporales y desplazamientos, que se logra con el adecuado control del tono muscular. Es conocida también como motricidad gruesa, y en los primeros años de vida su desarrollo es fundamental, teniendo en cuenta que el niño aprende en plena interacción con su medio.

La Educación Inicial y la psicomotricidad

Sabemos que cada persona es un ser complejo y completo, integrado por diferentes dimensiones (cuerpo, mente y emociones), las cuales no operan de manera independiente y desvinculada entre sí, sino, por el contrario, están interconectadas todo el tiempo, en cada momento y circunstancia de nuestra vida. Desde que nacemos, nos relacionamos con el mundo a través de nuestro cuerpo y nuestros movimientos, generando sensaciones y conocimientos, de los cuales nos apropiamos y pasan a formar parte de nuestra experiencia de vida. Del mismo modo, las acciones que realizamos están directamente vinculadas con nuestro mundo interno, es decir, actuamos acorde a lo que sentimos y pensamos. De esta manera, la psicomotricidad es una disciplina que mira y comprende al ser humano como un ser integrado, entre su mente, pensamientos y emociones (psiquis), y su cuerpo, movimiento y acción (motriz). En el caso de los niños, al ser pequeños, utilizan mucho más su cuerpo para interactuar y conocer el mundo que les rodea; entonces ellos necesitan tocar, sentir, andar, correr, saltar, entre otras acciones corporales. Asimismo, antes que el lenguaje hablado o escrito, emplean su cuerpo para expresarse genuinamente. Es así que, el cuerpo, la emoción y los aprendizajes se encuentran íntimamente ligados en el desarrollo de los niños; por lo que es sumamente importante promover espacios de juego y libre exploración a través de la vía corporal y motriz.

Desde la óptica anterior, reviste vital importancia la psicomotricidad en cada sistema educativo, tocándole al nivel inicial ser la principal fuente que reciba en su tratamiento curricular un área destinada a desarrollar esta integración psicomotora, que garantice una real formación integral de los niños. Esta área debe estar sustentada en el enfoque de la Corporeidad, en el entendimiento que dicho enfoque concibe al cuerpo más allá de su realidad biológica, porque implica hacer, pensar, sentir, saber, comunicar y querer. De esta manera, se asume que este cuerpo, se encuentra en un proceso constante de construcción de su ser; este es un proceso dinámico y que se desarrolla a lo largo de toda la vida, desde el hacer autónomo de la persona, y que se manifiesta en la modificación y/o reafirmación progresiva

de su imagen corporal, la cual se integra con otros elementos de su personalidad en la construcción de su identidad personal y social. Además, esta área debe utilizar conocimientos acordes y relacionados con las ciencias aplicadas a la educación, por lo que no se busca desarrollar solamente habilidades físicas en los niños, sino también su identidad, autoestima, el pensamiento crítico y creativo, la toma de decisiones y la resolución de problemas, tanto en contextos de actividad física como en la vida cotidiana; es decir, desde este enfoque se busca contribuir en su proceso de formación y desarrollo para su bienestar y el de su entorno. En definitiva se busca que el niño, Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas, para expresar corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tonos, gestos, posturas o ritmos.

Evolución Histórica de la actividad lúdica o juego

A lo largo de la historia humana se ha producido una evolución tanto en lo físico como en el pensamiento, el lenguaje, las formas de vivir y/o sobrevivir y la conducta. Tal y como indica Paredes (2002) *“la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad”* (p.11). De hecho, el juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Se ha consolidado a través de la evolución de la especie como una conducta facilitadora del desarrollo y necesaria para la supervivencia” (Delgado, 2012, p. 4). Desde la óptica anterior, precisaremos que el juego es tan antiguo como la especie humana, siendo esta afirmación corroborada por descubrimientos y estudios arqueológicos y antropológicos, que incluso nos permiten aseverar que en pleno siglo XXI, seguimos realizando juegos que han existido muchos años atrás con alguna que otra variante en cuanto a material y reglas. Pero al igual que hoy en día el juego o actividad lúdica históricamente siempre ha sido factor determinante en la formación integral de los niños, aunque en diversas oportunidades en épocas antiguas, se pensaba que jugar era una “pérdida de tiempo”, sin embargo algunos estudiosos contradicen estas

expresiones hipotéticas al demostrar que los juguetes conocidos actualmente como los sonajeros o las muñecas, ya se utilizaban en la prehistoria para captar la atención de los bebés, aunque evidentemente los materiales con los que se fabricaban no tenían ninguna similitud a los de ahora, así mismo los conocidos como juegos de mesa, también se remontan a civilizaciones antiguas como las de Mesopotamia y Egipto, hallando en excavaciones dados de arcilla, canicas y juegos parecidos al dominó. Además, en la época egipcia se jugaba al “Senté” un juego parecido al actual ajedrez. En Grecia ya existía el juego de la oca que aumentó su fama en la Edad Media. A Egipto se une la Antigua China si hablamos de las primeras marionetas (Delgado, 2012).

Por otro lado, cabe decir que el juego no siempre ha sido signo de alegría y diversión; en el mundo grecorromano el juego podía costar la muerte. Además, en Grecia los conocidos juegos olímpicos solían tener una connotación religiosa y política similar a los circos romanos. En resumen, para los romanos los juegos tenían como principal función entretener y dar espectáculo, pero siempre asociándolo con la sociedad, las batallas históricas, la predicción del futuro... En cambio en la Edad Media, se jugaba al aire libre, sin ningún fin. Eran juegos simples con reglas básicas. Apenas se utilizaban juguetes, excepto los hijos de las clases altas que disponían de juguetes fabricados por artesanos. En el Renacimiento junto al cambio de mentalidad, hay un cambio en la concepción del juego, apareciendo juegos para fomentar el estudio, la lectura, el cálculo y hasta disciplinas militares. Empieza así a cobrar fuerza el juego como facilitador del aprendizaje, reforzándose esta concepción en el siglo XVIII. No será hasta los siglos XIX y XX, cuando comienzan a aparecer las primeras teorías sobre el juego (Delgado, 2012).

En resumen, los estudios sobre el juego y su connotación en el crecimiento y desarrollo del ser humano, comenzaron como ya se ha comentado en líneas anteriores, en el siglo XIX. Con el paso de los años estas investigaciones se fueron dejando a un lado, hasta que empezó a cobrar fuerza la psicología en la década de 1960, abriendo las puertas a nuevos

estudios sobre el juego. Debido a este salto en el tiempo se conocen las denominadas teorías del juego o actividad lúdica y su influencia en el desarrollo integral del niño, las mismas que subdividen en teorías clásicas, pertenecientes al siglo XIX principios del XX, y las teorías modernas a partir de la segunda mitad del siglo XX.

Teorías clásicas de la actividad lúdica o juegoLa teoría fisiológica

Esta teoría fue de las primeras en salir a la luz. Se conoce también como teoría del exceso de energía o la potencia superflua. Según Spencer, (1955, citado por García y Llull (2009), *“el hombre como especie superior no necesita de toda la energía interior para satisfacer sus necesidades básicas, por lo que esa energía sobrante que no es consumida es destinada a otro tipo de actividades que no son necesarias para la supervivencia, como es el caso del juego”*. Spencer, considera que el juego sirve como descarga de la energía, la tensión, la ansiedad, etc.

Si comparamos la vida adulta con la de un niño es fácil saber cuál es la diferencia principal en el juego de uno y otro. En la vida adulta jugar supone una conducta distinta al trabajo, fácil de distinguir una de otra. En el caso de un niño, jugar y trabajar es lo mismo. *“El niño no gasta su energía en otra cosa que no sea jugar, ya que no tiene responsabilidades como puede tener un adulto, por lo que esta teoría considera el juego un sustantivo del trabajo”* (Delgado, 2012).

El organismo infantil también suele acumular una energía o tensión que no se gasta en actividades físicas o creativas importantes. Los adultos, en cambio, según esta teoría, se involucran de la misma forma en actividades superfluas de las que no lo son, pero en su caso si responden y contribuyen a un desarrollo físico, como es el caso del deporte. Sin embargo sostiene García & Llull (2009) *“Pero tienen algo en común, y es que tanto en el niño como en el adulto, el placer que produce jugar permite a ambos descansar tanto el cuerpo como la mente produciendo indudables beneficios terapéuticos”*.

Esta teoría ha tenido varias críticas, ya que podemos encontrarnos con niños

cansados al haber agotado gran parte de su energía en una actividad muy prolongada, pero que aun así está dispuesto a jugar. Para el niño jugar es una demostración permanente de energía, coloquialmente se puede decir es una “renovación de pilas” por la motivación y la fuerza que le da. *“Por lo tanto, el juego no es solo la liberación de un exceso de energía sino un incentivo”* (Pecci et al., 2010).

Sin embargo, hay algo que no le podemos discutir a esta teoría y que contribuyó al pensamiento posterior sobre el juego, y es la concepción de este como algo placentero (Delgado, 2012).

La teoría de la relajación

Mientras que la teoría anterior apuntaba a que jugar supone la liberación de la energía sobrante, Moritz, en contrapunto a ello, afirma que jugar es recuperar la energía que gastamos realizar tareas más serias y fatigosas. Según este autor el juego libera al jugador del estrés, el cansancio y los problemas. Esto lo podemos observar habitualmente en los adultos que al terminar la jornada laboral realizan algún deporte, (Pecci et al., 2010).

Esta teoría encaja perfectamente con la vida cotidiana de un adulto, ya que separa el trabajo del ocio, pero además refleja lo que es por ejemplo la vida escolar de un niño de edad más avanzada que después de dar clase sale al patio a descansar y liberarse

Teoría de la recapitulación

Stanley Hall fue un profesor que, inspirado en las ideas de Darwin, consideraba el juego como la recapitulación de las actividades pasadas que realizaba la especie. A lo largo de los años este autor fue mejorando su teoría, llegando a la teoría del atavismo, en la cual el ser humano resume a lo largo de su vida la evolución que ha sufrido la especie (Delgado, 2012). En otras palabras, Hall, 1904, citado por García y Llull (2009) explicó *“el orden de aparición de los diferentes tipos de juego por los que pasa el niño, argumentan estos autores, que son una imitación de las actividades que el*

hombre realizaba en las diferentes etapas de la evolución de la especie”.

Teoría pragmática o del pre ejercicio

Karl Groos se basó en la teoría de Darwin de la selección natural. A partir de dicha teoría Groos considera que los animales al jugar desarrollan conductas que le preparan para la supervivencia. Siguiendo esta línea, el ser humano desde la niñez, imita, inventa y reproduce conductas que son propias de la vida adulta. En un futuro estos niños tendrán ya aprendidas, gracias a la práctica que conlleva el juego, ciertas habilidades del mundo adulto. Esta teoría, por tanto, aportó el carácter simbólico del juego al observar que los niños desempeñaban diferentes roles dependiendo de si jugaban a “yo hago como si” o “si yo fuera un”, etc., (Pecci et al., 2010).

Teorías modernas de la actividad lúdica o juego

El juego ha empezado a tomar más importancia, sobre todo en el ámbito escolar, llegando a ser considerado por diversas instituciones educativas como la herramienta para acercar a los niños y a las niñas al conocimiento.

A continuación, se presentan algunas perspectivas teóricas acerca del juego con sus respectivos autores, quienes afirman las diversas posturas en las que se puede comprender al juego como herramienta para el aprendizaje.

Desde la Escuela Nueva se han presentado diversos teóricos quienes han aportado porqué el juego ha de cobrar importancia como medio educativo y como este a su vez es el soporte para el aprendizaje en los niños y las niñas. Tal es el caso de Jean Piaget quién dice “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (Calero, 2003, p.26). Complementando la teoría de Piaget, se encontró que según Montiel (2008) que “el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite

adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas” (p.94). Es así que por medio del juego se transmiten conocimientos que le permiten al niño entrar en los comportamientos del adulto, darse cuenta como es su rol en la sociedad, y así mismo ir tomando poco a poco conciencia de lo que él prontamente en un futuro también realizará. A demás es un “factor de comunicación, ya que permite desarrollar sus aptitudes verbales, físicas e intelectuales, al abrir diálogos entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos” (Unesco, 1980, p.14). El juego como una forma de cultura permite que se exterioricen otras facetas de esta (ritual, derecho, salud, política, amoretc.). El juego es niño, adolescente, adulto, viejo el juego recorre las etapas evolutivas, nace, viaja, acompaña y muere con el ser humano. (Moreno, 2002, p.25) Siguiendo la línea del juego como herramienta para la transmisión de la cultura, también Calero (2003) dice: “los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados. El niño es sus juegos va evolucionando, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad” (p.28). Todo lo anterior reafirma cómo a través de las experiencias directas con herramientas del uso diario, los niños y las niñas logran aprender sus funciones y además disfrutaban poder divertirse con estos, en los diversos juegos inventados por ellos. Ahora bien, “el juego es una forma de comportamiento que incluye tanto dimensiones biológicas como culturales, es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realización a la irrealidad, comprobamos así que a través del juego el ser humano se introduce en la cultura y como vehículo de comunicación se amplía su capacidad de imaginación y de representación simbólica de la realidad” (Moreno, 2002, p.25). Además se entiende al juego como parte de la vida con la que los seres humanos crecen, por ser este la expresión más clara del comportamiento humano, que a su vez le permite a los sujetos expresarse como resultado de sus emociones, de sus sentidos, y pensamientos que se ven reflejados en los actos de juego que este sujeto realiza.

Otro autor desde una teoría psicológica es Sigmund Freud, quién define al juego...“como una corrección de la realidad insatisfactoria. Esta teoría hace referencia al pasado, algo que el niño trae en su conciencia, no a lo que recibirá en el futuro, ya que no es un pasatiempo o un placer es expresión de algo vital. Pero esta corrección también se halla, en parte, relacionada con el futuro mediante la realización ficticia de deseos” (Calero, 2003, p.30). Lo que deja entrever es que los niños y las niñas desde que son pequeños, siempre tratan de expresarse libremente por medio del juego, como algo vital.

Dentro de la teoría psicológica se encuentra a Vygotsky quién consideró al juego como una forma espontánea de expresión cognitiva a través de la cual el niño nos muestra sus conocimientos, los juegos todos de alguna manera tienen sus reglas y simbolizan (ponen en juego) contenidos transmitidos socialmente, tienen una dirección (aquello que la experiencia social le aporta al niño), para Vygotsky *“el juego coloca al niño por encima de sus posibilidades, lo que favorece el desarrollo de sus potencialidades cognitivas y afectivas, refleja y produce los esquemas socioculturales, y activa la representación mental y anticipación de resultados”*.

Asimismo, según Calero (2003) el juego desde un punto de vista educativo, *“es importante para el éxito de la educación del niño a esta edad, que esta vida que él siente en sí tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia”*.

Otro estudioso del juego es Huizinga que dice *“el juego está unido de manera fundamental al ser humano ya que es una categoría vital absolutamente primaria de la vida y como tal es el origen y sustento de la cultura humana”*. Para Huizinga, algunas características del juego son, verlo como algo libre, donde se hace una evasión de la vida real, considerar que la satisfacción del juego es su propia realización, creer que este genera orden, tensión, cambio, emoción, solemnidad, ritmo, y entusiasmo. Complementa Huizinga su apreciación sobre el juego, cuando señala: el juego no es la vida “corriente” o la vida propiamente dicha; más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su

tendencia propia; el juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración. Para Huizinga la naturaleza del juego es una categoría vital irreductible a cualquier otra; la función del juego es la función del ser vivo, que no puede determinarse ni biológicamente ni lógicamente.

Desde la perspectiva del placer funcional según Calero (2003), *“el juego tiene como rasgo peculiar el placer, la situación emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende de la realidad y la supera, es el ámbito donde solo reina el espíritu y la libertad cumple con su papel creador”* (p.30).

Teoría del psicoanálisis

Sigmund Freud afirma que el juego permite liberar emociones reprimidas. Asegura que a través del juego el niño pasa de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad y que al igual que sucede en los sueños, jugar permite realizar deseos inconscientes reprimidos y manifiesta la angustia que produce alguna experiencia de la vida misma (Monroy & Sáez, 2011). Jugando el niño revive estas experiencias angustiosas repitiéndolas una y otra vez hasta que son satisfactorias para él, funcionando como una terapia.

Teoría psico evolutiva o Teoría Piagetiana

Jean Piaget, señala que al jugar los niños desarrollan su inteligencia, ya que es la asimilación funcional de la realidad, en base a cada etapa evolutiva. Según Piaget, las habilidades motrices favorecen, estimulan, influye, origina el desarrollo del juego, es decir relaciona tres aspectos primordiales del juego, basadas en etapas evolutivas del intelecto de la persona, estructurándolas así: El juego es simple ejercicio; El juego simbólico (abstracto ficticio); El juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). De tal manera que priorizo la atención en la inteligencia dejando de un lado la emotividad y motivación de los niños. Denotando que es la “inteligencia” o “lógica”, la que adopta diferentes formas en base al desarrollo de la persona. Presentando su teoría del desarrollo por etapas. Asimismo efectúa una división de la evolución intelectual generando cuatro períodos: la sensomotriz (del nacimiento a los dos años), la pre operatoria

(de los dos años a los seis años), la operativa concreta (seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años). Por tanto la teoría considera el crecimiento y desarrollo, como punto clave para la efectividad de la inteligencia, por lo que el autor dice “La cognición de las cosas ira tomando sentido de acuerdo al desarrollo del niño”. Propone Piaget que los maestros, motivados por el interés de los niños y niñas deben tener en cuenta que la actividad de aprendizaje debe darse de manera activa, proporcionando materiales educativos adecuados para que los niños y niñas demuestren sus habilidades de exploración, debate, discusión.

Señala Piaget, que la actividad lúdica es parte del intelecto del infante representando así la adquisición de lo real como podemos observar en los estadios de desarrollo.

- a) Etapa Senso motor: (nacimiento a los dos 2 años) Se da a través de la actividad motora esto gracias a la exploración permanente.
- b) Etapa Pre operacional: (2 a los 7 años) Se da a través de la representación simbólica en donde el infante representa situaciones, a través de objetos de la realidad o ficticios en las actividades de juego Etapa Operaciones concretas: (de los 7 a los 12 años) Se da a través del juego de reglas, siguiendo normas hacia el logro del propósito, favoreciendo al desarrollo del pensamiento lógico, destrezas intelectuales.
- c) Etapa Operaciones formales: (de los doce años) Se da un intelecto abstracto, el logro de destrezas cognitivas como la lógica supuesta, tienen un pensamiento es abstracto, desarrollan habilidades cognitivas como el razonamiento hipotético, intelecto proposicional.

Piaget propuso para cada estadio evolutivo un tipo de juego y que resumen de la siguiente manera: Estadio sensorio motor: a este periodo pertenece el juego funcional o de ejercicio. En los primeros meses de vida los niños desarrollan unos esquemas motores utilizando objetos y su propio cuerpo con total independencia de las características de esos objetos. El niño va reconociendo la realidad y la va interiorizando e interpretando. Repite las acciones que le satisfacen consolidando los esquemas gracias a la práctica,

de manera que se convierte en la función principal de este juego la consolidación de los esquemas motores, y su coordinación. Estadio pre operacional: a este periodo pertenece el juego simbólico. Los niños a los dos años utilizan a modo de símbolos, juguetes, representaciones y cosas del entorno que le llevarán de un juego individual a uno más colectivo. Gracias al juego simbólico el niño de dos a seis años es capaz de realizar acciones que son imposibles en su vida cotidiana como conducir, volar, tener super poderes etc. Estadio de operaciones concretas: A este estadio pertenece el juego de reglas que aparece a partir de los seis años. El juego se va complicando y a medida que este se complica necesita del establecimiento de unas reglas. Estas normas pueden ser modificadas siempre y cuando el grupo esté de acuerdo, siendo este tipo de juego una oportunidad para desarrollarse en valores morales dentro de un grupo.

Teoría Vygostkyana y el entorno socio cultural

Para Vygotsky el juego nace de la necesidad de conocer y dominar los objetos del entorno. La actividad lúdica se convierte en la herramienta para ello, y va creando a su vez lo que él denominó "zonas de desarrollo próximo" siendo esta zona la distancia intermedia entre la capacidad del niño de resolver algo con ayuda y la potencialidad de hacerlo sin ayuda.

Durante toda su vida se dedicó a la enseñanza, sus investigaciones y escritos se centran en el pensamiento, el lenguaje, la memoria, el juego y los problemas educativos.

Vygotsky, sostenía que el aprendizaje resulta de la interacción entre el individuo y su cultura, es decir, lo esencial del aprendizaje reside en las interacciones que se establecen en el aula, entre el profesor y los alumnos, y entre los alumnos mismos. En tal sentido es muy importante la interacción social, el compartir y debatir con otros los aprendizajes. Aprender es una experiencia social donde el contexto es muy importante y el lenguaje juega un papel básico como herramienta mediadora, no solo entre profesores y alumnos, sino también entre estudiantes, que así aprenden a explicar, argumentar, en otras palabras aprender significa "aprender con otros",

recoger también sus puntos de vista. Esta situación puede darse en las clases, en los ambientes de aprendizaje, así como en entornos no relacionados con la educación formal, como en la interacción entre madre e hijo y en el juego infantil.

Vygotsky ponía de manifiesto, que cada persona tiene el dominio de una zona de desarrollo real y una zona de desarrollo potencial. La diferencia entre estos dos niveles fue denominada zona de desarrollo próximo y la definía como la distancia de 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, con la orientación del profesor, o con la colaboración de sus compañeros más capacitados.

La teoría de Vygotsky se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla, considera el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo. Vygotsky para determinar el concepto de Zona de Desarrollo Próximo, tuvo presente dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación; aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan, el aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. La interacción con los padres facilita el aprendizaje. La única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo.

Vygotsky rechaza totalmente los enfoques que reducen la Psicología y el aprendizaje a una simple acumulación de reflejos o asociaciones entre estímulos y respuestas. Existen rasgos específicamente humanos no reducibles a asociaciones, tales como la conciencia y el lenguaje, que no pueden ser ajenos a la Psicología. A diferencia de otras posiciones (Gestalt, Piagetiana), Vygotsky no niega la importancia del aprendizaje

asociativo, pero lo considera claramente insuficiente. El conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognitivas que se inducen en la interacción social. Vygotsky señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona. Para Vygotsky, el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual. La transmisión y adquisición de conocimientos.

El concepto de aprendizaje, según Vygotsky, se establece cuando: los procesos de aprendizaje y desarrollo se influyen entre sí; esto es, existe unidad pero no identidad entre ambos (en el sentido dialéctico) y las relaciones en que interactúan son complejas. Ambos están entrelazados en un patrón de espiral complejo.

Esta teoría de Vygotsky, considera también los aprendizajes como un proceso personal de construcción de nuevo conocimientos a partir de los saberes previos, pero inseparables de la situación en la que se produce. Enfatiza en los siguientes aspectos:

- Importancia de la interacción social y de compartir y debatir con otros el aprendizaje.

- Incidencia en la zona de desarrollo próximo, en la que la interacción con los especialistas y con los iguales puede ofrecer un “andamiaje” donde el aprendizaje puede apoyarse.

Para Vygotsky hay dos aspectos esenciales y específicos que se dan a nivel social y que ayudan al desarrollo de la mente humana; él los llama “actividad instrumental” y “la interacción social”. En cuanto a la actividad instrumental, Vygotsky señala que la conducta es algo más que una reacción biológica a un estímulo (en alusión al conductismo). La conducta es algo más que la conducta puesto que el hombre utiliza instrumentos y objetos ajenos a la conducta, lo que, a su vez le proporciona una mayor capacidad de acción. Para Vygotsky hay dos instrumentos básicos: los útiles físicos y los signos; ambos en un contexto intermedio entre la realidad y la acción.

Lo fundamental del enfoque de Lev Vygotsky consiste en considerar al individuo como resultado del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial. Para Lev Vygotsky, el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, pero el medio entendido como algo social y cultural, no solamente físico.

Teoría de Jerome Bruner sobre el juego y el aprendizaje

Manifiesta Bruner: *“Estoy plenamente convencido de la necesidad de establecer un diálogo constantemente renovado entre los que se esfuerzan por interrogarse sobre el comportamiento de los niños y los que cada día trabajan con ellos en grupos de juego, guarderías, etc. Yo pienso, en lo que concierne al desarrollo infantil, que los biólogos, los psicólogos y los lingüistas han hecho progresos muy rápidos que están en relación con la forma en que orientamos nuestra educación y nuestras actividades de juego”*.

De otro lado el autor señala, estamos viviendo una época en que se observa convergencia entre las preocupaciones de los teóricos y de los que practican la pedagogía y es un privilegio participar en dicha convergencia. Creo que se nos brinda una oportunidad especial para intercambiar nuestras ideas acerca de la investigación y la práctica. En tal razón me propuse tratar el tema de la relación entre el juego, el lenguaje y el pensamiento, quiero precisar que sobre el particular hay un amplio proceso de investigación, del cual no hago referencia sustancial por cuanto, quisiera comenzar sintetizado lo que me parece que son las funciones fundamentales del juego en la actividad de los niños como excelente medio de exploración que de por sí infunde estímulo. Desde esta perspectiva coincidimos con el autor, puesto que en primer lugar el juego se reduce a la gravedad de las consecuencias de los errores y los fracasos, como una lección involuntariamente aprendida, que les permite una rápida superación de los mismos, en el fondo sabemos, que el juego es una actividad muy natural del niño o la niña, que no necesitan de mayores esfuerzos para incorporarla a su rutina diaria, como tampoco es un condicionante la existencia de medios sofisticados para iniciar el juego, sino que a menudo cambian de objetivos o propósitos para jugar, sobre todo se tiene en cuenta los medios o materiales más cercanos para involucrarse en una actividad lúdica. Tampoco es que los niños actúen así solamente porque se les presentan obstáculos, sino por emoción y júbilo es la

característica del juego según la cual los niños no se preocupan demasiado por los resultados, sino aburren rápidamente con esa actividad. Si se observa a un niño amontonando bloques de madera, uno se quedará sorprendido de la diversidad y la riqueza de combinaciones que introduce en el juego, lo que brinda una oportunidad sin par de enriquecer la banalidad.

Dice Bruner el juego sirve como medio de exploración y también de invención, otra cosa que tiene estrecha relación con lo anterior que modifican lo que están haciendo dejando libre paso a su fantasía. A pesar de su variedad y su práctica espontánea, casi siempre obedece el juego a reglas no convencionales, ya que rara vez es aleatorio o casual. Para una mejor ilustración recordemos el famoso ejemplo de las dos hermanitas gemelas de Sally, en que la una le propone a la otra "jugar a las gemelas", y a continuación desarrollan un juego que consiste en compartirlo todo con completa igualdad, bastante distinto de lo que sucede en la vida normal. Sin embargo, es interesante ver que este plan de completa igualdad es una forma de imitación idealizada de la vida. A veces estos planes son más difíciles de discernir, pero siempre vale la pena observar con mucha atención.

También hemos tomado en cuenta lo que el autor de esta teoría manifiesta que el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo exterior, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos..

Es indudable que los juegos de los niños reflejan algunos de los ideales que prevalecen en la sociedad adulta; y el juego es una forma de socialización que prepara para ocupar un lugar en la sociedad adulta. Todos estamos de acuerdo en que es importante saber hasta qué punto se ha de fomentar la competitividad en los juegos de los niños sin sobrepasar el límite a partir del cual el juego deja de ser libre. Una cosa es servirse del juego como agente de socialización de forma espontánea y otra cosa es explotarlo.

Relación del juego con el desarrollo y el aprendizaje

Lifter y Bloom definen el juego como *“La expresión de estados*

intencionales, las representaciones en la conciencia construidas a partir de lo que el niño sabe y sobre lo que está aprendiendo de eventos que suceden. Consiste en actividades espontáneas, que ocurren naturalmente con objetos que comprometen la atención y el interés del niño. El juego puede o no involucrar a cuidadores o pares, puede o no involucrar el despliegue de afecto, y puede o no involucrar la simulación o el cómo sí...". Esta definición coloca especial énfasis en el compromiso del niño con la actividad lúdica. Estudios recientes dan soporte empírico a la relación entre este compromiso activo y el aprendizaje del niño. Así, los niños ponen mayor atención a las actividades evolutivamente nuevas que a las que les son relativamente bien conocidas. En consecuencia, las actividades evolutivamente relevantes son definidas como "actividades que representan nuevos aprendizajes". Son actividades ubicadas en el umbral del aprendizaje, sobre las cuales el niño coloca atención en el esfuerzo de interpretar y dar sentido a los eventos que van sucediendo.

CAPITULO III

3. Metodología

3.1 Hipótesis:

“La actividad lúdica como estrategia didáctica influye en el desarrollo de la Capacidad motora en los niños de 5 años de I.E.I N° 046 “Semillitas del saber” San Jacinto”

3.2 Operacionalización de variables

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
La actividad lúdica favorece en la infancia, la autoconfianza, la Autonomía y la formación de la disfrute otros. UOC, (2003)	Se conoce como lúdico, todo aquello relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión. El término lúdico se origina del latín ludus que significa “juego”. Consiste en actividades espontáneas, que ocurren naturalmente con objetos que comprometen la atención y el interés del niño. El juego puede o no involucrar cuidadores o pares,	Actividades motivacionales	<ul style="list-style-type: none"> • Tándem • Grupo pequeño • Grupo grande
		Actividades Recreativas	<ul style="list-style-type: none"> • En el aula • En los sectores • En el patio
		Actividades Educativas	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategia didáctica • Habilidad y destreza • Metacognición
Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
La Psicomotricidad, se considera como la disciplina fundamental para lograr el desarrollo psicomotor armónico del niño, que le permite controlar sus movimientos corporales desde sus primeros movimientos - rígidos, excesivos, sin	Es una técnica que por intervención corporal, trata de potenciar, instaurar y/o reeducar la globalidad de la persona, aspectos motores, cognitivos y afectivos. Lapsicomotricidad	Capacidad Motora Fina	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidad para pintar • Habilidad para recortar, pegar, Rasgar. • Habilidad para coordinación óculo manual

<p>coordinar- y pasos espontáneos hasta el control de movimientos más complejos, rítmicos, suaves y eficaces de flexión, extensión, locomoción etc. Ibáñez, Mudarra & Alfonso (2004)</p>	<p>combina la diversión con los conocimientos, el juego con la asimilación de saberes, los movimientos con la inteligencia.</p>	<p>Capacidad Motora Gruesa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Destreza para correr • Destreza para saltar • Destreza para bailar
--	---	---------------------------------------	--

3.3 Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación realizada, se ajusta a las condiciones de una investigación aplicada, en razón que se utilizaron conocimientos de la Pedagogía como ciencia de la Educación, particularmente de la optimización de la didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según Zorrilla (1993), La investigación aplicada, guarda íntima relación con la básica, pues depende de los descubrimientos y avances de la investigación básica y su enriquecimiento con ellos, precisando que se caracteriza por su interés en la aplicación, utilización y consecuencias prácticas de los conocimientos.

La investigación aplicada busca el conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar.

El diseño que hemos seguido, corresponde al de una investigación no experimental, puesto que hemos hecho uso del método descriptivo, incluida una estadística descriptiva simple para dar cuenta de los resultados obtenidos.

3.4. Población y muestra

El Universo poblacional del estudio, lo constituyeron 87 niños, 4 docentes y 1 directora, que suman una población total de 92 personas,

Se utilizará una muestra de 18 niños, pertenecientes a las aulas A y B de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Semillitas del Saber” de san Jacinto. La población, la define Ramírez, T. (1993), como “... Un conjunto que reúne a individuos, objetos, etc., que pertenecen a una misma clase por poseer características similares pero con la particularidad de estar referidas a un conjunto limitado por el ámbito del estudio a realizar...”

La muestra, es definida por Arias, F. (2006) como un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible, para validar la investigación. En cualquier investigación se debe tomar una muestra de sujetos que representen porcentualmente al universo

poblacional del estudio.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas, según Arias F. (2006), refiere a: “Las distintas maneras de obtener los datos que luego de ser procesados, se convertirán en información. Entre estas se tiene: la observación (participante y no participante), la encuesta, la entrevista, y la discusión grupal”. (p. 69).

La Observación es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos

Instrumentos.

Arias F. (2006), sustenta “Un instrumento de recolección de datos es cualquier recurso, dispositivo o formato (en papel o digital), que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información” (p. 69). Los instrumentos que se utilizaran en la recolección de la información, serán las fichas de observación, las listas de cotejo, las libretas de campo

3.5 Métodos de procesamiento y análisis de datos

El principal método utilizado en nuestra investigación aplicada fue la estadística descriptiva simple

El procesamiento de los datos se dio en forma gradual, recopilando la información de los resultados de las actividades de la propuesta, registrados en las fichas de observación y el cuaderno de trabajo de campo luego esta información fue incorporada al instrumento (cuestionario) elaborado para la verificación final de los resultados del estudio.

3.6 Aspectos éticos

La estrategia didáctica que se utilizó en esta investigación aplicada corresponde, a la actividad lúdica, conocida con mayor argumentación como juego, estuvo dirigida al darle un tratamiento real y efectivo a la psicomotricidad, especialmente a las capacidades motoras gruesa y fina de los niños de 5 años de I.E.I N° 046 “Semillitas del saber” de San Jacinto”,

partiendo del sinceramiento de que si las profesoras utilizan la actividad lúdica o juegos como estrategia didáctica, para estimular o impulsar el desarrollo de la Motricidad Gruesa o fina como parte del desarrollo integral de los niños y niñas. Los resultados que se obtuvieron se expresa a través de cuadros y gráficos estadísticos, con sus respectivas valoraciones numéricas e inferenciales.

CAPITULO IV

4.1 Resultados Obtenidos

Tabla N° 01

ACTIVIDAD N° 01: Jugamos con Cañitas de Colores

Aulas	NIVELES DE LOGRO							
	C		B		A		AD	
	M	F	M	F	M	F	M	F
5 ° años	1	1	2	1	4	4	2	3
Total	2		3		8		5	
Total %	11%		16.6%		44.4%		28%	

Interpretación de la Tabla N° 01.

Según la tabla 01, los niveles de logro de los alumnos, en relación con los Items de la actividad de aprendizaje desarrollada, evidencian, que 5 alumnos, que representan el 28 %, han alcanzado el nivel AD, 8 alumnos que representan el 44.4%, alcanzaron el nivel A, 3 alumnos ((16.6%), el nivel B y 2 alumnos que representan el 11%, alcanzaron el nivel C .

Gráfico 01

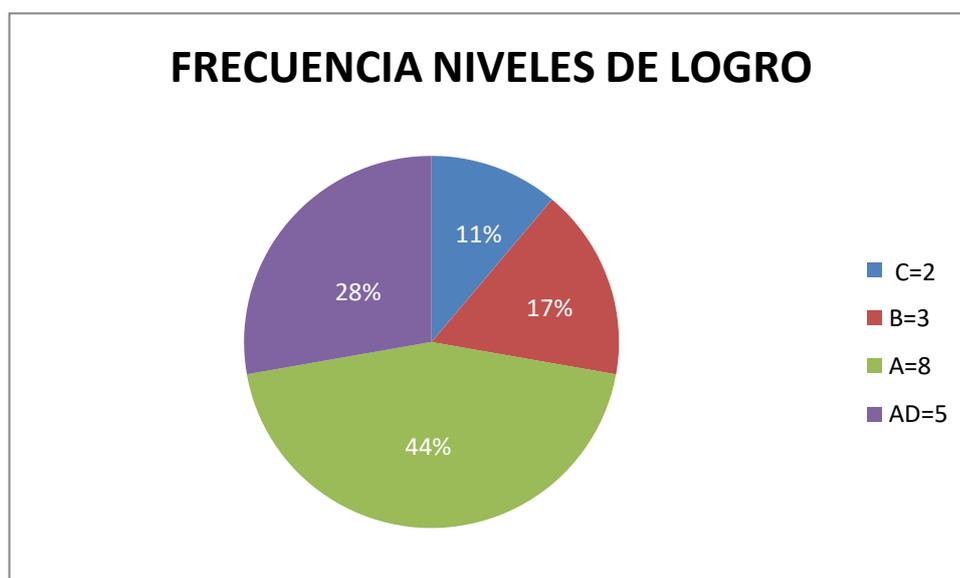


Tabla N° 02 ACTIVIDAD N° 02: Jugamos en el circuito

Aulas	NIVELES DE LOGRO							
	C		B		A		AD	
	M	F	M	F	M	F	M	F
5 ° años			2	3	4	4	2	3
Total	00		5		6		7	
Total %	00,00%		28 %		33 %		39 %	

Interpretación de la Tabla N° 02.

Según la tabla 02, podemos establecer, que los alumnos, en un número de 7, que equivale al 39%, han alcanzado niveles de logro AD y 6 alumnos que equivale al 33%, alcanzaron el nivel A, de los Ítems de la actividad de aprendizaje N° 02, mientras que 5 alumnos se ubicaron en el nivel B, de los referidos logros de aprendizaje y ninguno se encuentra en el nivel C.

Gráfico 02

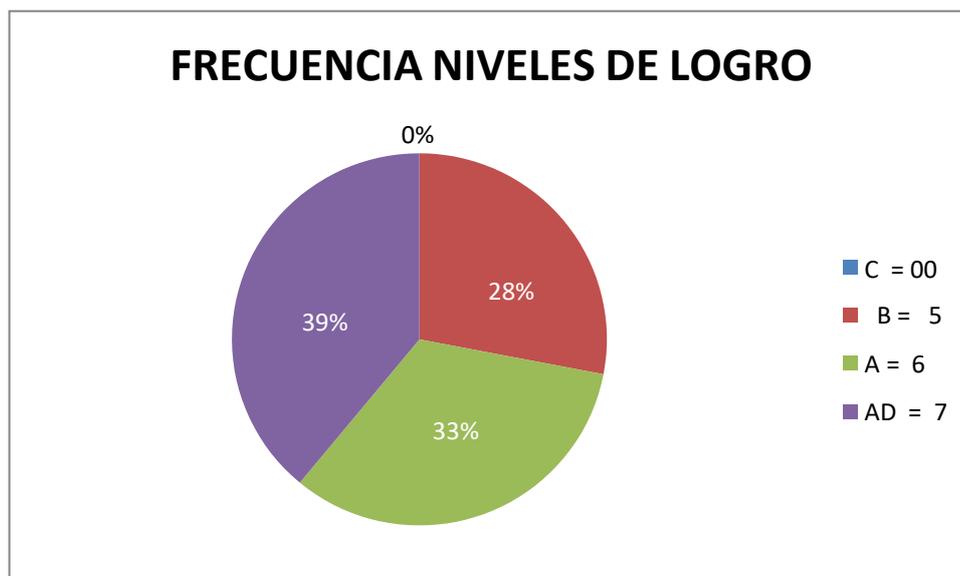


Tabla N° 03

ACTIVIDAD N° 03: Jugamos a saltar en los círculos multicolores

Aulas	NIVELES DE LOGRO							
	C		B		A		AD	
	M	F	M	F	M	F	M	F
5 ° años			1	1	4	4	2	3
Total	00		2		8		8	
Total %	00,00%		11%		44.5 %		44.5 %	

Interpretación de la Tabla N° 03.

En la tabla N° 03, se puede observar que un gran porcentaje de alumnos se ubican en los niveles de logro muy satisfactorio AD, 8 que representan al 44.5%, de igual manera en el nivel A, se encuentran 8 alumnos que también representan el 44.5, mientras que sólo 2 alumnos con una representación del 11 %, se encuentran en el nivel B y 00 figuran en el nivel de logro C, de los Ítems que se formularon para la evaluación de la actividad de aprendizaje desarrollada.

Gráfico 03

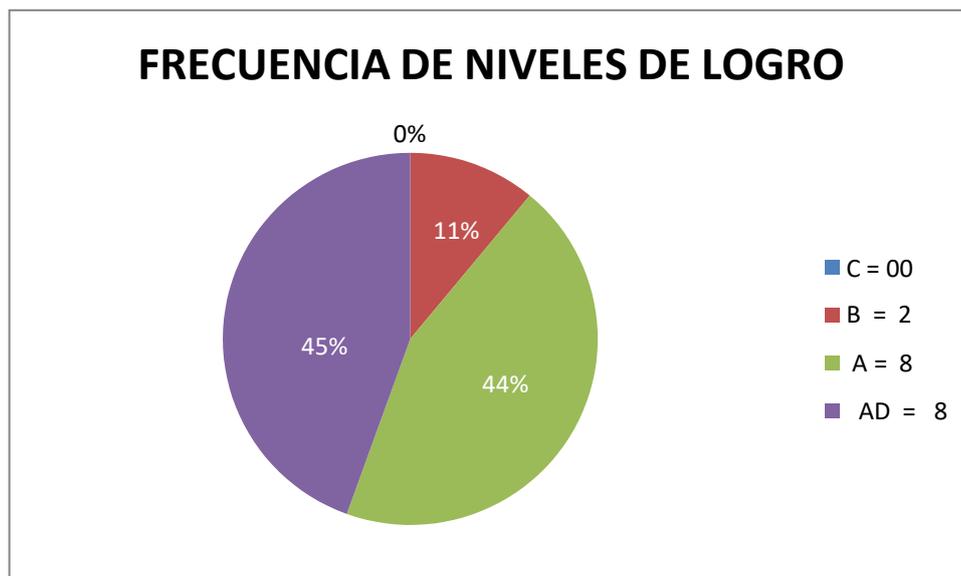


Tabla N° 04

ACTIVIDAD N° 04: Me protejo del coronavirus cuidando el agua

Aulas	NIVELES DE LOGRO							
	C		B		A		AD	
	M	F	M	F	M	F	M	F
5° años	1	2	2	2	4	4	2	3
Total	3		4		6		5	
Total %	16.6 %		22.1 %		33.3 %		28 %	

Interpretación de la Tabla N° 04.

En la tabla N° 04, se puede observar que un grupo de 5 alumnos que representan un 28 %, se ubican en el nivel de logro muy satisfactorio (AD), así mismo 6 de ellos que representan al 33.3 %, se ubican en el nivel A, de otro lado 4 alumnos que representan el 22.1 %, se encuentran en el nivel B y 3 alumnos que representan el 16.6 % figuran en el nivel de logro C

Gráfico 04

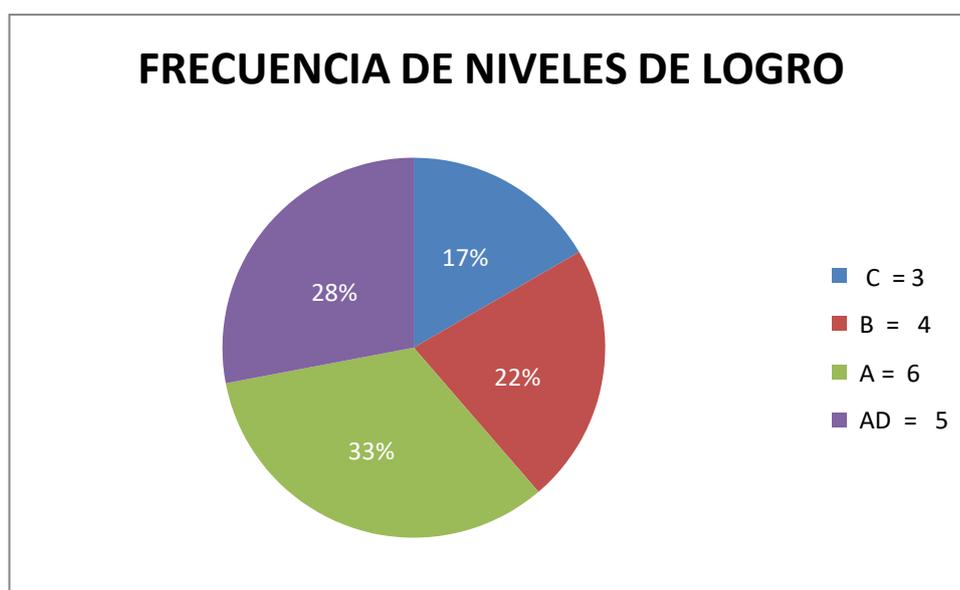


Tabla N° 05

ACTIVIDAD N° 05: Pescamos liguitas de colores

Aulas	NIVELES DE LOGRO							
	C		B		A		AD	
	M	F	M	F	M	F	M	F
5 ° años			2	3	4	4	2	3
Total	00		5		6		7	
Total %	00,00%		28 %		33 %		39 %	

Interpretación de la Tabla N° 05.

Según la tabla 05, podemos establecer, que los alumnos, en un número de 7, que equivale al 39%, han alcanzado niveles de logro AD y 6 alumnos que equivale al 33%, alcanzaron el nivel A, de los Ítems de la actividad de aprendizaje N° 06, mientras que 5 alumnos se ubicaron en el nivel B, de los referidos logros de aprendizaje y ninguno se encuentra en el nivel C.

Gráfico 05

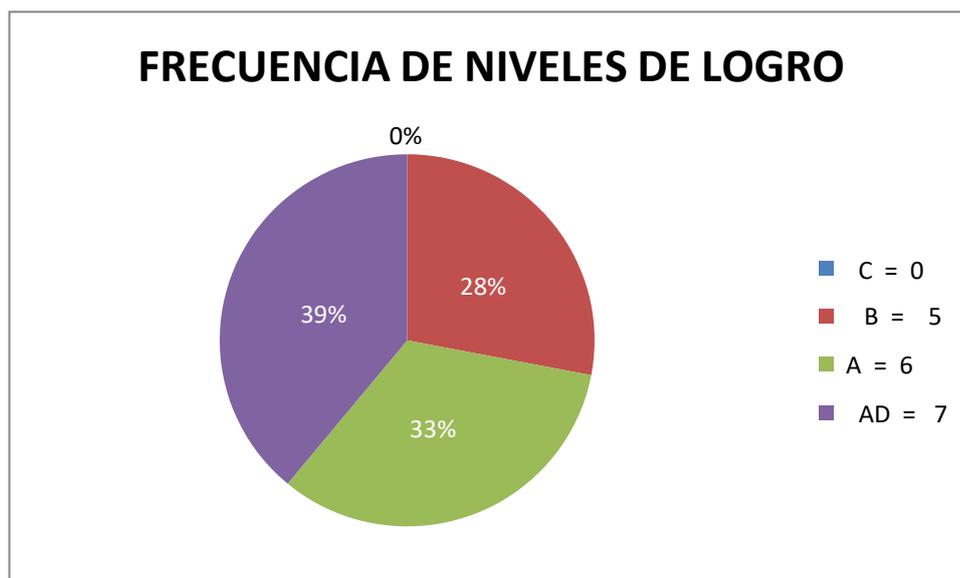


Tabla N° 06

ACTIVIDAD N° 06: Atrapamos cuentas de colores

Aulas	NIVELES DE LOGRO							
	C		B		A		AD	
	M	F	M	F	M	F	M	F
5° años	1	2	2	2	4	4	2	3
Total	3		4		6		5	
Total %	16.6 %		22.1 %		33.3 %		28 %	

Interpretación de la Tabla N° 06.

En la tabla N° 06, se puede observar que un grupo de 5 alumnos que representan un 28 %, se ubican en el nivel de logro muy satisfactorio (AD), así mismo 6 de ellos que representan al 33.3 %, se ubican en el nivel A, de otro lado 4 alumnos que representan el 22.1 %, se encuentran en el nivel B y 3 alumnos que representan el 16.6 % figuran en el nivel de logro C.

Gráfico 06

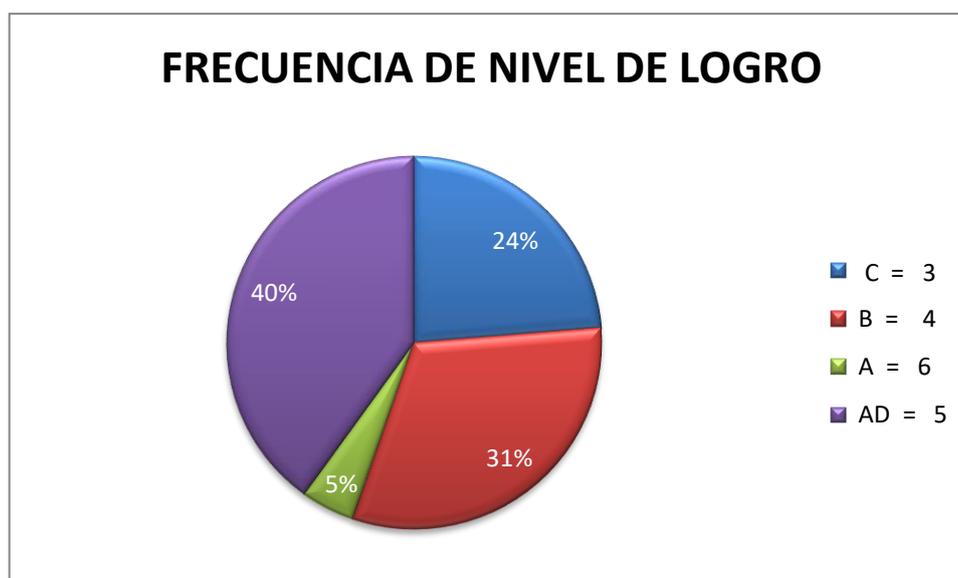


Tabla N° 07

ACTIVIDAD N° 07: Jugamos a saltar en los círculos multicolores

Aulas	NIVELES DE LOGRO							
	C		B		A		AD	
	M	F	M	F	M	F	M	F
5° años			1	1	4	4	2	3
Total	00		2		8		8	
Total %	00,00%		11%		44.5 %		44.5 %	

Interpretación de la Tabla N° 07.

En la tabla N° 07, se puede observar que un gran porcentaje de alumnos se ubican en los niveles de logro muy satisfactorio AD, 8 que representan al 44.5%, de igual manera en el nivel A, se encuentran 8 alumnos que también representan el 44.5, mientras que sólo 2 alumnos con una representación del 11 %, se encuentran en el nivel B y 00 figuran en el nivel de logro C, de los Ítems que se formularon para la evaluación de la actividad de aprendizaje desarrollada.

Gráfico 07

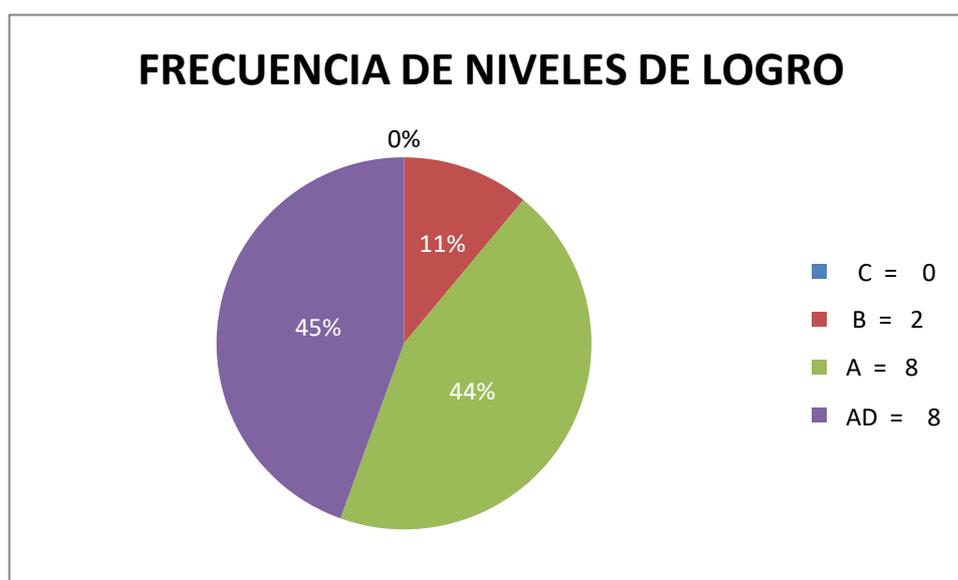


Tabla N° 08

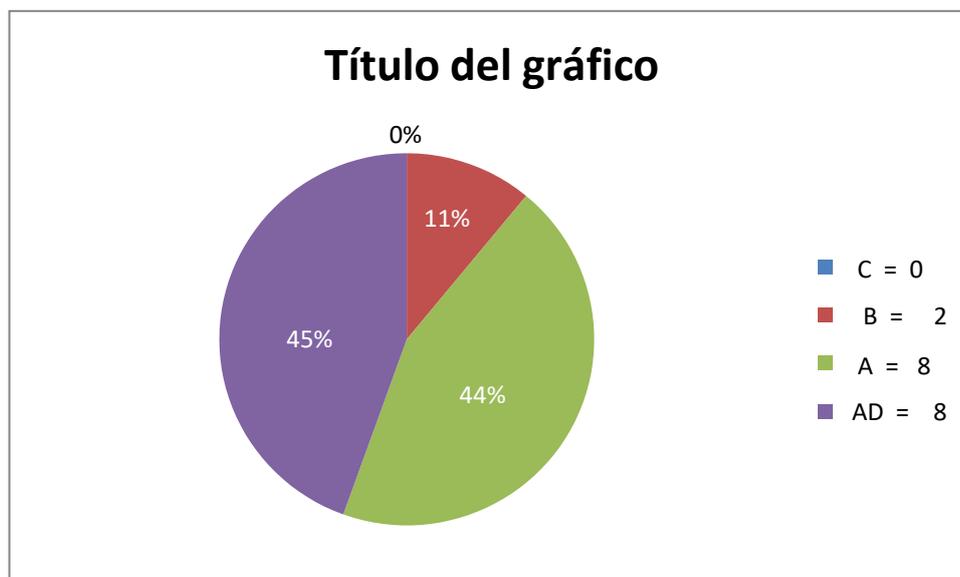
ACTIVIDAD N° 08: Jugamos en el camino sensorial

Aulas	NIVELES DE LOGRO							
	C		B		A		AD	
	M	F	M	F	M	F	M	F
5° años			1	1	4	4	2	3
Total	00		2		8		8	
Total %	00,00%		11%		44.5 %		44.5 %	

Interpretación de la Tabla N° 08.

En la tabla N° 08, se puede observar que un gran porcentaje de alumnos se ubican en los niveles de logro muy satisfactorio AD, 8 que representan al 44.5%, de igual manera en el nivel A, se encuentran 8 alumnos que también representan el 44.5, mientras que sólo 2 alumnos con una representación del 11 %, se encuentran en el nivel B y 00 figuran en el nivel de logro C, de los Ítems que se formularon para la evaluación de la actividad de aprendizaje desarrollada.

Gráfico 08



4.2 Discusión de resultados

Es evidente que el juego o actividad lúdica, está relacionada con el desarrollo biopsicosocial del niño, principalmente durante su estadía en su vida escolar, siendo en el nivel inicial, donde su importancia en el desarrollo de las actividades de aprendizaje es más notoria, convirtiéndose de esta manera en actividad indispensable para la obtención de los aprendizajes significativos, que se esperan de los niños participantes, apreciación teórica que se pudo evidenciar en los niños de 5 años de I.E.I N° 046 “Semillitas del saber” San Jacinto”, con quienes utilizamos la actividad lúdica como estrategia didáctica para estimular el desarrollo de su capacidad motora.

Lifter y Bloom definen el juego como *“La expresión de estados intencionales, las representaciones en la conciencia construidas a partir de lo que el niño sabe y sobre lo que está aprendiendo de eventos que suceden. Consiste en actividades espontáneas, que ocurren naturalmente con objetos que comprometen la atención y el interés del niño. El juego puede o no involucrar a cuidadores o pares, puede o no involucrar el despliegue de afecto, y puede o no involucrar la simulación o el cómo sí...”*. Esta definición coloca especial énfasis en el compromiso del niño con la actividad lúdica. Estudios recientes dan soporte empírico a la relación entre este compromiso activo y el aprendizaje del niño. Así, los niños ponen mayor atención a las actividades evolutivamente nuevas que a las que les son relativamente bien conocidas. En consecuencia, las actividades evolutivamente relevantes son definidas como “actividades que representan nuevos aprendizajes”. Son actividades ubicadas en el umbral del aprendizaje, sobre las cuales el niño coloca atención en el esfuerzo de interpretar y dar sentido a los eventos que van sucediendo, con niveles superiores de juego simbólico; que parece incrementar el reconocimiento de números y la capacidad de entender la teoría de conjuntos, así como la ejecución de la memoria secuencial, la habilidad de planificación, el razonamiento hipotético y la comprensión de símbolos abstractos y transformaciones lógicas. El juego simbólico contribuye con

los procesos mentales que son necesarios para la transición del jardín de infantes a la escuela primaria.

En sus inicios se considera a la psicomotricidad como disciplina que se limitaba al tratamiento de aquellos niños y adolescentes que presentaban alguna deficiencia física o psíquica, pero, actualmente, se considera una metodología multidisciplinar cuya finalidad fundamental es lograr el desarrollo armónico del niño.

Ibáñez, Mudarra & Alfonso (2004) sostienen que: El desarrollo psicomotor se refiere a los cambios en la habilidad del niño para controlar sus movimientos corporales desde sus primeros movimientos - rígidos, excesivos, sin coordinar- y pasos espontáneos hasta el control de movimientos más complejos, rítmicos, suaves y eficaces de flexión, extensión, locomoción etc.

Desde el entendimiento de la actividad lúdica como estrategia didáctica, los juegos psicomotrices implican, por un lado, el compromiso de todo el cuerpo, en el que se da prioridad a las extremidades como eje de la acción (coordinación motora gruesa) y, por otro, la participación de la coordinación óculo-manual, que lleva al niño a desplegar acciones más finas. Existen destrezas motoras fundamentales que deben ser desarrolladas durante los años preescolares y afinados posteriormente durante el periodo de la escuela primaria. Estas no dependen únicamente de la maduración del niño, sino que deben ser estimuladas a través de la práctica pedagógica. Las oportunidades frecuentes de juego libre son fundamentales para el incremento de estas habilidades, sin embargo su inclusión didáctica en las actividades diarias de aprendizaje, relevan su importancia en garantizar aprendizajes significativos.

Desde las precisiones teóricas anteriores, orientamos nuestro estudio, cuya proposición hipotética, nos comprometió a la verificación de la influencia que ejerce la actividad lúdica como estrategia didáctica en el desarrollo de la capacidad motora de los niños de 5 años de la I.E.I N° 046 "Semillitas del saber" San Jacinto"

Esto ha sido puesto en evidencia en los resultados obtenidos, en las

actividades de aprendizaje desarrolladas con 18 niños, que constituyeron nuestra muestra de estudio, en tal razón en la actividad N° 01 se obtuvo que 5 alumnos, que representan el 28 %, han alcanzado el nivel AD, 8 alumnos que representan el 44.5%, alcanzaron el nivel A, 3 alumnos (16.5%), el nivel B y 2 alumnos que representan el 11%, alcanzaron el nivel C; en la Actividad N° 02, 7 alumnos, que equivale al 39%, lograron el nivel AD, 6 alumnos que es el 33%, el nivel A, 5 alumnos (28%) el nivel B, y ninguno el nivel C; en la Actividad N°03, los resultados fueron: 8 alumnos que representan el 44.5% en el nivel AD, de igual manera en el nivel A, se encuentran 8 alumnos que también representan el 44.5, mientras que sólo 2 alumnos con una representación del 11 %, se encuentran en el nivel B y 00 figuran en el nivel de logro C; en la 4ta. Actividad, se obtuvo que: 5 alumnos (28%), en el logro muy satisfactorio (AD), 6 alumnos (33.3%) lograron el nivel A, 4 alumnos que son el 22.1 %, el nivel B y 3 alumnos que representan el 16.6 % figuran en el nivel de logro C; en la Actividad N° 05, se obtuvo lo siguiente: 7 alumnos(39%), nivel de logro AD, 6 alumnos (33%), el nivel A, 5 alumnos (28%) el nivel B; en el Actividad N° 06, los resultados fueron: 5 alumnos 28 %, se ubican en el nivel de logro AD, 6 alumnos (33.3 %), se ubican en el nivel A, 4 alumnos (22.1%), en el nivel B y 3 alumnos (16.6 %) en el nivel de logro C; en las Actividades N° 07 y 08, se puede observar que 8 alumnos (44.5%) obtuvieron como nivel de logro AD, otros 8 (44.5%) el nivel A, 2 alumnos (11 %), en el nivel B.

Conclusiones

- La gran mayoría de docentes del nivel inicial, no utilizan en sus actividades de aprendizaje diarias, la actividad lúdica como estrategia didáctica, las mismas que son motivacionales y referentes de estimulación para su participación activa, en la obtención de sus aprendizajes significativos y en el desarrollo de sus capacidades, habilidades y destrezas motrices, ya sea en el trabajo individual o grupal.
- Según la teoría de Psicoanálisis, se sostiene que el juego permite liberar emociones reprimidas. Asegurar al niño pasar de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad y que al igual que sucede en los sueños, jugar permite realizar deseos inconscientes reprimidos y manifiesta la angustia que produce alguna experiencia de la vida misma.
- Nuestra propuesta de aplicar la actividad lúdica, como estrategia didáctica en las Actividades de Aprendizaje, para desarrollar la capacidad motora gruesa en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial “Semillitas del Saber” de San Jacinto, nos ha permitido evidenciar el carácter científico pedagógico que tiene el juego para garantizar los aprendizajes significativos en todas las áreas curriculares del nivel inicial, sobre todo en lo que concierne a la psicomotricidad.

Recomendaciones

- Las docentes deben cambiar sus concepciones sobre la utilización de la actividad lúdica como estrategia didáctica y no como simple actividad recreacional o de diversión de los niños y niñas del nivel inicial
- Las docentes del nivel inicial deben profundizar sus conocimientos sobre las teorías, tanto tradicionales como las modernas sobre el juego y el rol importante que tienen en el proceso enseñanza aprendizaje y aplicarlo en sus proyectos y actividades de aprendizajes, que ejecutan en su práctica pedagógica diaria.
- Se recomienda utilizar la estrategia de juegos tradicionales en el desarrollo de la competencia de número y operaciones porque permiten aprender la matemática jugando, de tal manera que los niños sientan que la matemática es una actividad divertida y esperada por ellos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, C. (1999). *La escuela de la vida*. La Habana: pueblo y educación.
- Aria, C. (2013). *Apertura al pensamiento lógico matemático en el nivel preescolar* (Proyecto presentado como requisito para optar al título de: Magister) Universidad Nacional de Colombia.
- Ausubel, D. (1996) *Psicología Educativa, un punto de vista*
- Brousseau, G. (1986). *Fundamentos y métodos de la didáctica de las matemáticas*. Recherches en didactique des mathematiques, 7(2), 33-115.
- Calero, M. (2003). *Educación jugando México*: Alfaomega.
- Calmels, D. (2004). *Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida*. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- Claparede, R. (1969). *Psicología del niño y pedagógica experimental*. Buenos Aires: Paidós.
- Contreras O., Gil P., Cechini J. & García L. (2007) *teoría de la educación física intercultural y la realidad educativa de España*, Recuperado http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S101122512007000200002&lng=en&nrm=iso&ignore=.html
- Córdova, C. (2012). *Propuesta pedagógica para la adquisición de la noción de números de nivel de 5 años de la IE 15027 de la provincia de Sullana* (Proyecto presentado como requisito para optar al título de Magister).
- Piura Chamorro, María del Carmen (2008). *Didáctica de las matemáticas de Educación inicial*. Ediciones Pearson Educación S.A. Madrid. España
- Edwards, M.,

Cognoscitivo.E

Donderis, V., & Ballester, E. (2005). *La participación del profesorado y de los estudiantes: factor clave para el éxito del proceso de convergencia*. In Actas del

XIII Congreso L

Franco, O. (2013). *Lectura sobre el juego en la primera infancia*. La HabanaCuba.

García, G., Serrano, C., & Díaz, H. (1999). *Una aproximación epistemológica, didáctica y cognitiva a nociones básicas y conceptos de Cálculo*. Revista de la Facultad de Ciencia y Tecnología. Universidad Pedagógica Nacional, (5), 51- 59.

Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid: Ediciones Morata S.A.

Gastón, P. (1996). *Metodología de la investigación educativa*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación

Gonzales, A, Weinstein.E. (2013). *Enseñanza de la matemática*. Edición

Centauro Ediciones S.A.C. Lima. Perú.

González Ezquerro, M. (2013). *Una aproximación didáctica a las magnitudes y su medida en educación infantil*.

Gonzales, G. (febrero 2000). *El juego libre en la ludoteca*
Fundación crecer

Jugando , 2, 4 - 5. Recuperado de
<http://www.crecerjugando.org/pdf/tj2.pdf>

Goñi, J. (2008). *7 ideas claves. El desarrollo de las competencias matemáticas*. Barcelona: Graó

Goñi, J. (2010). *El desarrollo de la competencia matemática*. Aula de Innovación Educativa, 17(189), 17-22.

Kishimoto. (1994) por Figueroa. *Juego educativo matemático*. Brasil: 4 edición

(2007)

La Vega B y Pere (1996). *El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno*. Conferencia del 1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales. España: Puerto del Rosario-Fuerteventura.

Martínez (2012). *Los Juegos Cooperativos y su relación con el desarrollo de habilidades sociales en la Educación Inicial*. (Tesis de licenciatura. Universidad abierta interamericana)

Minedu. (2008). *Propuesta pedagógica de educación inicial. Guía curricular*

Perú: Minedu

Minedu. (2009). *Diseño curricular nacional de educación básica regular*. Perú: Minedu.

Minedu. *Mapa del Progreso del Aprendizaje (2013). Matemáticas de números y operaciones IPEBA*. Programa Estándares de Aprendizaje, Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2013-11912

Minedu, *Rutas de Aprendizaje. (2013) ¿Qué y cómo aprende nuestro niños y niñas?* .Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú: N° 2013- 01802

Ministerio de Educación. *Guía de orientaciones técnicas para la aplicación de técnicas para la aplicación de la propuesta pedagógica (curricular y metodológica) en las áreas de matemática y comunicación en el segundo ciclo de la EBR, para una transición exitosa al tercer ciclo.* --Lima: 2010. # Ingreso: 01-001180

Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego . Aprendizaje a través del juego.* Ediciones Aljibe. - escolar. Dramatización y construcciones. Buenos Aires: EditorialLatina.

Murgueza, T. (2015). *Las habilidades comunicativas y el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1618, Trujillo* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú. Piaget, J (1965). *“la enseñanza de las matemáticas”*. Piaget, J. (1975). *Psicología de la Inteligencia, la asimilación sensoriomotriz y el nacimiento de la inteligencia en el niño.* Buenos Aires.

Porzia, H. (2006). *El juego y el procesos de pensamiento lógicos matemáticos en el niño preescolar* (Tesis para optar el título de, magister en educación) Universidad Católica Andrés Bello. Venezuela

Pugmire-Stoy, M.C. (1996). *El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y*

Comunicación. Madrid:

NARCEA S.A.de edicionesRibes.A. (2011). *El juego infantil y su metodología.* Edición de la U. Bogotá.

Rojas, L. (2009). *El juego como potencializado del desarrollo del pensamiento lógico matemático, en niños de 5 a 6 años del grado transición, del colegio club de desarrollo mundo delfín.* (Tesis para optar el título de maestro) Universidad de san buenaventura Bogotá.

Salas, J. (2012). *Jugando en los sectores para*

*desarrollar capacidades matemáticas
en niños y niñas de 4 años de una
institución educativa del Callao.*
(Tesis para optar el grado
académico de Maestro) Lima:
Universidad San Ignacio de Loyola.

Silva, G. (diciembre 2004). *El juego como estrategia para alcanzar
la*

*equidad cualitativa en la
educación inicial, Entornos
lúdicos y oportunidades de
juego en el CEI y la familia.*
Educación y procesos
pedagógicos y
equidad, 193- 244.
Recuperado

de

[http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc
4.pdf](http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf)

Torres C. & Torres M. (2007). El juego como estrategia de
aprendizaje en

el aula 1-91. Recuperado de
http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf

Trautmann, R. (1995). *Los juegos Tradicionales*. Buenos Aires, :
Sudamericana

Úfele, M. R. (2014). *Juego, ternura y encuentro: Fundamentos en la primera infancia*. Espacios en blanco. Serie indagaciones, 24(1), 0-0.

Vásquez Bernal, A. (2012). *Representaciones sociales, inclusión de género y sexo en los juegos recreativos tradicionales de la calle de Caldas- Antioquia, Colombia*. Estudios pedagógicos (Valdivia).

Verde, M y Jiménez, M. (2015) *Influencia del Taller Jugando con mi Familia en el Desarrollo Psicomotor de los Niños de 2 a 3 Años*. (Tesis de grado). Universidad Cesar Vallejo. Trujillo – Perú

Villacorta, S y Zapata, J. (2015) *Programa jugando juntos y la psicomotricidad en los niños y niñas de la institución educativa inicial hogar Emmanuel*. (Tesis de maestría) Universidad Cesar Vallejo. Lima – Perú.

Vygotsky, L (1979) *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade

Vygotsky. L (1987). Obras Completas. "*El problema del desarrollo de las funciones Psíquicas superiores*". Trabajos seleccionados- de L.S. Vygotsky. Edic. Plenum. Nueva York. Vol 1. Pág. 37 .

ANEXOS

ANEXO 1:

ACTIVIDADES DE

APRENDIZAJE

S ACTIVIDAD

DE

APRENDIZAJE

N°1

I. D
a
t
o
s

g
e
n
e
r
a
l
e
s

1
.
1
:
-

E
D
A
D
:

5

a
ñ
o
s

1.2.- FECHA:

1.3.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS
CON CAÑITAS DE COLORES

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué me da cuenta del nivel de logro de la competencia del niño?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none">• Comprende su cuerpo.• Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	.que al realizar movimientos adquieran coordinación óculo manual al meter los palitos a las cañitas y ensartar en una cuerda.
ENFOQUE: Orientación al bien común			

MATERIALES:



- Plastilina
- Palitos Mondadientes
- Cuerda
- Cañas/ sorbetes
- Fichas de trazos

SECUENCIA METODOLÓGICA

INICIO

Se preparan los materiales que se utilizarán en el desarrollo de la sesión
Con los niños y niñas ubicados en un espacio amplio y ventilado observamos los materiales con los que jugaremos y recordamos las normas

DESARROLLO

Explicamos a los niños que en la sesión de hoy vamos a amasar la plastilina y estando dentro de ella una caña, luego cortamos cañitas y las insertamos en la plastilina, luego insertaremos los moldes de dientes dentro de las cañitas.

Posteriormente les entregamos una cuerda en donde insertarán las cañitas de acuerdo a la consigna dada por la practicante.

Invitamos a los niños y niñas a cantar la canción “meñique se fue a pasear”

Los niños y niñas desarrollan la ficha de trazos.

CIERRE

Dialogamos con los niños sobre la actividad que hemos realizado, y cuáles fueron los materiales que hemos utilizado.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2

I. Datos

g
e
n
e
r
a
l
e
s

1.1.- EDAD: 5
años

1.2.- FECHA:

1.3.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS EN EL CIRCUITO

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué me da cuenta del nivel de logro de la competencia del niño?
-------------	-------------	-----------	--

<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.</p>	<p>Que los niños/as pasen el circuito que se adjunta para ello siguiendo instrucciones de la maestra</p>
--	---	--	--

ENFOQUE: Orientación al bien común



MATERIALES:

CONOS
VASOS
PELOTAS
CESTAS



SECUENCIA METODOLÓGICA

INICIO

Se preparan los materiales que se utilizarán en el desarrollo de la sesión
Con los niños y niñas ubicados en un espacio amplio y ventilado observamos los materiales con los que jugaremos y recordamos las normas

DESARROLLO

Dialogamos con los niños explicándoles referente a la actividad a desarrollar.
realizan ejercicios de calentamiento.

- Se les pide a los niños/as que, se sitúen en frente de los conos, los cuales los cruzarán en forma de zigzag, después formarán una torre con 10 vasos y por último tendrán que encestar las pelotas en una cesta.
- Invitamos a los niños/as a sentarnos por unos segundos para un momento de tranquilidad y relajación.

CIERRE

Dialogamos sobre la actividad; que hemos realizado, cuáles fueron los materiales que hemos utilizado. ¿Qué es lo que más te gustó de la actividad?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3

I. Datos

g
e
n
e
r
a
l
e
s

1.1.- EDAD: 5
años

1.2.- FECHA:

1.3.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS A SALTAR EN LOS
CIRCULOS

MULTICOLORES

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué me da cuenta del nivel de logro de la competencia del niño?
-------------	-------------	-----------	--

<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Ejemplo: Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventan diferentes formas de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos, entre otros movimientos.</p>	<p>Que los niños/as pasen el circuito que se adjunta para ello siguiendo instrucciones de la maestra</p>
--	---	--	--

ENFOQUE: Orientación al bien común



MATERIALES:

Huellas de manos y pies
Círculos de colores

SECUENCIA METODOLÓGICA

INICIO

Se preparan los materiales que se utilizaran el desarrollo de la sesión
Con los niños y niñas ubicados en un espacio amplio y ventilado observamos los materiales con los que jugaremos y recordan las normas

DESARROLLO

Dialogamos con los niños explicándoles referente a la actividad a desarrollar.
realizan ejercicios de calentamiento.

Invita a los niños o niñas a que se situé enfrente de los círculo de colores, se les indica que al sonar la canción empezaran a saltar dentro y fuera de los círculos según la secuencia que se indique y regresaran a la fila repitiendo la actividad

Invitamos a los niños y niñas a que se por unos minutos y a beber agua.

los niños y niñas dibujan y pintan lo que más le gusto de la actividad.

CIERRE

Dialogamos sobre la actividad que hemos realizado, y cuáles fueron los materiales que hemos utilizado.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4

I. Datos

s
g
e
n
e
r
a
l
e
s

1.1.- EDAD: 5 años

1.2.- FECHA:

1.3.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ME PROTEJO DEL CORONAVIRUS CUIDANDO

EL AGUA

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué me da cuenta del nivel de logro de la competencia del niño?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere coordinación óculo manual al realizar rasgado y pegado.

herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
Ejemplo: En el patio, un niño dibuja círculos en el suelo para jugar con canicas tratando de hacerlas caer dentro de los círculos que dibujó.

ENFOQUE: Orientación al bien común



MATERIALES:

Papel bond, papel lustre de colores, goma

SECUENCIA METODOLÓGICA

INICIO

Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.

Se propone los acuerdos de convivencia:

- Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón
- Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp

Enviar las evidencias de aprendizaje al grupo de



WhatsApp

DESARROLLO

El familiar buscará un espacio tranquilo , y cómodo para leer el cuento “Agüita vida” .

https://www.youtube.com/watch?v=7Tvz_p4P0DU

Escuchan con atención los comentarios o dudas que puedan surgir durante la lectura del cuento.

➤ Expresan lo comprendido. Responden a las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hicieron los pobladores que no cuidaron la madre tierra?
2. ¿Por qué lloró la madre tierra?
3. ¿Killa apareció en los sueños de los niños o adultos?

4. ¿Qué hizo la población para reconstruir el daño que causaron a la madre tierra?
Se conversa sobre la importancia del agua para nuestras vidas y de cómo podemos cuidarla.

➤ Propónganle a su niña o niño ser guardianes del agua en casa. Pregúntenle:

➤ ¿Qué crees que hace un guardián del agua? Un guardián del agua:

-Protege el agua

- Mediante una ficha de aplicación realizaran los siguiente:

Con el papel crepé harán embolillado y lo pegaran dentro de la gota

Ficha de Aprendizaje

➤ Con el papel empapelado cortado y los pegamos dentro de la goma



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°5

I. Datos generales

1.1.- EDAD: 5 años

1.2.- FECHA

1.3.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: PESCAMOS LIGUITAS DE COLORES

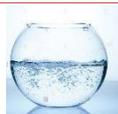
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué me da cuenta del nivel de logro de la competencia del niño?
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. Ejemplo: En el patio, un niño dibuja círculos en el suelo para jugar con canicas tratando de hacerlas caer dentro de los círculos que dibujó.	Adquiere coordinación óculo manual al levantar las ligas con la cañita.

ENFOQUE: Orientación al bien común



MATERIALES:



Recipiente con agua
ligas de colores
cañita.

SECUENCIA METODOLÓGICA

INICIO

- Se preparan los materiales que se utilizaran el desarrollo de la sesión
- Con los niños y niñas ubicados en un espacio amplio y ventilado observamos los materiales con los que jugaremos y recuerdan las normas

DESARROLLO

- Dialogamos con los niños explicándoles referente a la actividad a desarrollar.
- realizan ejercicios de calentamiento.
- Luego se le da las indicaciones para realizar la actividad que consiste en colocar un recipiente con agua sobre una mesa donde vertimos las liguitas de colores lo cual con ayuda de una caña tendrá que retirar la liga según color que indicado.
- Invitamos a los niños y niñas a que se acuesten boca arriba y que cierren los ojos por unos minutos
- los niños y niñas dibujan y pintan lo que más le gusto de la actividad.

CIERRE

cierra la actividad conversando con el niño sobre la actividad realizada haciéndole las siguientes:

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿qué es lo que más te gusto?
- ¿con que colores trabajaste?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°6

I. Datos generales

1.1.- EDAD: 5 años

1.2.- FECHA

1.3.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ATRAPAMOS CUENTAS DE COLORES

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué me da cuenta de nivel de logro de la competencia del niño
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. Ejemplo: En el patio, un niño dibuja círculos en el suelo para jugar con canicas tratando de hacerlas caer dentro de los círculos que dibujó.	. Adquiere coordinación óculo-manual al atrapar las cuentas de colores con la pinza.

ENFOQUE: Orientación al bien común



MATERIALES:

Pinza, cuentas de colores ,recipientes

SECUENCIA METODOLÓGICA

INICIO

Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.

Se propone los acuerdos de convivencia:

- Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón
- Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp

Enviar las evidencias de aprendizaje al grupo  de WhatsApp

DESARROLLO

Se invita a los niños y niñas a sentarse en un lugar cómodo y seguro en compañía de un adulto. Se le invita al niño a manipular los materiales lo cual harán lo siguiente con la pinza agarraran cada cuenta de color y la colocaran dentro del recipiente del color que le corresponde.

CIERRE

cierra la actividad conversando con el niño sobre la actividad realizada haciendole las siguientes:

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿qué es lo que más te gusto?
- ¿con que colores trabajaste?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°7

I. Datos generales

1.1.- EDAD: 5 años

1.2.- FECHA

1.3.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS EN EL CIRCUITO MANOS-PIES

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué me da cuenta de nivel de logro de la competencia del niño
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación de óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. Ejemplo: En el patio, un niño dibuja círculos en el suelo para jugar con canicas tratando de hacerlas caer dentro de los círculos que dibujó.</p>	<p>Adquiere coordinación óculo-podal al saber conseguir poner el pie la mano en el lugar indicado sin dejar que el cuerpo toque el suelo</p>

ENFOQUE: Orientación al bien común

MATERIALES:

Papel azúcar, manos y pies impresas

SECUENCIA METODOLÓGICA

INICIO

Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.

Se propone los acuerdos de convivencia:

- Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón
- Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp

Enviar las evidencias de aprendizaje al grupo  de WhatsApp

DESARROLLO

le invita al niños a sentarse en un lugar cómodo y aseguro en compañía de un adulto. go se le dan las indicaciones para poder ejecutar la actividad la cual consiste en poner en el suelo el piso de papel que realizamos las practicanes, el piso es un camino largo la cual contiene una serie de pies y manos lo cual los niños y niñas hara lo siguiente: conseguir poner el **pie** y la **mano** en el lugar indicado sin dejar que el cuerpo toque el suelo.



CIERRE

cierra la actividad conversando con el niño sobre la actividad realizada haciéndole las siguientes:

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿qué es lo que más te gusto?
- ¿con que colores trabajaste?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°8

I. Datos generales

1.1.- EDAD: 5 años

1.2.- FECHA

1.3.- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS EN EL CAMINO SENSORIAL

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Competencia	Capacidades	Desempeño	¿Qué me da cuenta de nivel de logro de la competencia del niño
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades. Ejemplo: En el patio, un niño dibuja círculos en el suelo para jugar con canicas tratando de hacerlas caer dentro de los círculos que dibujó.</p>	<p>Adquiere coordinación óculo podal al caminar, saltar, rodar, arrastrarse el circuito de líneas coloreadas.</p>
<p>ENFOQUE: Orientación al bien común</p>			

MATERIALES:

Papel azúcar, trazos de colores

SECUENCIA METODOLÓGICA

INICIO

Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.

Se propone los acuerdos de convivencia:

- Lavo mis manos adecuadamente con bastante agua y jabón
- Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp

Enviar las evidencias de aprendizaje al grupo  de WhatsApp

DESARROLLO

les invita a los niños y niñas a sentarse en un lugar cómodo y seguro en compañía de un adulto.

Se le dan las indicaciones para poder ejecutar la actividad la cual consiste en seguir el camino de colores de distintas maneras como caminando, saltando, en zigzag hasta terminar el circuito, el piso es un camino largo la cual contiene una serie de acciones distintas lo cual el niño tendrá que lograrlo.



CIERRE

cierra la actividad conversando con el niño sobre la actividad realizada haciéndole las siguientes:

- ¿Cómo te sentiste?
- ¿qué es lo que más te gusto?
- ¿Qué dificultades tuviste?

ANEXOS

2:

INSTRU

MENTO

REGISTR

O DE

EVIDENC

IAS

Valoración de los ítems	Nivel de desempeño
Cinco ítems demostrados	Muy bien
Cuatro ítems demostrados	Satisfactorio
Tres ítems demostrados	En proceso
Dos ítems demostrados	Requiere apoyo

N°	ÍTEMS	SI	NO
1	Presenta dificultad para el moldeado de la plastilina		
2	Aplica la coordinación óculo-manual necesario para la manipulación de objetos como la plastilina, cañita y mondadientes.		
3	Inserta de manera correcta los mondadientes dentro de la cañita		
4	Inserta de manera correcta la cañita en la cuerda		
5	Control de brazos y manos		

6	Realiza los trazos con dirección correcta		
---	---	--	--

ÍTEMS	SI	NO
Camina siguiendo la consigna dada por la practicante		
Camina con la pelotas sin perder el equilibrio		
Coloca con facilidad un vaso sobre otro hasta formar una torre		
Aplica la coordinación óculo- podal necesaria para la ejecución del juego lúdico.		
Encesta de manera correcta las pelotas en la cesta.		
Controla sus movimientos y el equilibrio en el desarrollo de la actividad		

ÍTEMS	SI	NO
Sigue la consigna dada por la practicante para lograr realizar el desplazamiento		
Aplica la coordinación óculo-podal necesario para desplazarse al brincar y agacharse o pararse solo con un pie		
Reconoce o diferencia su derecha de su izquierda al realizar la actividad		
El niño o niña requiere de ayuda para realizar la actividad		
Muestra equilibrio al moverse de un lado a otro		
Salta del centro de un aro hacia a fuera		

ÍTEMS	SI	NO
Recorta tiritas de papel crepé		
Aplica la técnica del embolillado tira por tira		
Pega los papelitos embolillado sin salirse del margen del dibujo		
El niño o niña tiene destreza para realizar el embolillado		
El niño embolilla el papel con los dedos índice y pulgar		
Participa activamente de la actividad		

ÍTEMS	SI	NO
Aplica la coordinación óculo-manual necesario para la manipulación de objetos como la cañita.		
Inserta de manera correcta la cañita en las liguitas		
El niño o niña realiza el conteo de las liguitas en el desarrollo de la actividad		
Utiliza de manera autónoma los materiales al desarrollar la actividad		
Traslada las liguitas con ayuda de las cañitas de un lugar a otro sin ninguna dificultad		
Presenta alguna dificultad para el desarrollo de la actividad		

ÍTEMS	SI	NO
Agarra la pinza correctamente		
Ensarta cuentas de colores y los ubica en los frascos correspondientes		
Logra manipular la pinza varias veces sin ninguna dificultad		
Repite la acción con los objetos para prolongar resultados		
El niño o niña utiliza de manera autónoma y correcta los materiales utilizados		
Tiene coordinación de sus movimientos al desarrollar la actividad		

ÍTEMS	SI	N
Salta alternando manos/pies		
Salta en un solo pie		
Distingue la derecha e izquierda en sí mismo		
Experimenta las posibilidades posturales de movimientos en su cuerpo		
El niño o niña controla sus movimientos corporales al desarrollar la actividad		
Presenta alguna dificultad al realizar los movimientos para el desarrollo de la actividad		

ÍTEMS	SI	NO
Camina siguiendo diversos patrones en el camino sensorial		
Realiza saltos con un pie		
Realiza salta los con ambos pies		
Realiza los movimientos establecidos en la actividad de manera autónoma		
Mantiene el equilibrio y movimientos en el desarrollo de la actividad		

Cree que el niño o niña puede dominar sus movimientos corporales		
--	--	--

ANEXO 3°

Documentos Normativos Administrativos

1. Resolución Directora de Aprobación de proyecto de investigación
2. Constancia de Autorización para realización de Investigación



REGIÓN - TUMBES
DIRECCIÓN
REGIONAL DE
EDUCACIÓN
INSTITUTO DE
EDUCACIÓN
SUPERIOR
PEDAGÓGICO
PÚBLICO "JOSÉ
ANTONIO
ENCINAS"
TUMBES

Tumbes, 06 de mayo
del 2021

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 046 - GRT-DRET - IESPP- "JAE"-
JUI-DG.

Visto: el informe N 017 -2021-GRT-DRET-IESPP" JAE"-
JUI, presentado por el Jefe de la Unidad de Investigación,
dando opinión favorable para la aprobación del Plan de
Investigación aplicada.

CONSIDERANDO:

Que, la Ley 30512, Ley de Institutos y Escuelas de
Educación Superior en su artículo 21° sobre procedimientos
de titulación, señala que los Institutos y Escuelas establecen
en su reglamento los procedimientos y las normas para la
obtención de los títulos correspondientes, disposición que es
y corroborada en la Resolución Directoral N° 0592-2010-ED,
numeral 5.2 requisitos para la obtención del título profesional
de Profesor, que en otros exige la sustentación y
aprobación de una Tesis.

Que, en el Reglamento Institucional, concordante con la ley
N° 30512 Capítulo VIII, referente a la investigación e

innovación; art.32-1, art.33, art.35-1, la investigación y Titulación en los Institutos Pedagógicos, se establece como objetivo fundamental de esta Casa de Estudios, el formar docentes, con una adecuada y competitiva preparación académica, pedagógica, ética e investigativa, que garantice un eficaz, eficiente y trascendente desempeño profesional.

Que, Capítulo VIII, de la mencionada Ley hace referencia de la investigación e innovación; art.32-1, art.33, art. 35-1, lineamientos sobre investigación aplicada dando pase a la elaboración, aprobación y ejecución de los planes de investigación.

Que el Jefe de la Unidad de Investigación considera que el Plan de Trabajo de Investigación, presentado para su aprobación, reúne los requisitos mínimos

exigibles en una investigación Aplicada y que es necesaria su aprobación mediante acto resolutivo.

De conformidad con las atribuciones conferidas por la Ley 30512 y el DS 102017MINEDU, y el Reglamento Interno Institucional.

SE RESUELVE:

1°. APROBAR: La ejecución del Plan de Investigación Aplicada Titulado: “La Actividad lúdica como estrategia didáctica en el proceso educativo remoto, para mejorar la Motricidad en los Niños de 5 años de la

- AGUILERA BARRIENTOS, KELLY MEDALLYT
- AGUILERA BARRIENTOS, ROSA MARÍA
- PINGO JUÁREZ, YESENIA DENISSE
- VERA FLORES, NORMA ELIZABETH

2°. AUTORIZAR, a las estudiantes en el artículo precedente para que ejecute su Plan de Investigación, así como todas las acciones conducentes a su titulación.

3°. RECONOCER: como Asesor al docente: Dr. GARCIA TRIPUL, Felipe Ernesto.

Regístrese, comuníquese y cúmplase.

AAGU/ DIESPP”JAE”

Norma León de S





Institución Educativa Inicial N° 046 "Semillitas del Saber"
San Jacinto

CONSTANCIA

La Directora de la Institución Educativa que suscribe, hace constar que las alumnas del Instituto Superior Pedagógico "José Antonio Encinas" de Tumbes: Aguilera Barrientos Kelly Medalyt; Aguilera Barrientos Rosa María; Pingo Juárez Yesenia Derisse; Vera Flores Norma Elizabeth, han realizado sus Prácticas pre profesionales y aplicado su proyecto de investigación titulado: La actividad lúdica como estrategia didáctica en el proceso educativo remoto, para mejorar la motricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Semillitas del Saber" San Jacinto.

Tumbes, 18 de noviembre del 2021



Elena Emérita Alemán Dics
Directora

ANEXO N° 04
Evidencias fotográficas





