



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE  
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**USO DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA  
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5  
AÑOS DE LA I.E.I N° 686, MARCASH - HUARI, 2018**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTOR:**

**ALVA FERNÁNDEZ, EDMUNDO**

**ASESOR:**

**PADILLA MONTES, TIMOTEO AMADO**

**HUARAZ – PERÚ**

**2019**

## **Título de la tesis**

Uso de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686 Marcash - Huari, 2018

**HOJA DE FIRMA DEL JURADO**

.....  
Mgtr. Richard Josué Cruz Gonzáles  
PRESIDENTE

.....  
Mgtr. Lourdes Mayela González Suarez  
SECRETARIA

.....  
Mgtr. Natalia Albertina Tarazona Cruz  
MIEMBRO

## **DEDICATORIA**

A mis queridos hijos por ser el motivo de mi inspiración y crecimiento personal.

A mi querida esposa por su apoyo incondicional en el logro de mis metas personales y profesionales.

**EDMUNDO**

## **AGRADECIMIENTO**

A los niños y niñas, los padres de familia y los docentes de la I.E.I N° 686 Marcash – Huari, por el apoyo decidido e incondicional para la presente investigación.

A los docentes de la Facultad de Educación de la Universidad Católica los Angeles de Chimbote, por compartir sus conocimientos, experiencias y por el apoyo brindado en nuestra formación profesional

**EDMUNDO**

## RESUMEN

La presente investigación tiene como propósito determinar que el uso de juegos recreativos mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686 Marcash – Huari, 2018. El tipo de estudio según su carácter fue experimental y se utilizó el diseño pre experimental con pre test y pos test aplicado a un solo grupo de estudio. La población estuvo integrada 32 niños y niñas de Educación Inicial; mientras que la muestra estuvo conformada por 10 niños y niñas de 5 años. La técnica empleada fue la observación directa y el instrumento aplicado, de manera individual y grupal, fue una lista de cotejo, la cual se elaboró a partir del marco teórico; esta posee tres dimensiones: posición del cuerpo, capacidad de mantener el equilibrio y control de movimientos. Con respecto a su validación esta fue hecho por juicio de especialistas y la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach de  $\alpha = 0,905$ . A partir de los datos obtenidos se emplearon como métodos de análisis, tablas de frecuencia para desagregar categorías y gráficos para observar las características de los datos o variables, estadísticos, distribución de frecuencias y la prueba de hipótesis (la T de Student). Finalmente, los resultados de los gráficos 1 y 5 de la prueba de T de Student demuestran que el uso de juegos recreativos influye en la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 686 Marcash – Huari, 2018.

**Palabras Claves:** Juegos recreativos, motricidad gruesa

## ABSTRACT

The purpose of this research is to determine that the use of recreational games improves gross motor skills in 5 year old boys and girls of the I.E.I N ° 686 Marcash - Huari, 2018. The type of study according to its nature was experimental and the pre-experimental design with pre-test and post-test applied to a single study group was used. The population was integrated 32 boys and girls of Initial Education; while the sample consisted of 10 boys and girls of 5 years. The technique used was direct observation and the applied instrument, individually and in groups, was a checklist, which was elaborated from the theoretical framework; It has three dimensions: body position, ability to maintain balance and control movements. With respect to its validation, this was done by specialists' judgment and reliability using Cronbach's Alpha of  $\alpha = 0.905$ . From the data obtained, frequency tables were used as a method of disaggregating categories and graphs to observe the characteristics of the data or variables, statistics, frequency distribution and hypothesis testing (Student's T). Finally, the results of graphs 1 and 5 of the Student's T test show that the use of recreational games influences the improvement of gross motor skills in boys and girls of 5 years in the IEI N ° 686 Marcash - Huari, 201

**Keywords:** recreational games, gross motor skills

## CONTENIDO

TÍTULO DE LA TESIS.....	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO .....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO.....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS, TABLAS.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1.Planteamiento de la línea de investigación.....	3
1.1.1. Planteamiento del problema.....	3
a) Caracterización del problema.....	5
b) Enunciado del problema.....	6
1.1.2. Objetivos de la investigación.....	6
1.1.3. Justificación de la investigación.....	7
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	9
2.1.Antecedentes del estudio.....	9
2.2.Bases teóricas de la investigación .....	13
2.2.1. Juegos recreativos.....	13
2.2.1.1. Concepto y significado.....	13
2.2.1.2. Visión histórica.....	14
2.2.1.3. Características .....	16
2.2.1.4. Importancia .....	17
2.2.1.5. Clasificación .....	18
2.2.1.6. Teorías .....	19
2.2.1.7. Dimensiones.....	21
2.2.2. Motricidad gruesa.....	24
2.2.2.1. Concepto y significado.....	24



2.2.2.2. Importancia .....	24
2.2.2.3. Clasificación .....	25
2.2.2.4. Componentes.....	26
2.2.2.5. Procesos .....	27
2.2.2.6. Dimensiones.....	28
2.3.Base conceptual.....	31
III. HIPÓTESIS.....	32
3.1.Hipótesis General.....	32
3.2.Hipótesis Específicas.....	32
IV. METODOLOGÍA.....	33
4.1.Tipo y nivel de investigación.....	33
4.2.Diseño de la investigación.....	33
4.3.Población y muestra.....	34
4.4.Definición y operacionalización de variables.....	35
4.5.Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
4.6.Plan de análisis.....	38
4.7.Matriz de consistencia.....	39
4.8.Principios éticos.....	40
V. RESULTADOS.....	41
5.1.Resultados.....	41
5.2.Análisis de resultados.....	54
VI. CONCLUSIONES.....	58
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS.....	59
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	60
ANEXOS.....	65
- Instrumento de recojo de información	
- Base de datos	
- Constancia de aplicación experimental	
- Sesiones de aprendizaje	
- Fotografías	

## INDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

### TABLAS

Tabla 01: Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa.....	41
Tabla 02: Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, dimensión equilibrio.....	43
Tabla 03: Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, dimensión ritmo.....	45
Tabla 04: Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, dimensión coordinación visomotriz.....	47
Tabla 05: Resultados de la prueba T de Student – Objetivo General.....	49
Tabla 06: Resultados de la prueba T de Student – Objetivo Específico 01.....	51
Tabla 07: Resultados de la prueba T de Student – Objetivo Específico 0.2.....	52
Tabla 08: Resultados de la prueba T de Student – Objetivo Específico 03.....	53

## GRÁFICOS

Figura 01: Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa.....	41
Figura 02: Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, dimensión equilibrio.....	43
Figura 03: Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, dimensión ritmo.....	45
Figura 04: Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, dimensión coordinación visomotriz.....	47
Figura 05: Resultados de la prueba T de Student – Objetivo General.....	50
Figura 06: Resultados de la prueba T de Student – Objetivo Específico 01.....	51
Figura 07: Resultados de la prueba T de Student – Objetivo Específico 02.....	52
Figura 08: Resultados de la prueba T de Student – Objetivo Específico 03.....	53

## I. INTRODUCCIÓN

La investigación titulada “USO DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 686 MARCASH - HUARI, 2018”, se desarrolló como parte del proceso para optar el título profesional de Licenciado de Educación Inicial, tal como está estipulado en las normas que regulan y orientan la elaboración de la investigación.

La Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, considera que la investigación constituye una función esencial y obligatoria de la universidad, que la fomenta y realiza respondiendo a través de la producción de conocimiento y desarrollo tecnológico e innovación a las necesidades de la sociedad. Cuyas investigaciones son generadas a partir de la línea de investigación, la cual es: intervenciones educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo, estas están orientadas al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de educación básica regular del Perú; en el presente caso se realizó en el nivel de educación inicial; dentro del contexto de distrito de Marcash, provincia de Huari, Región Ancash.

Dentro de la educación inicial uno de los aspectos fundamentales es el desarrollo de la motricidad. Así lo afirma Piaget citado por Rosada (2013) cuando afirma que durante la niñez es fundamental realizar actividades corporales ya que estas desarrollan una serie de procesos mentales como el pensamiento, la imaginación e inclusive la inteligencia.

Sin embargo, en diversas escuelas el desarrollo de la psicomotricidad es parcial o aún está en proceso cuando ya se debería haber logrado. Esto genera como consecuencia que los niños se enfrenten a series dificultades en relación a los componentes corporales de: equilibrio, ritmo y coordinación visomotriz, los cuales no les permitirán un adecuado desempeño motor y desenvolvimiento en la ejecución de diversas actividades como el

desplazarse de un lugar a otro a través de una línea, en zigzag, realizar saltos y arrastrarse en el suelo.

El problema general fue, ¿En qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejora el nivel de motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 686 Marcash – Huari, 2018?

Como objetivo se formuló; determinar la influencia de los juegos recreativos en la mejora de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 686 Marcash – Huari, 2018

Por ello se hace patente la necesidad de desarrollarla tal como lo sostiene Franco (2009, p. 20) cuando arguye que el desarrollo de la persona es un todo indivisible y la motricidad gruesa es una parte fundamental de ese desarrollo, ya que esta permite a las personas moverse, explorar, saltar, entre otras actividades eminentemente sociales.

Ante esta problemática se realizó esta investigación, la cual está justificada centralmente en dos aspectos, el teórico, porque permitió profundizar aspectos esenciales en el uso de una nueva estrategia que incide en un aspecto fundamental del desarrollo del niño y, en el práctico, porque es una nueva herramienta que cualquier docente puede utilizar en su práctica.

Con referencia a la metodología, el enfoque que se empleó fue el cuantitativo, ya que se tangibilizaron y midieron datos; el tipo, experimental porque se manipuló una variable para que influya sobre otra; y el diseño fue de carácter pre experimental con pre test y pos test. La población estuvo conformada por 33 niños y niñas y la muestra fue no probabilística para lo cual se eligió el grupo intacto de 16 niños y niñas de 05 años. Luego se operacionalizó las variables en dimensiones e ítems para elaborar el instrumento que fue una lista de cotejo, el cual se validó a través de juicio de expertos y su confiabilidad se realizó a través del Alfa de Cronbach.

Los resultados fueron los siguientes: en el pre test el 50% (8) se ubicaba en el nivel deficiente, el 43.7% (7) en el nivel regular y solo el 6.25% (1) en el nivel bueno: a diferencia del pos test donde el 62.5% (10) está en el nivel bueno, 25% (4) en el proceso y solo un 12.5% (2) en el nivel deficiente. Luego de ello se aplicó la prueba de T Student que confirmo la hipótesis.

Finalmente, se concluyó que el uso de juegos recreativos mejora significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686 Marcash - Huari, 2018

## **1.1. Planteamiento de la línea de investigación**

### **1.1.1. Planteamiento del problema**

Es reconocido mundialmente, que uno de los aspectos fundamentales en el desarrollo del niño es la motricidad gruesa, ya que ella permite centralmente mover los músculos de manera coordinada y mantener el equilibrio. Además, de involucrar otras habilidades como la agilidad, fuerza y velocidad.

Así lo señala Aquino (2007) cuando menciona que el ser humano, desde sus primeros años de vida, conoce el mundo a través de reflejos, que luego se convierten en movimientos controlados. El desarrollo es un proceso que indica cambio, diferenciación, desenvolvimiento y transformación gradual hacia mayores y más complejos niveles de organización.

Este un proceso continuo e integrado que tiene como escenario fundamental la vida cotidiana. Por ello, la historia de cada persona determinará sus características y todos aquellos acontecimientos que hayan sucedido en los primeros años de vida marcarán la particularidad del individuo. Según Ortiz (2009) aparte de la maduración

biológica, es necesario el ejercicio y la actividad del niño en interacción con el medio para que se dé un desarrollo integral.

Además, el desarrollo de la motricidad gruesa va en orden céfalo-caudal, es decir, desde la cabeza hacia los pies. El niño va adquiriendo nuevas capacidades progresivamente, por ejemplo, controla la cabeza, el tronco, luego se sienta, se arrastra, gatea, se para con apoyo, camina con ayuda, camina solo.

Todas estas capacidades mencionadas se desarrollan con acciones motrices.

Así lo manifiesta Schiller y Rossano (1993) cuando expone que las actividades recreativas y similares permiten que los niños y niñas desarrollen los grandes músculos de las extremidades y afianzan su dominio sobre su cuerpo. Esto definitivamente genera una mayor confianza y, por ende, mejora autoestima. El desarrollo de la motricidad gruesa en la niñez es la base para el estado físico futuro.

Esto lógicamente evidencia que el uso de juegos recreativos donde se utilizan los grandes músculos del cuerpo es una alternativa viable en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

En el ámbito nacional, se ha verificado que en las diferentes instituciones educativas, algunos niños presentan serias dificultades al realizar actividades lúdicas que implican el mantenimiento del equilibrio del cuerpo en puntillas, ejercicios con los pies juntos o el apoyo haciendo uso de un solo pie, lo cual provoca la frustración de los niños ante la actividad. A ello se suma la demostración por la carencia de recursos didácticos que ayuden al oportuno desarrollo motor.

Caballero (2016), señala que esta misma problemática ocurre en las instituciones educativas en las cuales no existen zonas de juegos adecuados para que los niños y niñas trabajen de una forma adecuada y óptima para poder desarrollar la motricidad gruesa.

En el Perú esto se observa que existe la falta de conocimiento sobre el incentivo del desarrollo de la psicomotricidad, hecho que se evidencia en la etapa preescolar y, por consiguiente, en la educación, ya que su aplicación se justifica en la contribución a la mejora de las dificultades motoras que estén impidiendo el aprendizaje del niño o su correcto desarrollo (Guevara, 2011).

#### **a) Caracterización del problema**

A nivel local, en la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018; se puede observar que los niños de 5 años, muestran una serie de limitaciones en el desarrollo de la motricidad gruesa a consecuencia de una inadecuada estimulación que se le brinda en el hogar y en las instituciones educativas. Como consecuencia, se verifica que no se ha logrado un adecuado equilibrio en el desplazamiento de los niños; también se puede apreciar que no poseen ritmo al realizar movimientos y tampoco en los aspectos relacionados a la coordinación visomotriz.

En relación al dominio corporal dinámico se verifica que esta habilidad en proceso de ser adquirida, no les permite controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores y tronco, etc.) y de moverlas siguiendo la propia voluntad o realizando una consigna determinada.

Debido a que este dominio permite no solo el desplazamiento sino, especialmente, la sincronización de los movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigideces y brusquedades, es preciso lograr un desarrollo adecuado. Todo ello está demostrado por los resultados obtenidos en el pre test, donde los resultados fueron: el 50% (8) se ubicaba en el nivel deficiente, el 43.7% (7) en el nivel regular y solo el 6.25% (1) en el nivel bueno.



## **b) Enunciado del problema**

### **Problema general:**

- ¿En qué medida la aplicación de los juegos recreativos mejoran el nivel de motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018?

### **Problemas específicos:**

- ¿En qué nivel los juegos recreativos mejoran la dimensión del equilibrio de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018?
- ¿En qué nivel los juegos recreativos mejoran la dimensión del ritmo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018?
- ¿En qué nivel los juegos recreativos mejoran la dimensión de la coordinación visomotriz de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018?

### **1.1.2. Objetivos de la investigación**

Con base en los problemas planteados se elaboraron los siguientes objetivos:

El general:

- Determinar que los juegos recreativos mejoran el nivel de motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.

Del objetivo general formulado se desprendieron, los específicos:

- Identificar el nivel de equilibrio después de la aplicación de los juegos recreativos en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.
- Establecer el nivel de ritmo de la motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos recreativos en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.
- Verificar el nivel de coordinación visomotriz de la motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos recreativos en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.

### **1.1.3. Justificación**

La relevancia de esta investigación radica en el uso de actividades inherentes al proceso de la vida de cualquier niño, ya que se centran en actividades de carácter lúdico que permiten el desarrollo de aspectos centrales en la vida de los seres humanos, en este caso la motricidad gruesa. Por ello, este estudio queda justificado en los siguientes ámbitos:

Teórico porque implica la búsqueda de ideas y conocimiento sobre las variables, considerando sus dimensiones e indicadores, con el fin de contrastarlos a la luz de los hallazgos verificados. En consecuencia, las ideas fueron sistematizadas en relación a los juegos recreativos y la motricidad gruesa, lo cual es materia de una reflexión teórica, y que no ha generado conocimiento científico, sino que ha permitido confrontar dicho conocimiento procurando llenar los vacíos referentes al marco teórico, lo cual posibilita estructurar conceptos y juicios sobre el objeto de estudio.

Práctico porque se manifiesta en aquellos logros que se han verificado en los niños de la muestra de estudio, quienes han mejorado el nivel de desarrollo de

su motricidad gruesa en base al empleo de los juegos recreativos. Además, es preciso considerar, que los resultados obtenidos permitieron sistematizar un informe que facilitará la realización de posteriores investigaciones.

Metodológico porque consideró una serie de procesos métodos, técnicas y procedimientos, en el marco de la lógica de la investigación y el método científico. Por ello se procedió a establecer un protocolo de intervención, con una selección pertinente de los procesos, estrategias e instrumentos. Finalmente, se procedió a la selección y la manipulación experimental de la propuesta, utilizando el método experimental, que permitió lograr los objetivos propuestos y mejorar la motricidad gruesa.

## **II. REVISION LITERATURA**

### **2.1. Antecedentes del estudio**

La presente investigación estuvo orientada a mejorar la motricidad gruesa a través de juegos recreativos, teniendo este objetivo se realizó las indagaciones de estudios similares en diversos centros de información, y se consultó aquellos que guardaron relación con la temática y son las siguientes:

#### **A nivel internacional:**

El trabajo de Rodríguez, M. (2015), titulado “El juego en la etapa de educación infantil (3-6 años): el juego social”, presentado a la Universidad de Valladolid, es una investigación de tipo experimental, cuyo objetivo es Conocer la importancia del Juego Social en la Etapa de Infantil, con una muestra de 43 alumnos de 5 años y cuyas conclusión es: “El Juego en la etapa de Educación Infantil (3-6 años): El Juego Social”, consideramos que jugar resulta indispensable en la E.I, porque son aspectos claves del niño para explorar e interactuar con el contexto; es así que se potenciar considerando la edad inicial; puesto que posibilita a los niños investigar y conocer su mundo: objeto, persona, animal, naturaleza, incluyendo todas las posibilidades y limitaciones.

El trabajo de García, G. (2012), titulado “Implementación de talleres sobre actividades recreativas para el desarrollo de la socialización en los de niños de 4 años; dirigido a las hermanas cuidadoras del Hogar Madre Anna Vitiello del Municipio de Sumpango, Sacatepéquez” presentado a la Universidad Rafael Landívar, es una investigación de tipo experimental, cuyo objetivo es Capacitar a las educadoras del hogar Madre Anna Vitiello sobre la implementación de actividades recreativas que estimulen la

socialización de los niños de 4 años del hogar, con una muestra de 50 niños y cuyas conclusión es: El proyecto logró en un 90% el propósito de trabajar la socialización tanto entre los niños y niñas como las hermanas cuidadoras. En un 90% se logró la participación de hermanas cuidadoras en el proceso de aplicación de actividades recreativas que ayuden a mejorar las relaciones con los niños del hogar. En un 80% se ve reflejado el cambio de comportamiento de parte de los niños del hogar. Los niños del hogar se sienten motivados a normas para una convivencia pacífica. Las hermanas cuidadoras se sienten comprometidas a trabajar el área afectiva de los niños, siendo conscientes que para lograrlo necesitan predisponer el ambiente.

El trabajo de Corredor y Rios (2013), titulado “Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y Niñas de 103 del colegio El Porvenir I.E.D. Proyecto cultural” presentado a la Universidad de Bogotá, es una investigación de tipo experimental, cuyo objetivo es Mejorar la motricidad gruesa (patrones básico del movimiento) por medio de actividades lúdicas a los niños de 103 jornada mañana del colegio El Porvenir IED, con una muestra de 46 estudiantes y cuya conclusión es: se cumplió con el primer objetivo específico ya que nos logramos dar cuenta de todas las falencias en cuanto al reconocimiento de su cuerpo con la actividad de simón dice y con las dos siguientes sobre patrones básicos de movimiento (caminar, saltar) que tenían los niños y niñas por medio del primer diagnóstico y de los ejercicios planteados se obtuvieron unos resultados por los cuales fueron por los que nos basamos de inicio para todos los ejercicios siguientes.

## **A nivel nacional**

El trabajo de Aguilera, Martínez y Tobalino (2015), titulado “Estudio de la coordinación motora gruesa en niños de primer grado de primaria de las Instituciones Educativas Municipales "Víctor Andrés Belaunde 1287" y "Amauta IT 216-1285" del distrito de Ate-Lima año 2014” presentado a la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, es una investigación de tipo experimental, cuyo objetivo es determinar el nivel de coordinación motora gruesa en niños de primer grado de primaria de las instituciones educativas municipales "Víctor Andrés Belaunde 1287" y "Amauta II 216-1285" del distrito de Ate-Lima 2014, con una muestra de 50 niños y niñas y cuya conclusión es: se verifica marcada diferencia en el desarrollo motriz grueso en niños de primer grado de primaria de las instituciones educativas municipales "Víctor Andrés Belaunde 1287" y "Amauta II 216-1285" del distrito de Ate-Lima 2014 (destacando la I.E.M. Víctor A. Belaunde 1287  $p < 0.05$ ), entonces, se verifica un trabajo más concienzudo en dicha institución, especialmente en los saltos laterales y monopedales; por lo cual la participación del docente de educación física es favorable. Además se verifican diferencias en el aspecto de coordinación del equilibrio. En la I.E. Víctor A. Belaunde hace con mayor eficiencia el caminar hacia atrás, lo cual se debe considerar que la práctica en la motricidad gruesa resulta más eficiente.

Gastiaburu (2012), Programa Juego, Coopero y Aprendo para el Desarrollo Psicomotor de niños de 3 años de una I.E. No 5032 del Callao Lima-Perú 2012, sustentada en la Universidad San Ignacio de Loyola. Investigación cuasiexperimental realizada con el objetivo de constatar la efectividad del Programa "Juego, coopero y aprendo" en el desarrollo psicomotor de los niños de 3 años de una I.E. del Callao, contó con la participación de 105 alumnos del nivel inicial, el instrumento de recolección de datos fue

el test de desarrollo psicomotor (TEPSI). Sus principales conclusiones fueron: aplicar el Programa "Juego, coopero y aprendo" logra que se incremente el nivel de desarrollo psicomotor en niños de 3 años. Aplicar el Programa "Juego, coopero y aprendo" logra el incremento de la coordinación visomotora; del mismo modo incrementa el lenguaje y, finalmente incrementa la motricidad, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Alarcón, García, y Vásquez. (2013) en su tesis titulada “Taller de juego al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de 3 años de la I.E. 252 “Niño Jesús” de la ciudad de Trujillo, 2012, cuyo objetivo general fue determinar si el Taller de juego al aire libre mejora la coordinación motora gruesa en niños de 3 años. El tipo de investigación fue experimental, la muestra estuvo conformado por 50 niños, el diseño fue de carácter cuasiexperimental y el instrumento utilizado fue el TEPSI para medir la motricidad gruesa, en dicha investigación se llegó a la siguiente conclusión: el pretest del grupo experimental el 60% de los alumnos estaba en el nivel regular y el 8% se ubicaba en el nivel malo; luego de la aplicación de los juegos al aire libre el 92% de los alumnos estaban en el nivel muy bueno y el 8% restante en el nivel bueno

### **A nivel regional**

El estudio de Ruitón y Tamayo (2015), titulado “Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa” presentado a la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, es una investigación de tipo experimental, cuyo objetivo es determinar si los juegos lúdicos, bajo el enfoque colaborativo y la utilización de material concreto, mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado SET Caritas Felices, ubicado en el pueblo joven El Acero en el distrito de Chimbote, en el año 2014, con una muestra de 12 niños y cuya conclusión es: Los resultados obtenidos en el pretest reflejaron

que el 67% de los estudiantes de 2 años de edad del programa no escolarizado de Educación Inicial SET Caritas Felices del pueblo joven El Acero del distrito de Chimbote tienen un bajo logro de acuerdo al nivel del desarrollo de la motricidad gruesa, lo cual demuestra que los niños no desarrollaron las capacidades de expresión individual a través de las diferentes sesiones con variedad de materiales requeridos. La aplicación de la estrategia didáctica sobre los juegos lúdicos se realizó a través de 15 sesiones de aprendizaje, las cuales fueron mejorando paulatinamente de acuerdo al nivel de la motricidad gruesa de los 12 estudiantes. Los resultados de la aplicación de las 15 sesiones en promedio reflejaron el aumento en el desarrollo de la motricidad gruesa. Los resultados obtenidos en el postest evidencian que el 58% de los estudiantes manifiestan un óptimo logro de los aprendizajes de acuerdo al nivel de la motricidad gruesa. En función a estos resultados, se puede concluir que la aplicación de la estrategia didáctica ha dado favorables resultados.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Juegos recreativos**

#### **2.2.1.1. Concepto y significado**

Resulta difícil encontrar una definición que abarque los diferentes rasgos del juego; por ello, destacaré a continuación una serie de definiciones:

Castillo y Sánchez (2007), precisan que a nivel etimológico, el término juego deriva del latín locus, refiriéndose a divertirse, bromear, jugar. En tal sentido, se refiere a que jugar es “diversión”. (p.21)

Para Huizinga (2009), el juego se define como “una acción o actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según una regla libremente consentida, provista de un fin en sí misma, acompañada de una



sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real”. (p.11)

Desde el punto de vista de la psicología, para Vygotski (1998), el juego “constituye el motor del desarrollo donde crea zonas de desarrollo y donde resuelve parte de los deseos insatisfechos mediante una situación ficticia”. (p. 24) es así que se destaca que jugar permite que los niños desarrollen todas sus capacidades y, a la vez, satisfacen sus deseos.

Piaget (1996), plantea que el juego permite un desarrollo cognitivo, destacando su importancia en dicho proceso; o también para Winnicott, quien establece que jugar permite crear y usar símbolos como herramienta terapéutica. (p.32)

#### **2.2.1.2. Visión histórica**

Como señalan Cascón y Martín (2007), jugar es una actividad practicada desde siempre, a través de la historia humana, así lo evidencian los vestigios de las culturas ancestrales. (p. 32)

Como muestra Romero y Gómez (2008) “En Irán se han encontrado sonajeros y miniaturas de muebles de arcillas que datan de 3.000 años atrás”, por lo cual concluimos que los niños jugaban con utensilios que les permitía imitar a los mayores. (p.43)

La humanidad atraviesa sus etapas en medio del juego, pero es en los primeros años que la actividad lúdica se despliega como inherente al ser humano.

Durante el periodo clásico greco-romano, jugar era considerado como actividad cotidiana en los infantes. La presencia de juguetes así lo demuestra. Es por ello que Mayor (1986), destaca que en Grecia, las falanges del carnero fueron usadas

para predecir el futuro, tanto de dioses como de hombres; para lo cual se jugaba a las tabas; y hasta ahora se continúa realizando dicha actividad

Siguiendo con el autor, en la Edad Media los niños/as jugaban con elementos naturales, y los de clase social elevada jugaban con juguetes especialmente elaborados para ellos. El juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado.

En el Renacimiento el juego infantil recupera su importancia se produce un cambio de mentalidad. Lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla. Principalmente los juegos eran al aire libre (pelota, cuerda) o juegos de interior (muñecas). Aparecen el juego de la oca y juegos instructivos. En esta época surge un pensamiento pedagógico moderno, dando importancia al juego educativo como elemento que facilita el aprendizaje.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego como la de Spender (1855) en su Principio de Psicología. Otra teoría clásica fue la teoría de Groos (1901) que considera que los juegos sirven para adiestrar a los niños/as y prepararlos para el futuro y es conocida como teoría del pre ejercicio.

En la actualidad jugar está siendo estudiado a la luz de las propuestas teóricas modernas, como es el caso de Piaget, quien destaca a nivel teórico y práctico. Es así que nutre su información teórica con la observación de la realidad.

### 2.2.1.3. Características

Para Bandet y Abbadie (2005, pp. 34-37), las características del juego son múltiples, y dependen de la edad de los niños que lo practican; los rasgos comunes serían:

- Una acción que produce placer y satisface a los que lo realizan. Debido a que genera placer sin otro fin.
- Trasunta libertad, espontaneidad y la participación es voluntaria, porque se desea. El juego depende de la elección de los participantes, no se les impone.
- Tiene un fin en sí mismo: se juega porque se desea hacerlo sin ningún interés accesorio. Interesa mucho el proceso, no el resultado final.
- Jugar es un despliegue de actividad: al hacer se participa de manera activa.
- Jugar es crear un mundo imaginario que supera los límites de la realidad.
- Están limitados en el espacio y el tiempo, lo temporal depende por el que juega y el espacio por la zona geográfica en la que ubica.
- Es inherente al infante; pero los adultos también lo practican como catarsis.
- Resulta innato, porque se practica de manera natural y espontánea.
- Varían de acuerdo a la edad de quienes lo practican en un proceso evolutivo.
- Cumple un rol de socialización y permite la interacción cooperativa de los individuos. Favorece el trabajo en equipo.

Entonces, concluimos que jugar es un acto de interacción con el mundo, con los demás, es innato y se despliega en la infancia, caracterizado por ser universal, regular y consistente. Se transmite genéticamente y se modela a nivel cultural y tiene por fin divertir, generar creatividad y socializar al individuo.

Para Berrezuelo y Lázaro (2009), jugar involucra aspectos psíquicos y evoluciona en las diferentes etapas del desarrollo humano. (p.21)

#### **2.2.1.4. Importancia**

La guía de actividades del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2015, p. 5), precisa que los niños y niñas se muestran curiosos desde el momento en que vienen al mundo. Desean aprender sobre el mundo que les rodea y comprenderlo. Durante los primeros cinco años de su vida los cerebros de los niños y niñas crecen más rápidamente que en ningún otro momento. Las experiencias tempranas del niño o niña determinan el desarrollo de su cerebro.

Por ello, Errazuriz y Martín (2008), precisa que unas buenas experiencias tempranas contribuyen a un desarrollo óptimo del cerebro infantil. Cuanto más trabajo realiza el cerebro, más es capaz de hacer. Cuando los niños y niñas juegan, sus cerebros trabajan intensamente.

Por eso Garvey (2012), precisa que Jugando es como los niños y niñas aprenden. Jugar es algo natural para la infancia. Los niños y niñas juegan mientras hacen sus tareas cotidianas, juegan durante las experiencias de aprendizaje que usted les ofrece. Piense en el bebé que se pone a jugar al escondite con usted cuando le tapa la cabeza al intentar quitarle la camiseta. (p. 32)

Linaza (2002), señala que los juegos están llenos de oportunidades para que los niños y niñas aprendan y perfeccionen habilidades nuevas. Cuando los niños y niñas juegan, usan todos sus sentidos –el oído, la vista, el gusto, el tacto, el olfato y la movilidad– para recabar información sobre el mundo que les circunda. Más tarde recogerán información por medio del lenguaje. Esta información la organiza y la reorganiza para componer las primeras imágenes de sí mismos, de los demás y de su mundo. (p.28)

### 2.2.1.5. Clasificación

Pleshette (2011), precisa que los juegos se pueden clasificar atendiendo a diversos criterios como:

En función de los participantes:

- Individual. Es aquel que realiza el niño solo, ya sea ejercitando su cuerpo (juego motor) o utilizando objetos y juguetes.
- Paralelo. Se denomina así el juego en el que los niños que aun estando juntos no interactúan, sino que juegan de forma individual.
- Pareja. Basado en la relación niño-adulto. La dirección del mismo lo ostenta el adulto, por ejemplo: juegos de balanceo, de preguntas y respuestas, etc. A partir de los 3 años, la pareja puede ser asimétrica con un compañero.
- Grupal. Interacción entre varios niños. La finalidad es ejercer la memoria, desarrollar estrategias, la percepción espacial, desarrollar la capacidad de descentración, el desarrollo cognitivo. Son un medio óptimo para el desarrollo social. Ejemplos; juegos de puntería, carreras, persecuciones, escondites, eliminación y juegos de mesa.

Entre los juegos grupales, podemos identificar distintos tipos de relaciones, como nos muestra Blázquez y Ortega (1988):

- Asociativa: con carácter lúdico, de disfrute y diversión entre los niños con los adultos y con objetos o juguetes. Pero no hay establecimiento ni organización de las relaciones sociales entre ellos. Ni jerarquía ni división de roles.
- Competitiva: su finalidad es provocar, potenciar y desarrollar el esfuerzo personal, asegurar el desarrollo del auto-concepto y la autoestima.
- Cooperativa: supone participar con varios sujetos, compartiendo normas y responsabilidades, se establecen objetivos prefijados que abarcan a todo el

colectivo organizado. Ayuda a integrar, comprender y asumir todos los puntos de vista, por lo que colabora a superar el egocentrismo y el egoísmo, facilitando los procesos empáticos.

Sin embargo, la clasificación propuesta por Jean Piaget, es la más aceptada, porque fundamenta su propuesta al observar directamente los juegos que realizan y sostiene que los niños deben atravesar las etapas de su evolución en busca de la autonomía.

#### **2.2.1.6. Teorías**

La fundamentación de esta investigación se encuentra en las teorías de Piaget y Vigotsky:

a) Teoría de Piaget:

Según Piaget (1996), jugar constituye un aspecto central de la inteligencia; porque a través de él, se procede a reproducir y ampliar creativamente la realidad, acorde a la evolución del individuo. (p.23)

Este presupuesto teórico establece una relación entre el desarrollo cognitivo y la edad, considerando el juego como elemento clave. Es así que las diversas formas del juego se amoldan a las etapas evolutivas que atraviesa el ser humano. Considerando que todos recurrimos a la asimilación y la acomodación. El cual garantiza la evolución del hombre en sus estructuras mentales de conocimiento.

Pero son las potencialidades censo-motrices y de razonamiento, los aspectos que determinan el proceso de desarrollo, el origen y la evolución del juego.

Piaget (1997), establece una asociación entre la estructura del juego y la evolución mental cognitiva del hombre. Existiendo diversidad de juegos,

desde el concreto y simple hasta el simbólico y con reglas. Todo ello depende de la etapa del desarrollo en el que se encuentre.

b) Teoría de Vigotsky:

Vygotsky (2002), defiende la naturaleza social del juego simbólico, la cual considera muy importante para el desarrollo, asimismo otorgó al juego, el papel de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. (p. 13)

Consideramos que su teoría es constructivista debido a que al jugar, el niño, construye sus aprendizajes y el mundo socio-cultural en el que se desempeña. Esta potencialidad es denominada Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Gracias a ello el ser humano amplía sus horizontes y su aprendizaje es social y cultural.

Vigotsky (2002), señala que la "zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces". (p. 45)

Su teoría propone las siguientes fases en la evolución del hombre:

- a) El juego natural, comprende de los 2 a los 3 años; en ella juega empleando aquellos objetos a su alcance y en base a los significados socioculturales que se le adjudica a los mismos. Verificamos dos sub etapas:
  - a.1.) Aprendizaje lúdico en función a objetos reales de su entorno socio-cultural, sin alteración y tal como su familia lo vivencia.

a.2.) Aprendizaje simbólico, en las que la sociedad imprime su sello y el hombre se limita a seguirlas.

b) El "juego dramático", entre los 3 a 6 años, en la cual surge la necesidad de imitación hacia los adultos; siendo un factor catalizador para lograr que el hombre abandone su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles; el cual posibilita saber la vivencia que posee una persona en relación con su medio. En el paso del tiempo, la presentación de datos implica el manejo adecuado de recursos.

Finalmente, Vigotsky (2002), señala que jugar implica involucrarse en una relación social. En la cual todos los participantes cooperan para el logro de las metas y los participantes asumen diversos roles que se complementan, por ello es indispensable la reproducción de sus comentarios. No olvidemos que la naturaleza del hombre radica en su origen. Comprender el juego constituye un fenómeno social dado que en ella se representan escenas que van a superar los límites.

#### **2.2.1.7. Dimensiones**

Para Romero (2008), desarrollar las diversas capacidades centrales en los niños y niñas mediante las actividades lúdicas, se pueden entender de modo holístico. (p.29)

Las dimensiones a considerar son:

a) Dimensión Psicomotora

Considerando lo psicomotriz, asumimos que jugar permite desarrollar aspectos corporales y los sentidos que definen al ser humano. En tal sentido



se debe mejorar el control muscular, equilibrando aspectos fisiológicos y su uso en las diversas actividades.

Jugar implica movimiento, por lo tanto, el desarrollo de la psicomotricidad se complementa con la madurez nerviosa y la coordinación general del cuerpo; del mismo modo jugar permite el desarrollo del control progresivo del cuerpo, en el cual se procede a controlar los músculos y las articulaciones.

#### b) Dimensión cognitiva

Al asimilar un esquema mental, es posible cuando se genera la construcción del conocimiento a través de estructuras iniciales, posibilitando la reiteración del movimiento de manera secuencial y efectiva.

Jugar permite estimular las capacidades del pensamiento y el aprendizaje, porque permite vivir experiencias novedosas, brinda la ocasión para contrastar el acierto con el error, lo cual permite que se planteen soluciones a problemas y asumir las consecuencias de las acciones y decisiones. También permite que los niños comprendan su entorno con el fin de mejorar las dimensiones de su ser. Gracias al juego se puede lograr que los niños experimenten, imaginen y construyan objetos novedosos.

En esta etapa y debido a su capacidad de desplazamiento autónomo, logrará avanzar en el aspecto cognitivo, a partir del juego simbólico y el dominio del lenguaje, que le permite el desarrollo de su capacidad de pensar.

#### c) Dimensión afectiva –emocional

No se debe descuidar la parte afectiva porque permite obtener equilibrio de las emociones para el reto de su vida; he ahí la importancia de considerarlo en el desarrollo humano. Dependiendo de lo que se pretenda se logrará que los niños consoliden su seguridad, sociabilidad, calma y capacidad afectiva.

Es así que, el juego constituye una actividad que permite desarrollar y consolidar la relación y el contacto afectivo. A partir de ello va asimilando patrones de conducta y asumiendo roles diversos que luego los realizará en la vida.

Jugar produce placer a los niños y a la vez motiva la generación de estados que le generan satisfacción, confianza y seguridad; aportando a la consolidación de la autoestima y la confianza plena en sí mismo. También le genera placer, alegría y satisfacción, que le facilitan relajarse y aminorar las tensiones.

#### d) Dimensión social

Jugar permite que los niños socialicen y se integren a los grupos a través de la sujeción de una serie de roles que le permiten interactuar con los demás. También al asumir roles diversos pueden desarrollar las condiciones y capacidades básicas para una integración en el medio. También asume los patrones de conducta y comportamiento adecuados para desempeñarse en la vida social. Para lograrlo se pueden realizar diversos juegos como:

- Los juegos simbólicos: fundamental en el objetivo de la comprensión y asimilación del contexto en el que vive. Por ello desarrolla su autococimiento que le facilita adaptarse al mundo.
- Los juegos de reglas: que facilitan la socialización y la capacidad e tolerancia ante la posibilidad de ganar o perder, el respeto a las normas y reglas que permitan realizar acciones conjuntas y en equipo que le permitan desplegar sus capacidades sociales.
- Los juegos cooperativos: facilitan que el niño se comunique con los demás de manera fluida y establezcan relaciones de interacción y cooperación.

## **2.2.2. Motricidad gruesa**

### **2.2.2.1. Concepto y significado**

Es la capacidad que posee el organismo para facilitar la integración de los músculos corporales a fin de realizar acciones de movimiento como: saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar, entre otros.

Para Arcas (2013), la capacidad motriz gruesa consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, o sea, llevar a cabo movimientos que incluyen a varios segmentos corporales. (p. 32)

Conde, José (2007) dice “La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies.” (p. 2)

Las investigadoras concluyen que la motricidad gruesa abarca el progresivo control de nuestro cuerpo. Por ejemplo: el control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, el gateo, el ponerse de pie, caminar, subir y bajar escaleras, saltar.

### **2.2.2.2. Importancia**

Para Blázquez (2004), la educación psicomotriz es importante porque contribuye al desarrollo integral de los niños y las niñas, ya que desde una perspectiva psicológica y biológica, los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y mejoran el estado de ánimo. (p. 43)

Consideremos los siguientes beneficios:

- Propicia la salud: al estimular la circulación y la respiración, favoreciendo una mejor nutrición de las células y la eliminación de los desechos. También fortalece los huesos y los músculos.
- Fomenta la salud mental: El desarrollo y control de habilidades motrices permite que los niños y niñas se sientan capaces; proporciona satisfacción y libera tensiones o emociones fuertes. La confianza en sí mismo o misma, contribuye al autoconcepto y autoestima.
- Favorece la independencia de los niños y las niñas para realizar sus propias actividades.
- Contribuye a la socialización al desarrollar las habilidades necesarias para compartir juegos con otros niños y niñas.

### **2.2.2.3. Clasificación**

Se puede clasificar en dos grupos definidos y que plantean dos aspectos complementarios, los cuales son:

#### **a) Dominio Corporal Dinámico**

Suarez (2008), dice “Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores y tronco, etc.) y de moverlas siguiendo la propia voluntad o realizando una consigna determinada.” (p.7)

Es decir que este dominio permite no solo el desplazamiento sino, especialmente, la sincronización de los movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigidez y brusquedad.

#### b) Dominio Corporal Estático

Suarez (2008), opina “La vivencia de los movimientos segmentarios, su unión armoniosa y la adquisición de la madurez necesaria del sistema nervioso, permiten al niño realizar una acción previamente representada mentalmente (coordinación general)” (p.12)

Los postulantes argumentan que con la práctica de los movimientos ira forjándose y profundizando poco a poco la imagen y la utilización del cuerpo, hasta organizar su esquema corporal, para que esto sea posible los niños/as ha de tener el control de su cuerpo cuando no está en movimiento.

Se denomina dominio corporal estático a todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal: además del equilibrio estático, se integra la respiración y la relajación porque son dos actividades que ayudan a profundizar toda la globalidad del propio yo.

#### **2.2.2.4. Componentes**

##### a) Esquema Corporal

Para Daminai (2009), el descubrimiento y conocimiento del propio cuerpo, de las partes que lo integran y su funcionamiento es el pilar básico sobre el que se irán posteriormente asentando el resto de los elementos psicomotores, para llegar a una interacción en la que se fortalecen mutuamente.

Schilder (1991), define el esquema corporal como “la representación mental, tridimensional, que cada uno de nosotros tiene de sí mismo,” esta representación se constituye con base en múltiples sensaciones, que se integra dinámicamente en una totalidad o gestalt del propio cuerpo.

#### b) Lateralidad

Para Aquino (2009), es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, los niños/as desarrollan las nociones de derecha e izquierda.

Para Conde y Viciano (1997), la lateralidad “es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo) para realizar actividades concretas”

#### **2.2.2.5. Procesos**

Brito (2009), dice “Es toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un acto deseado, una habilidad supone un acto consciente e implica la edificación de una competencia motriz”. (p. 26)

Es preciso señalar que en este aspecto se agrupan contenidos cuyo objetivo es estimular el desarrollo de la percepción y la coordinación motriz. Ubicación en el espacio y en el tiempo, equilibrio, lateralidad coordinación viso motriz y psicomotriz estos contenidos se enfatizan en los tres primeros grados de educación primaria y continúan en los grados superiores para estimular las capacidades físicas coordinativas.

El desarrollo motriz sigue dos patrones para el alcance de dominio de destrezas:

- a) El patrón céfalo caudal. Establece que en la conquista de las habilidades motrices, primero se adquiere el dominio de la cabeza luego del tronco y los brazos más delante de las piernas y finalmente de los pies y dedos, es decir este dominio va de arriba abajo.

b) El patrón próximo distal. Establece que el dominio de las destrezas motrices se inicia desde el centro hacia los costados primero se gana el dominio sobre la cabeza y el tronco, luego los brazos, posteriormente las manos y finalmente los dedos.

Estos dos patrones de adquisición de destrezas son importantes de considerar para entender el desarrollo evolutivo de los niños/as, y para programar las experiencias de aprendizaje.

#### **2.2.2.6. Dimensiones**

Durivage (2007, pp. 45-49), precisa las siguientes dimensiones:

a) Equilibrio

Capacidad para adoptar y mantener una posición corporal opuesta a la fuerza de gravedad

El sentido del equilibrio o capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio, se consigue a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

El equilibrio es un estado por el cual una persona, puede mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, utilizando la gravedad o resistiéndola.

El equilibrio está vinculado directamente con los siguientes sistemas:

- El sistema laberíntico.
- El sistema de sensaciones placenteras.
- El sistema kinestésico.
- Las sensaciones visuales.
- Los esquemas de actitud.

- Los reflejos de equilibración.

Los trastornos del equilibrio afectan la construcción del esquema corporal, dificultad en la estructura espacial y temporal. Además, provoca inseguridad, ansiedad, imprecisión, escasa atención y en algunos casos, inhibición.

En el momento en que el equilibrio se altera, una de las manifestaciones más evidentes que surgen es el vértigo. El vértigo se define como una sensación falsa de giro o desplazamiento de la persona o de los objetos, en otras ocasiones lo que aparece es una sensación de andar sobre una colchoneta o sobre algodones, que es lo que se conoce como mareo.

Para estimular el equilibrio adecuadamente debe:

- Evitar situaciones que generen ansiedad e inseguridad por parte del niño/a.
- Educar a partir de una progresión lenta.
- Trabajar el hábito a la altura y la caída.
- Disminuir la ayuda o la contención paulatinamente.
- Introducir juegos, movimientos rítmicos que favorezcan el balanceo.
- Posicionarse, cada vez más rápido, en un primer momento con ayuda y luego sin ayuda.
- Supresión de los ojos en cortos períodos de tiempo. Juegos con ojos cerrados.

#### b) Ritmo

Es la capacidad subjetiva de sentir la fluidez del movimiento controlado o medido, sonoro o visual, generalmente producido por una ordenación de diferentes elementos. Orden y proporción en el espacio y en el tiempo, el



ritmo lo vivimos, lo sentimos, todo nuestro cuerpo y nuestro alrededor tiene un ritmo. Todo en el ser humano es ritmo.

Las experiencias vividas a diario por los niños y los jóvenes tienen que ver con los ritmos básicos del individuo y afectan su relación con los demás, de ello se deduce la importancia de compartir con las personas que tengan ritmos de interacción complementarios a los de cada uno. Cada temperamento posee su propio ritmo.

Para que exista ritmo y coordinación es preciso que la integración de las fuerzas corporales, psíquicas, espirituales y la coordinación motora está dada por el ritmo. La economía de la acción motora incluye el ritmo; es más fácil ejecutar movimientos rítmicos porque nos cuestan menos esfuerzo intelectual, la fatiga disminuye y las tensiones tienden a desaparecer pues hay menos concentración en el gesto, el ritmo lo hace fluir con mayor naturalidad.

Respecto al ritmo en el movimiento, se verifica una secuencia de movimientos rítmicos presenta gran facilidad en su ejecución y ocasiona menos esfuerzo y fatiga que la ejecución de la misma secuencia pero sin ritmo, la ejecución y la disminución de la fatiga se ven superadas con la inclusión de audición simultánea de sonidos rítmicos y musicales de iguales características.

El ritmo da fluidez al movimiento, el cuerpo, la mente y el movimiento se funden en uno solo con la magia del ritmo. El rendimiento y la cualidad del movimiento se ven superados cuando el ritmo está inmerso en las secuencias a ejecutar, la acción de la voluntad se ve superada por la imaginación y la creatividad.

### c) Coordinación visomotriz

La coordinación visomotriz es la ejecución de movimientos ajustados por el control de la visión. La visión del objeto en reposo o en movimiento es lo que provoca la ejecución precisa de movimientos para cogerlo con la mano o golpearlo con el pie. Del mismo modo, es la visión del objetivo la que provoca los movimientos de impulso precisos ajustados al peso y dimensiones del objeto que queremos lanzar para que alcance el objetivo. Fundamentalmente concretamos la coordinación visomotriz en la relación que se establece entre la vista y la acción de las manos, por ello habitualmente se habla de coordinación óculo-manual. El desarrollo de esta coordinación óculomanual tiene una enorme importancia en el aprendizaje de la escritura por lo que supone de ajuste y precisión de la mano en la prensión y en la ejecución de los grafemas, siendo la vista quien tiene que facilitarle la ubicación de los trazos en el renglón, juntos o separados, etc.

### 2.3. Base conceptual

- **Juego recreativo:** “El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. (García, 2012, 32)
- **Motricidad gruesa:** “La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies.” (Conde, 2007, p. 2)

### **III. HIPÓTESIS**

#### **3.1. Hipótesis General**

Hi: El uso de juegos recreativos mejora significativamente el nivel de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.

Ho: El uso de juegos recreativos no mejora significativamente el nivel de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.

#### **3.2. Hipótesis Específicas**

Hi1: El uso de juegos recreativos mejora el equilibrio de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.

Hi2: El uso de juegos recreativos mejora el ritmo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.

Hi3: El uso de juegos recreativos mejora la coordinación visomotriz de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.

## IV. METODOLOGÍA

### 4.1. Tipo y nivel de investigación

Según su naturaleza, el estudio correspondió al paradigma cuantitativo, ya que se puede recoger y analizar datos numéricos y procesarlos aprovechando de la estadística (Herrera, 2008, p.52).

El nivel de la investigación es experimental porque se manipuló una variable para que influya en el grupo de estudio. (Ñaupas, Mejía, Novoa y Villagómez, 2014, p. 331)

### 4.2. Diseño de la investigación

El diseño fue el pre experimental porque se tomó a la única sección existente de 5 años conformada por niños y niñas como grupo experimental (Cambell y Stanley, 1966 citado por Hernández, Fernández y Baptista, 2010); con los cuales se trabajarán los juegos recreativos para desarrollar la motricidad gruesa. El esquema fue el siguiente:

G: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>

Donde:

G = Grupo de estudio

O<sub>1</sub>= Aplicación del Pre test (lista de cotejo)

O<sub>2</sub>= Aplicación del Post test (lista de cotejo)

X = Fase experimental. (Juegos recreativos)

### 4.3. Población y muestra

Población: De acuerdo a lo planteado por Tamayo (1997, p. 114), la población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde la unidad de población posee una característica común. En el estudio la población estuvo integrada por 33 niños y niñas de educación inicial de I.E.I. N° 686 Marcash - Huari en el 2018.

Muestra: Se utilizó el muestreo no probabilístico, intencional. Se determinó una muestra censal, es decir, se utilizó a todos los sujetos de la población, debido a su pequeñez (Castro 2003, p. 69). En este caso estuvo integrado por 16 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari en el 2018.

Para lo cual se asumió como criterios de inclusión los siguientes aspectos:

- Estar matriculados en el año lectivo.
- Asistencia regular a las sesiones de aprendizaje.

La muestra se grafica en el cuadro siguiente:

**Cuadro 1: Muestra de Estudio**

Grupo	Género		TOTAL
	Varones	Mujeres	
5 años	8	8	16

*Fuente: Estadística de matrícula escolar 2018.*

#### **4.4. Definición y operacionalización de variables**

##### **a) Definición de las variables**

###### **Variable independiente: los juegos recreativos**

“El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. (García, 2012, 32)

###### **Variable dependiente: motricidad gruesa**

“La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies.” (Conde, 2007, p. 2)

**b) Operacionalización de las variables**

<b>Variable</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Instrumento</b>
<b>V. I. Juegos recreativos</b>	Clasificación	Ejecuta juegos recreativos en función de los participantes Utiliza juegos recreativos en base al tipo de relaciones		
	Dimensión	Desarrolla la psicomotricidad a través de juegos Mejora la parte cognitiva y afectiva – emocional mediante los juegos Fomenta el desenvolvimiento social a través de los juegos		
	Elaboración	Planifica los tipos de juegos recreativos Recrea los tipos de juegos recreativos		
<b>V.D. Motricidad gruesa</b>	Equilibrio	Manifiesta control de su postura sin movimiento Evidencia reacción ante el desplazamiento	1, 2, 3, 4, 5, 6,	Lista de cotejo
	Ritmo	Utiliza movimientos coordinados Evidencia fluidez del movimiento	7, 8, 9, 10, 11, 12	
	Coordinación visomotriz	Demuestra control de la visión Existe coordinación vista – manos	13 14, 15, 16, 17, 18	

#### **4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

En el proceso de recolección de datos, la técnica empleada fue la observación, que según Fabbri (2015) es un proceso cuya función primera e inmediata es recoger información sobre el objeto que se toma en consideración. Esta recogida implica una actividad de codificación: la información bruta seleccionada se traduce mediante un código para ser transmitida a alguien.

El instrumento específico utilizado para la recolección y registro de datos correspondió a la lista de cotejo, donde se elaboraron los ítems a evaluarse considerando las dimensiones e indicadores de la variable dependiente o problema, en este caso sobre la motricidad gruesa.

Cuando se construye un instrumento, el proceso más lógico para hacerlo es transitar de la variable a sus dimensiones o componentes, luego a los indicadores y finalmente a los ítems o reactivos. Por esta razón se empleó la técnica de la observación y su instrumento la lista de cotejo (pre y pos test), el cual fue elaborado en función a las dimensiones e indicadores de la variable dependiente.

Dicho instrumento fue elaborado en base al marco teórico. Está constituido por 18 ítems.

Los valores considerados en la escala de calificación son:

1 es una apreciación “No”

2 es una apreciación “Sí”



Para el análisis se consideró la siguiente escala valorativa:

### **Cuadro 2.**

#### **Escala valorativa de Motricidad Fina**

Puntuaciones	Nivel de Motricidad Fina
18 - 24	Nivel deficiente
25 - 30	Nivel regular
31 - 36	Nivel bueno

*Fuente: Elaboración propia*

La validación se realizó empleando la evidencia relacionada con el contenido, mediante juicio de dos expertos, docentes de educación inicial con grado de Maestría, con experiencia en elaboración de instrumentos de evaluación.

La confiabilidad se realizó a través del muestreo no probabilístico por conveniencia, la muestra de estudio piloto estuvo conformada por 10 individuos de otra institución educativa. Empleando el método de consistencia interna mediante el coeficiente de “Alfa de Cronbach”, se encontró un valor de  $\alpha = 0,895$ , considerándose fiable el instrumento, significando que siendo aplicado en reiteradas oportunidades los resultados serán los mismo.

#### **4.6. Plan de análisis**

Para la evaluación y valoración de los resultados del pre y post test se utilizaron los procedimientos estadísticos. La información recolectada a través de la lista de cotejo se en ambas pruebas fueron sistematizadas y organizadas empleándose los procedimientos de la estadística descriptiva para la elaboración de tablas y figuras estadísticas que sistematizan la información recopilada en la investigación. Para el procesamiento de los datos se empleó la hoja de cálculo Excel 2013 de Microsoft Office. Para la prueba de hipótesis y su confirmación se aplicó la estadística inferencial como la T de Student.

#### 4.7. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
<p>¿En qué medida el uso de juegos recreativos mejorará el nivel de motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018?</p>	<p><b>General</b> Determinar que los juegos recreativos mejora el nivel de motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.</p> <p><b>Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar el nivel de equilibrio después de la aplicación de los juegos recreativos en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.</li> <li>• Establecer el nivel de ritmo después de la aplicación de los juegos recreativos en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.</li> <li>• Verificar el nivel de coordinación visomotriz después de la aplicación de los juegos recreativos en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.</li> </ul>	<p><b>General:</b> El uso de juegos recreativos mejora significativamente el nivel de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.</p> <p><b>Específicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El uso de juegos recreativos mejora el equilibrio en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.</li> <li>• El uso de juegos recreativos mejora el ritmo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.</li> <li>• El uso de juegos recreativos mejora la coordinación visomotriz en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.</li> </ul>	<p>Juegos recreativos: - Clasificación - Dimensión - Elaboración</p> <p>Motricidad gruesa: - Equilibrio - Ritmo - Coordinación visomotriz</p>	<p>Nivel: Experimental</p> <p>Tipo: Aplicado.</p> <p>Diseño: pre experimental. El esquema técnico es el siguiente: G O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub> G = Grupo experimental O<sub>1</sub>= Pre test X = Fase experimental O<sub>2</sub>= Pos test</p> <p>Método: Experimental</p> <p>Población: 33 niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.</p> <p>Muestra: 16 niños de 5 años Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>

#### **4.8. Principios éticos**

De acuerdo al Código de Ética de la investigación en la ULADECH (2016), se tuvo en cuenta los siguientes principios: La protección de las personas. En este caso, a los niños y niñas a quienes se les respetó como tales en todo el proceso investigativo.

Se cumplió el principio de Beneficencia y no maleficencia, asegurando el bienestar de los niños y niñas.

También se tuvo en cuenta el principio de justicia donde se consideró el criterio de equidad y el juicio razonable en la evaluación de los niños y niñas.

Por otro lado, como aspecto ético también se tuvo en cuenta la responsabilidad del investigador en el desarrollo del estudio en la confiabilidad y garantía de la información recolectada y procesada en función a los objetivos del estudio del uso de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018

## V. RESULTADOS

### 5.1. Resultados

#### 5.1.1. Resultados del pre y post test del Grupo Experimental

*Tabla 1*

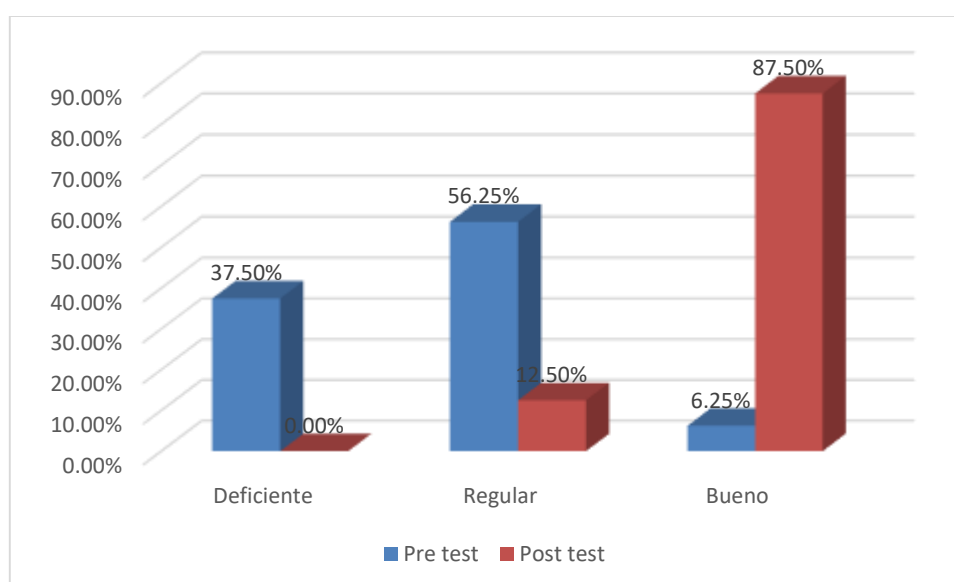
*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686 Marcash - Huari*

NIVELES	ESCALA	PRE TEST		POST TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	18 - 24	6	37,50	0	00,00
Regular	25 - 30	9	56,25	2	12,50
Bueno	31 - 36	1	6,25	14	87,50
<b>Total</b>		16	100,00	16	100,00

**Fuente:** Pre y pos test aplicado a los niños y niñas de 5 años, 2018

*Gráfico 1*

*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686 Marcash - Huari*



*Fuente: Tabla N° 01*

### **Análisis e interpretación:**

Luego de verificar los datos que se han obtenido y se presentan en la tabla 1 y su respectivo gráfico, en relación al nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari en el año 2018, se puede realizar el siguiente análisis de resultados:

De los 16 niños y niñas que representan el 100% de la muestra de estudio, en el grupo de investigación, en el pre test verificamos que el 37,50 %, se ubican en el nivel Deficiente, el 56,25% está en el nivel Regular y solo un 6, 25% en el nivel Bueno; mientras que en el post test se verifica que ninguno 00,00 % se ubican en el nivel Deficiente, 12.50% está en el nivel Regular y el 87,50% se ubica en el nivel Bueno.

Considerando los resultados señalados, podemos interpretar que un porcentaje mayoritario de los niños y niñas de 5 años alcanzaron un nivel de desarrollo de la motricidad gruesa debido a que fueron expuestos a la influencia de los juegos recreativos, durante las sesiones de aprendizaje en las diferentes áreas. Lo cual se corrobora cuando contrastan los resultados del pre y el post test. En tal sentido podemos aseverar que existe una relación causa – efecto entre ambas variables.

**Tabla 2**

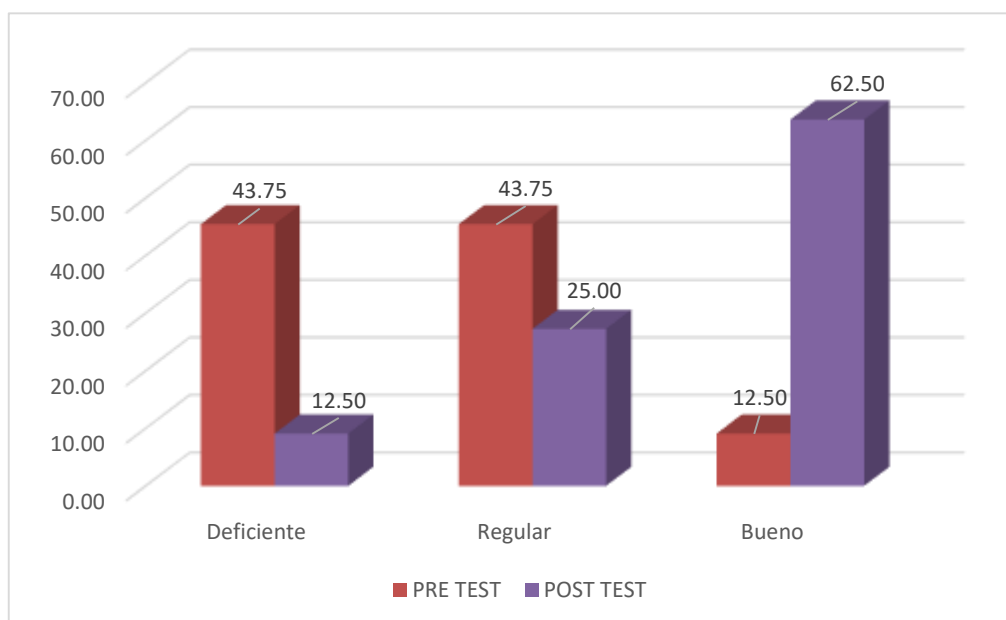
**Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión equilibrio en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686 Marcash – Huari**

NIVELES	ESCALA	PRE TEST		POST TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	06 – 08	7	43,75	2	12,50
Regular	09 – 10	7	43,75	4	25,00
Bueno	11 - 12	2	12,50	10	62,50
<b>Total</b>		16	100,00	16	100,00

**Fuente:** pre y pos test aplicado a los niños y niñas de 5 años, 2018.

**Gráfico 2**

**Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión equilibrio, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686 Marcash - Huari**



*Fuente: Tabla N° 02*

### **Análisis e interpretación:**

Luego de verificar los datos que se han obtenido y se presentan en la tabla 1 y su respectivo gráfico, en relación al nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión equilibrio, en los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari en el año 2018, se puede realizar el siguiente análisis de resultados:

De los 16 niños y niñas que representan el 100% de la muestra de estudio, en el grupo de investigación, en el pre test verificamos que el 43,75 %, se ubican en el nivel Deficiente y Regular; mientras que en el post test se verifica que el 62,50 % se ubican en el nivel Bueno de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión equilibrio.

Considerando los resultados señalados, podemos interpretar que un porcentaje mayoritario de los niños y niñas de 5 años alcanzaron un nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión equilibrio, debido a que fueron expuestos a la influencia de los juegos recreativos, durante las sesiones de aprendizaje en las diferentes áreas. Lo cual se corrobora cuando contrastan los resultados del pre y el post test. En tal sentido podemos aseverar que existe una relación causa – efecto entre ambas variables.

**Tabla 3**

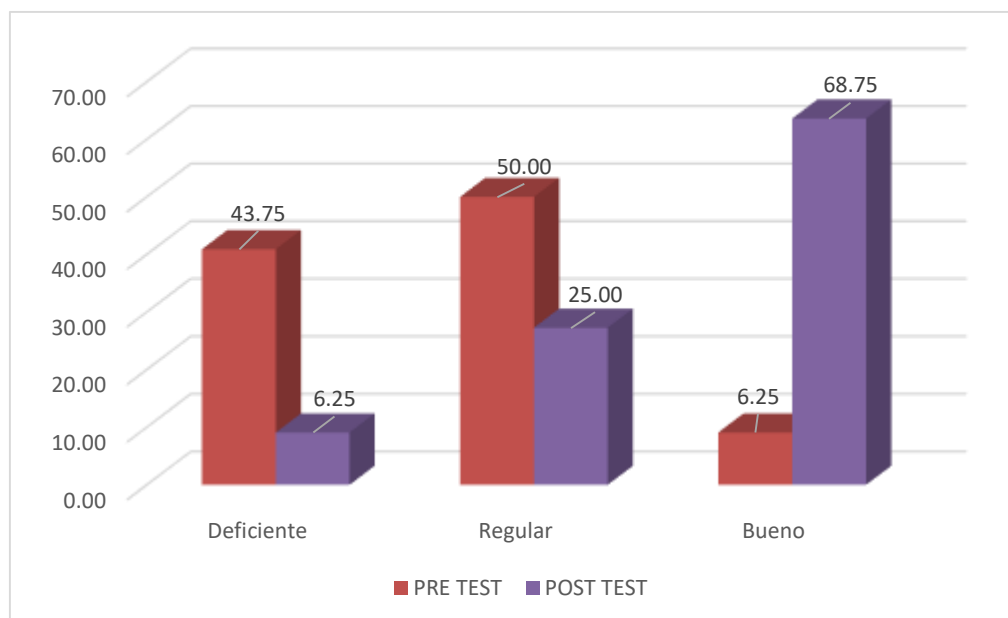
*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión ritmo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686 Marcash - Huari*

NIVELES	ESCALA	PRE TEST		POST TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	06 – 08	7	43,75	1	6,25
Regular	09 – 10	8	50,00	4	25,00
Bueno	11 - 12	1	6,25	11	68,75
<b>Total</b>		16	100,00	16	100,00

**Fuente:** pre y pos test aplicado a los niños y niñas de 5 años, 2018.

**Gráfico 3**

*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión ritmo, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686 Marcash - Huari*



*Fuente: Tabla N° 03*



### **Análisis e interpretación:**

Luego de verificar los datos que se han obtenido y se presentan en la tabla 1 y su respectivo gráfico, en relación al nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión ritmo, en los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari en el año 2018, se puede realizar el siguiente análisis de resultados:

De los 16 niños y niñas que representan el 100% de la muestra de estudio, en el grupo de investigación, en el pre test verificamos que el 40,91 %, se ubican en el nivel Deficiente; mientras que en el post test se verifica que el 68,75 % se ubican en el nivel Bueno de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión ritmo.

Considerando los resultados señalados, podemos interpretar que un porcentaje mayoritario de los niños y niñas de 5 años alcanzaron un nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión ritmo, debido a que fueron expuestos a la influencia de los juegos recreativos, durante las sesiones de aprendizaje en las diferentes áreas. Lo cual se corrobora cuando contrastan los resultados del pre y el post test. En tal sentido podemos aseverar que existe una relación causa – efecto entre ambas variables.

**Tabla 4**

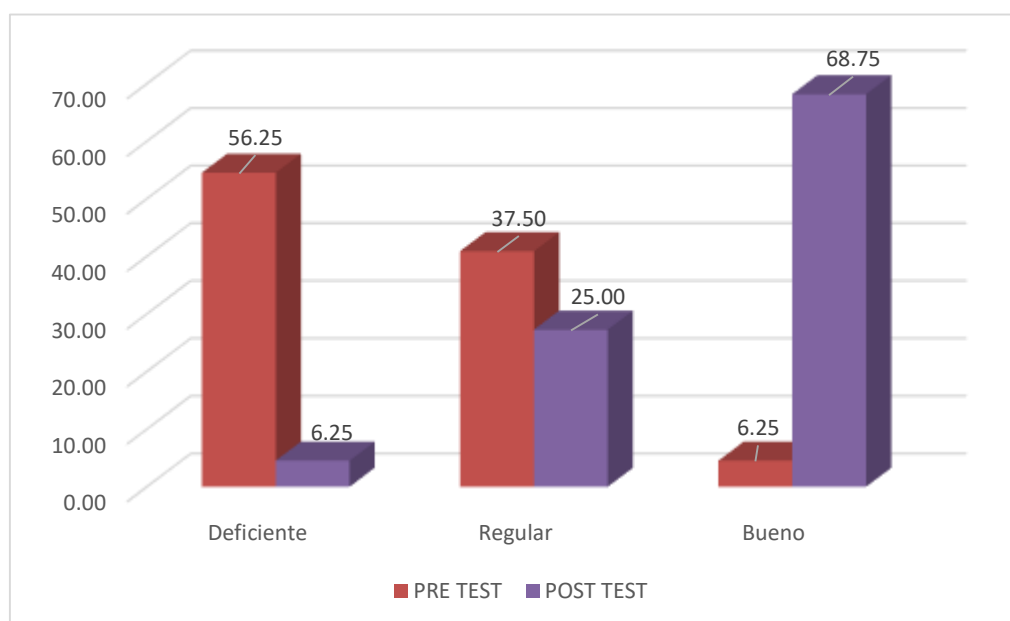
*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión coordinación visomotriz en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686 Marcash - Huari*

NIVELES	ESCALA	PRE TEST		POST TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Deficiente	06 – 08	9	56,25	1	6,25
Regular	09 – 10	6	37,50	4	25,00
Bueno	11 - 12	1	6,25	11	68,75
<b>Total</b>		16	100,00	16	100,00

**Fuente:** pre y pos test aplicado a los niños y niñas de 5 años, 2018.

**Gráfico 4**

*Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en la dimensión coordinación visomotriz, en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686 Marcash - Huari*



*Fuente: Tabla N° 04*

### **Análisis e interpretación:**

Luego de verificar los datos que se han obtenido y se presentan en la tabla 1 y su respectivo gráfico, en relación al nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión coordinación visomotriz, en los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari en el año 2018, se puede realizar el siguiente análisis de resultados:

De los 16 niños y niñas que representan el 100% de la muestra de estudio, en el grupo de investigación, en el pre test verificamos que el 56,25 %, se ubican en el nivel Deficiente; mientras que en el post test se verifica que el 68,75 % se ubican en el nivel Bueno de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión coordinación visomotriz.

Considerando los resultados señalados, podemos interpretar que un porcentaje mayoritario de los niños y niñas de 5 años alcanzaron un nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión coordinación visomotriz, debido a que fueron expuestos a la influencia de los juegos recreativos, durante las sesiones de aprendizaje en las diferentes áreas. Lo cual se corrobora cuando contrastan los resultados del pre y el post test. En tal sentido podemos aseverar que existe una relación causa – efecto entre ambas variables.

### 5.1.2. Resultados de la prueba T Student – Comprobación de hipótesis

#### A) Hipótesis general

**H<sub>i</sub>:** El uso de juegos recreativos mejora significativamente la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018

Las consideraciones usadas para esta prueba de hipótesis con un margen de error de un 5% son las siguientes:

- ❖ Si el nivel de significancia  $P > 0.05$  entonces se aceptara la hipótesis nula.
- ❖ Si el nivel de significancia  $P \leq 0.05$  entonces se rechaza la hipótesis nula.

Para la verificación de la hipótesis se utilizó el software Excel 16.0, el cual determina la prueba “T Student”, para un intervalo de confianza del 95%, teniendo como resultado lo siguiente:

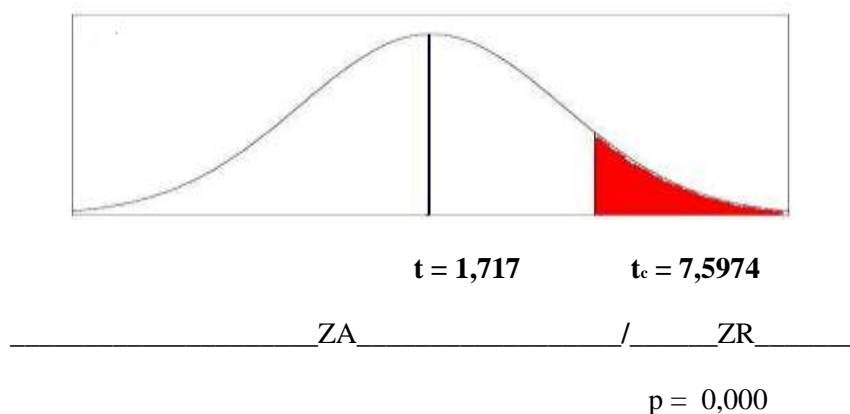
**Tabla 5**

**Resultado de la Prueba T Student para demostrar que el uso de juegos recreativos mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I N° 686 Marcash - Huari**

Prueba T Student para una muestra					
Formulación de hipótesis	Valor observado	Grados de libertad	Nivel Sig.	Nivel Sig. Experimental	Decisión
$H_0 : \mu_{Pos} = \mu_{Pre}$	$t_0 = 7,5974$	gl.= 22	$\alpha = 0,05$	$p = 0,000$	$p < 0,05$
$H_a : \mu_{Pos} > \mu_{Pre}$					Se rechaza $H_0$

Fuente: Tabla N° 01

**Gráfico 5: T – Student**



*Fuente: Tabla N° 01*

### **Análisis e interpretación**

En la tabla N° 05 se presentan los datos que se obtienen en la prueba de hipótesis; en la cual se puede destacar la diferencia entre los resultados que se obtuvieron los niños y niñas, contrastando el pre test y el post test. La diferencia que se observa y resulta del procesamiento de datos, fue validada por la Prueba T – Student, en función a los datos en relación al desarrollo de la motricidad gruesa. Dichos resultados se generan a un nivel de significancia experimental ( $p = 0,000$ ) inferior al nivel de significancia fijado por el investigador ( $\alpha = 0,05$ ); en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis alterna  $H_a$ . El resultado obtenido nos permite concluir que el empleo adecuado y oportuno de los juegos recreativos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje del programa experimental mejoró significativamente el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en todas sus dimensiones (equilibrio, ritmo y coordinación visomotriz), en los niños de cinco años en la I.E.I N° 686 Marcash - Huari, en los resultados verificados en el post test respecto al pre test, alcanzando niveles de confianza del 95%. Por las razones expuestas, se determina que la influencia de los juegos recreativos realizados

oportunamente mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la muestra de estudio.

## B) Hipótesis específicas

### Hipótesis específica 01

H<sub>1</sub>: El uso de juegos recreativos mejora el equilibrio en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018

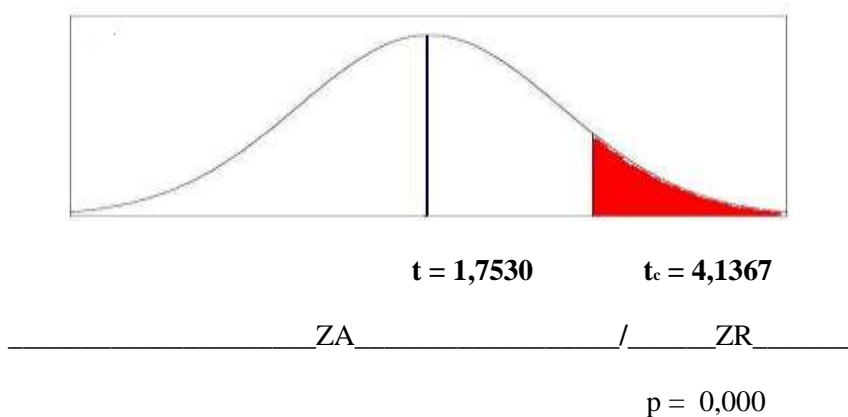
**Tabla 6**

**Resultado de la Prueba T Student para demostrar que el uso de juegos recreativos mejora significativamente el equilibrio en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I N° 686 Marcash - Huari**

Prueba T Student para una muestra					
Formulación de hipótesis	Valor observado	Grados de libertad	Nivel Sig.	Nivel Sig. Experimental	Decisión p < 0,05
$H_0 : \mu_{Pos} = \mu_{Pre}$	$t_0 = 4,1367$	gl.= 15	$\alpha = 0,05$	p = 0,000	Se rechaza $H_0$
$H_a : \mu_{Pos} > \mu_{Pre}$					

Fuente: Tabla N° 02

**Gráfico 6: T – Student**



Fuente: Tabla N° 02

## Análisis e interpretación

En la Tabla N° 06 y el Gráfico N° 06, el nivel de significancia  $P = 0.000$ , es menor a 0.05, entonces la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis específica de investigación.

### Hipótesis específica 02

**H<sub>2</sub>:** El uso de juegos recreativos mejora el ritmo en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.

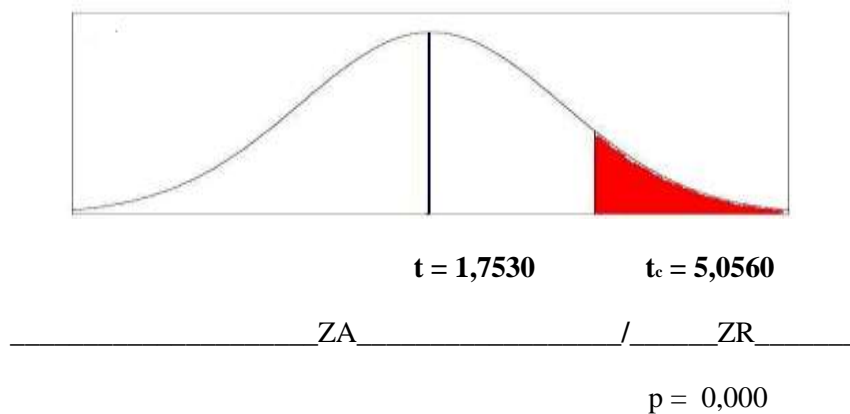
#### Tabla 7

**Resultado de la Prueba T Student para demostrar que el uso de juegos recreativos mejora significativamente el ritmo en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I N° 686 Marcash - Huari**

Prueba T Student para una muestra					
Formulación de hipótesis	Valor observado	Grados de libertad	Nivel Sig.	Nivel Sig. Experimental	Decisión $p < 0,05$
$H_0 : \mu_{Pos} = \mu_{Pre}$	$t_0 = 5,0560$	gl.= 15	$\alpha = 0,05$	$p = 0,000$	Se rechaza $H_0$
$H_a : \mu_{Pos} > \mu_{Pre}$					

Fuente: Tabla N° 03

**Gráfico 7: T – Student**



Fuente: Tabla N° 03

## Análisis e interpretación

En la Tabla N° 07 y el Gráfico N° 07, el nivel de significancia  $P = 0.000$ , es menor a 0.05, entonces la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis específica de investigación.

### Hipótesis específica 03

**H<sub>3</sub>:** El uso de juegos recreativos mejora la coordinación visomotriz en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.

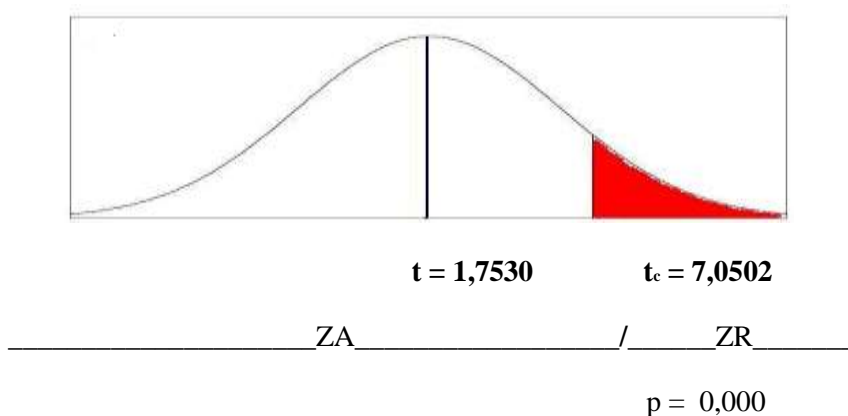
#### Tabla 8

**Resultado de la Prueba T Student para demostrar que el uso de juegos recreativos mejora significativamente la coordinación visomotriz en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I N° 686 Marcash – Huari**

Prueba T Student para una muestra					
Formulación de hipótesis	Valor observado	Grados de libertad	Nivel Sig.	Nivel Sig. Experimental	Decisión $p < 0,05$
$H_0 : \mu_{pos} = \mu_{pre}$	$t_0 = 7.0502$	gl.= 15	$\alpha = 0,05$	$p = 0,000$	Se rechaza $H_0$
$H_a : \mu_{pos} > \mu_{pre}$					

Fuente: Tabla N° 04

**Gráfico 8: T – Student**



Fuente: Tabla N° 04



## **Análisis e interpretación**

En la Tabla N° 08 y el Gráfico N° 08, el nivel de significancia  $P = 0.000$ , es menor a 0.05, entonces la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis específica de investigación.

### **5.2. Análisis de Resultados**

El objetivo general de la presente investigación plantea determinar que los juegos recreativos mejorarán significativamente el nivel de motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018.; y observando los resultados, precisamos que de los 16 niños y niñas que representan el 100% de la muestra de estudio, en el grupo de investigación, en el pre test verificamos que el 50,00 %, se ubican en el nivel Deficiente; mientras que en el post test se verifica que el 62,50 % se ubican en el nivel Bueno de desarrollo de la motricidad gruesa; estos resultados concuerdan con el estudio de Ruitón y Tamayo (2015), titulado “Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa” presentado a la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote donde se llegó a la conclusión que: Con la aplicación de la estrategia didáctica sobre los juegos lúdicos, los alumnos fueron mejorando paulatinamente de acuerdo al nivel de la motricidad gruesa. Esto se evidencia en el postest donde el 58% de los estudiantes manifiestan un óptimo logro de los aprendizajes de acuerdo al nivel de la motricidad gruesa. En función a estos resultados, se puede concluir que la aplicación de la estrategia didáctica ha dado favorables resultados. Así lo corrobora Chocce y Conde (2018, p. 42) cuando sostienen que el juego tiene un valor educativo en los niños y niñas de educación inicial, puesto que la actividad lúdica permite aprender varias habilidades, valores y actitudes. Lógicamente, dentro de estas habilidades está el desarrollo de la motricidad gruesa. Finalmente, luego de la contratación de resultados de las investigaciones y la

teoría, queda demostrado que la aplicación del juego si permite el desarrollo de la motricidad gruesa.

En relación al primer objetivo específico que fue medir el nivel de equilibrio después de la aplicación del uso de los juegos recreativos en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018, en la presente investigación se muestra que en el posttest el 62.50% de alumnos se ubica en el nivel bueno. Estos datos revelan semejanza con la investigación realizada por Aguilera, Martínez y Tobalino (2015), quienes en su estudio titulado “Estudio de la coordinación motora gruesa en niños de primer grado de primaria de las Instituciones Educativas Municipales "Víctor Andrés Belaunde 1287" y "Amauta IT 216-1285" del distrito de Ate-Lima año 2014” presentado a la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, cuya conclusión es: se verifica marcada diferencia en el desarrollo motriz grueso en niños de primer grado de primaria de las instituciones educativas municipales "Víctor Andrés Belaunde 1287" y "Amauta II 216-1285" del distrito de Ate-Lima 2014 (destacando la I.E.M. Víctor A. Belaunde 1287  $p < 0.05$ ), entonces, se verifica un trabajo más concienzudo en dicha institución, especialmente en los saltos laterales y monopedales; por lo cual la participación del docente de educación física es favorable. Además se verifican diferencias en el aspecto de coordinación del equilibrio. En la I.E. Víctor A. Belaunde hace con mayor eficiencia el caminar hacia atrás, lo cual se debe considerar que la práctica en la motricidad gruesa resulta más eficiente. Se hace notorio que el juego como recurso didáctico en el desarrollo de la motricidad gruesa, específicamente en la dimensión de equilibrio eficiente. Esto es fundamentado por Ronda, Rivas y Martínez (2014) cuando manifiestan que la importancia de los juegos didácticos diseñados radica en la posibilidad de perfeccionar

los órganos que lo rigen, además, asimilan costumbres necesarias la formación de la buena postura y el dominio de las acciones motoras con precisión.

En referencia al segundo objetivo específico que fue establecer el nivel de ritmo después de la aplicación de los juegos recreativos en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018. Los resultados que se visualizan en el postest son los siguientes: el 68.75% de los alumnos se ubican en el nivel bueno demostrando de esa manera que los juegos recreativos si permiten el desarrollo de la actividad rítmica. Así lo señala Venguer citado por Velásquez (2010) cuando menciona que el juego “exige en primer lugar la acción en el plano imaginario, interno, en segundo lugar, una determinada orientación en el sistema de relaciones humanas, y en tercer lugar, por su carácter conjunto, requiere de coordinación de acciones entre los participantes”.

Dentro de la coordinación se hace presente “la actividad rítmica que va encaminada a realizar de la forma más sencilla la ejecución de movimientos fundamentales o naturales y sus combinaciones, así como actividades imitativas que contribuyen decisivamente al desarrollo del ritmo corporal, la espontaneidad y la creatividad (Velásquez, 2010)

Finalmente, con respecto al último objetivo que era verificar el nivel de coordinación visomotriz después de la aplicación de los juegos recreativos en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686 Marcash - Huari, 2018, los datos fueron los siguientes, el 68.75% se ubica en el nivel bueno, entonces se evidencia la eficacia del juego recreativo en la mejora de la coordinación visomotriz. Estos resultados son equivalentes a los de Gastiaburu (2012), quien en su tesis titulada “Programa Juego, Coopero y Aprendo para el Desarrollo Psicomotor de niños de 3 años de una I.E. No 5032 del Callao Lima-Perú 2012”, concluye que: en primer lugar, aplicar el Programa "Juego, coopero y aprendo"

logra que se incremente el nivel de desarrollo psicomotor en niños de 3 años. En segundo lugar, aplicar el Programa "Juego, coopero y aprendo" logra el incremento de la coordinación visomotora; del mismo modo incrementa el lenguaje y, finalmente incrementa la motricidad, disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños.

Esto tiene coherencia con lo que sostiene Martínez y Molina (2010) cuando expone que la coordinación óculo – manual y óculo – pédica es fundamental para el niño, ya que si no lo adquiere no podrá desarrollar habilidades y destrezas en el futuro.

Luego de los resultados expuestos y contrastados con las diversas investigaciones antecesoras así como con la teoría, queda evidenciado que el uso de juegos recreativos mejora el nivel de la motricidad gruesa en los alumnos.

## VI. CONCLUSIONES

Después de haber aplicado el programa experimental, empleando los juegos recreativos a la muestra de investigación y, considerando los resultados obtenidos, enunciarnos las siguientes conclusiones:

Se demuestra que los juegos recreativos mejoran significativamente el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I N° 686 Marcash - Huari; lo cual se puede verificar en los resultados presentados en las tablas 1 y 5 de la prueba de T – Student.

Se pudo demostrar que los efectos del empleo de los juegos recreativos mejoran el nivel de la dimensión equilibrio en niños y niñas de cinco años de la I.E.I N° 686 Marcash - Huari; pues en el nivel Bueno del 12,50 % del pre test se alcanzó el 62,50 % en el post test, lo cual se verifica en la tabla 2.

De acuerdo a los resultados de la tabla 3, se pudo evidenciar que los efectos de los juegos recreativos mejora el nivel de la dimensión ritmo en niños y niñas de cinco años de la I.E.I N° 686 Marcash - Huari; pues en el nivel Bueno del 6,25 % del pre test se alcanzó el 68.75 % en el post test.

Se verificó que la influencia positiva de los juegos recreativos mejoró el nivel Bueno de la dimensión coordinación visomotriz en niños y niñas de cinco años de la I.E.I N° 686 Marcash - Huari; pues, de acuerdo a los resultados de la tabla 4, del 6,25 % del pre test se alcanzó el 68,75 % en el post test.

## **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS**

En base a los resultados obtenidos sugerimos que:

Los docentes deben implementar los juegos recreativos como estrategia para el realizar actividades, orientadas a desarrollar la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas, en sus dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad.

Los docentes de educación inicial deben propender a capacitarse de manera permanente en las nuevas estrategias metodológicas y didácticas que les permitan innovar y mejorar su desempeño profesional.

Los directivos de las instituciones educativas deben propiciar y facilitar la implementación y capacitación de los docentes en el manejo de estrategias que recurran a los juegos recreativos en la planificación y ejecución de sus sesiones de aprendizaje en educación inicial.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alarcón, T. García, R. y Vásquez, F. (2013). *Taller de juego al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de 3 años de la I.E. 252 “Niño Jesús” de la ciudad de Trujillo, 2012.* (Tesis de licenciatura). Recuperado de: <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/1568/TESIS%20ALARCÓN%20MEZA-GARCIA%20SALDA%20C3%91A-VASQUEZ%20SIFUENTES%28FILEminimizer%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz.* Barcelona: Graó.
- Becerra, J. (2006). *Psicología de los juegos infantiles.* Buenos Aires: Editorial Kapelusz.
- Bottini, P. (2000). *Psicomotricidad, prácticas y conceptos.* Madrid: Miño y Dávila Editores.
- Castro, M. (2003). *El proyecto de investigación y su esquema de elaboración.* (2ª.ed.). Caracas: Uyapal
- Chara-Góngora, W. (2009). *Efectos del Programa de Psicomotricidad a través del ritmo de forma toril para desarrollar la integración rítmica en niños de 5 años.* Tesis no publicada de especialidad. Escuela Nacional Superior de Folklore José María Arguedas. Lima, Perú.
- Chocce, E. y Conde, D. (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar de Sara Sara.* (Tesis de segunda especialidad). Recuperado de: <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/1903/TESIS-SEG-ESP->

2018-

CHOCCE%20RIOS%20CERIK%20Y%20CONDE%20CONDE%20DELI  
A%20FLOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cobos, P. (2006). *El desarrollo psicomotor y sus alteraciones. Manual práctico para evaluarlo y favorecerlo*. Madrid: Pirámide.

Cubero, R. (2005). *Perspectivas Constructivistas*. Barcelona: Graó.

Cueto (2008). *Habilidades motrices básicas*. España: Montalbán Córdoba.

Dunyó (2004). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde la educación animada*. Barcelona: Octaedro.

Elkonin (1980). *Motricidad y aprendizaje: El tratamiento pedagógico del ámbito corporal*. Barcelona: Graó.

Fonseca, V. (1996). *Estudio y Génesis de la Psicomotricidad*. Barcelona: INDE

Franco, F. (2005). *El desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial*.  
Tesis de licenciatura. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.  
Recuperado en  
[http://tesis.ula.ve/pregrado/tde\\_busca/archivo.php?codarchivo=250](http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_busca/archivo.php?codarchivo=250)

Franco, S. (2009). *Aspectos que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal: preescolar* El Arca. Caldas: Lasayista.

García (2010). *La educación por el movimiento*. España. Editorial Paidotribo.

Garrido, K. y Alvarado, V. (2007). *Estudio comparativo de factores psicosociales asociados al riesgo y retraso del desarrollo psicomotor entre niños mapuche y no mapuche controlados en el programa de estimulación del*



*cesfampanguipulli durante el periodo octubre a noviembre de 2007*. Tesis de licenciatura. Universidad Austral de Chile. Santiago de Chile, Chile.  
Recuperado en <http://cybertesis.uach.cl/tesis/uach/2007/fmg241e/doc/fmg241e.pdf>

Haeussler, M. & Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI)*. Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile. (Libro original publicado, 1985).

Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.

Jaimes, J. (2006). *Características del desarrollo psicomotor y el ambiente familiar en niños de 3 a 5 años*. Tesis de Bachiller. Universidad Peruana Unión. Ñaña, Perú.

Levin, E. (2002). *La infancia en escena, constitución del sujeto y desarrollo psicomotor*. Buenos Aires: Nueva Visión.

Linares, N. y Calderón, S. (2008). *Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 0 a 2 años de madres que recibieron estimulación prenatal en el Instituto Nacional Materno Perinatal en el periodo julio 2005 a julio 2007*. Tesis de licenciatura no publicada. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima, Perú.

Loli, G. y Silva, Y. (2007). *Psicomotricidad, intelecto y afectividad-tres dimensiones hacia una sola dirección: desarrollo integral*. Lima: Bruño.

López, V. y Aldama, B. (2002). *Una experiencia de evaluación de actividades motrices en educación infantil*. *Aula de Educación*, 115, 19-23.

- Mayorca, P. y Lino, A. (2002). *Pedagogía de la Motricidad*. Lima: Perú. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Facultad de Educación.
- Martínez, V. (2010). *La coordinación visomotriz a través del juego*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Minerva, C. (2007). *El juego: una estrategia importante*. Mérida – Venezuela: Universidad los Andes.
- Ministerio de Educación. (2008). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: MED.
- Ministerio de Educación. (2009). *Diseño Curricular Nacional*. Lima: MED.
- Muñoz, L. (2003). *Educación Psicomotriz*. Bogotá: Kinesis.
- Ñaupas, Mejía, Novoa y Villagómez (2014). *Metodología de la investigación*. (4ta ed.) Bogotá: Ediciones de la U.
- Oramas, L. (2000). *Propuesta de un programa de práctica psicomotriz para niños de 2 a 3 años*. Tesis de licenciatura. Universidad Metropolitana. Escuela de Educación. Venezuela. Recuperado en <http://repositorios.unimet.edu.ve/docs/34/LB1140O73P4.pdf>.
- Payá (2007). *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*. Valencia: UVS.
- Piaget, J. (2008). *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Crítica.
- Ronda, D., Riva, Y. y Martínez, S. (2014). *Juegos didácticos para desarrollar el equilibrio en niños con discapacidad sensorial en la Educación Física Preescolar*. (Tesis de licenciatura) Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd192/juegos-didacticos-para-el-equilibrio.htm>

- Rosada, S. (2017). *Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>
- Sánchez, H. y Reyes, C. (1998). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Mantaro.
- Silva, M. (2011). *Estudio comparativo del desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos Instituciones Educativas del Distrito de Ventanilla, Callao*. Tesis de maestría no publicada. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima, Perú.
- Tamayo, M. (1997). *El proceso de investigación científica*. México: Limusa
- Velásquez, D. (2010). *Propuestas de juego para las clases de actividad rítmica en tercer grado*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd147/juegos-para-las-clases-de-actividad-ritmica.htm>

## ANEXOS

### 1. Instrumento de recojo de información



### LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial N° 686.
- 1.2. Lugar: Marcash – Huari
- 1.3. Edad: 5 años Sección: Única Fecha: Octubre de 2018

#### II. OBJETIVO:

Conocer el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de niños y niñas de 05 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 686 Marcash – Huari.

#### III. CONTENIDO

N° Ord	ÍTEMS	VALORACIÓN	
		SÍ (2)	NO (1)
	<b>EQUILIBRIO</b>		
01	Realiza movimientos con los ojos cerrados		
02	Gira en su propio eje central		
03	Salta en dos pies de forma alternada		
04	Realiza balanceo de un lado a otro sin caerse		
05	Recorre figuras en zigzag		
06	Cambia de posición izquierda – derecha sin caerse		
	<b>RITMO</b>		
07	Baila ritmos sencillos		
08	Cuenta sus pasos al desplazarse		
09	Realiza desplazamientos a la derecha		
10	Realiza desplazamientos a la izquierda		
11	Salta en un pie en líneas trazadas		
12	Recorre un circuito en dos pies		
	<b>COORDINACIÓN VISOMOTRIZ</b>		
13	Lanza la pelota a una caja		
14	Encesta balones		
15	Recorre el camino, sorteando obstáculos		
16	Recoge objetos ubicados en puntos definidos		
17	Recorre una telaraña llevando objetos		
18	Lanza y recibe bolsas rellenas (con su compañero)		

#### IV. OBSERVACIONES.

---

---

---

## 2. Base de datos

### MATRIZ DE CONSOLIDACIÓN DEL PRE TEST

PRE-TEST VARIABLE: MOTRICIDAD GRUESA																						
N°	D1: EQUILIBRIO						SUB	D2: RITMO						SUB	D3: COORDINACIÓN MOTRIZ						SUB	TOTAL
	1	2	3	4	5	6		7	8	9	10	11	12		13	14	15	16	17	18		
1	1	1	1	2	1	2	8	1	1	2	1	1	1	7	2	2	1	1	1	2	9	24
2	2	1	2	2	1	1	9	2	1	1	2	1	2	9	1	2	2	2	1	1	9	27
3	1	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	19
4	1	1	1	1	1	1	6	1	1	2	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	19
5	2	1	2	1	1	2	9	1	2	1	2	1	2	9	1	2	1	2	2	1	9	27
6	1	1	1	1	2	1	7	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	6	19
7	1	2	1	2	1	2	9	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	2	1	7	22
8	1	1	2	1	2	1	8	2	2	1	1	2	2	10	2	2	1	2	2	1	10	28
9	1	1	1	2	1	1	7	1	1	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	1	7	20
10	1	2	2	2	1	1	9	2	1	2	1	1	2	9	2	1	2	2	1	1	9	27
11	2	1	2	2	1	2	10	2	1	2	1	2	1	9	2	1	1	1	1	1	7	26
12	2	1	2	2	2	2	11	2	1	1	2	2	2	10	1	1	1	1	1	1	6	27
13	1	2	2	2	2	2	11	1	2	2	1	1	2	9	1	1	1	1	1	1	6	26
14	1	1	1	2	1	2	8	1	1	1	2	1	1	7	1	2	2	2	2	1	10	25
15	1	1	2	1	2	2	9	1	2	2	2	2	1	11	1	1	1	1	1	1	6	26
16	1	2	2	2	1	2	10	2	2	1	2	1	2	10	2	2	2	1	2	2	11	31

**MATRIZ DE CONSOLIDACIÓN DEL POS TEST**

POS -TEST VARIABLE: MOTRICIDAD GRUESA																						TOTAL
N°	D1: EQUILIBRIO						SUB	D2: RITMO						SUB	D3: COORDINAZCIÓN MOTRIZ						SUB	
	1	2	3	4	5	6		7	8	9	10	11	12		13	14	15	16	17	18		
1	2	1	2	1	2	2	10	1	2	2	2	2	2	11	1	2	2	1	2	2	10	31
2	2	1	1	1	2	1	8	1	2	1	2	1	1	8	2	2	2	2	2	2	12	28
3	2	2	2	2	2	2	12	1	2	1	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	34
4	2	2	2	2	2	2	12	1	2	2	2	2	2	11	1	2	1	2	2	2	10	33
5	2	1	1	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	34
6	2	1	2	2	1	2	10	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	34
7	2	2	2	2	2	2	12	1	2	2	2	2	2	11	2	2	2	1	2	2	11	34
8	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	36
9	2	1	2	2	2	2	11	2	2	1	2	2	2	11	1	2	2	2	1	2	10	32
10	2	1	2	1	2	2	10	2	2	2	1	2	2	11	1	2	2	2	2	2	11	32
11	2	1	2	1	1	1	8	2	2	2	2	2	2	12	1	2	1	1	2	1	8	28
12	2	2	2	2	2	2	12	1	2	2	2	1	2	10	2	2	2	1	2	2	11	33
13	2	1	2	2	2	2	11	1	2	1	2	2	2	10	2	2	2	2	2	2	12	33
14	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	1	2	2	11	35
15	2	2	2	2	2	2	12	1	2	1	2	2	2	10	1	2	2	1	2	2	10	32
16	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	36

### **3. Constancia o certificación de la aplicación del programa experimental**

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA JARDÍN INFANTIL  
Nº 686 MARCAS HUARI –ANCASH QUE AL FINAL SUSCRIBE  
OTORGA LA PRESENTE

## CONSTANCIA

Que al practicante, **ALVA FERNANDEZ EDMUNDO** de la especialidad de Educación Inicial a realizado la aplicación de la parte experimental de sus trabajos de investigación titulado **“USO DE JUEGOS RECREATIVOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 686 MARCASH - HUARI, 2018”** del presente demostrando responsabilidad dedicación y puntualidad en dicha acción, a bien de los niños de la sección (celeste de 5 años de dicha institución educativa). En los meses de setiembre, octubre, noviembre hasta 21 de Diciembre del 2018.

Se expide la presente constancia a petición de la parte interesada para los fines que crean por conveniente.

Marcash 28 de diciembre del 2018



*Garrido*

PROF. YOBANA VITANCUR GARRIDO  
DIRECTOR DE LA I.E.I. N 686 MARCASH



3. Validación del Instrumento de recojo de información



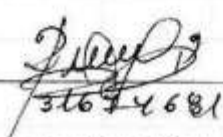
**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**  
**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR EL DESARROLLO**  
**DE LA MOTRICIDAD GRUESA**

**INSTRUCCIONES:** Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
 (\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: (Dependiente)	PERTINENCIA ¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....?			ADECUACIÓN (*) ¿Está adecuadamente formulada para los estudiantes a aplicar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
<b>I. DIMENSIÓN: EQUILIBRIO</b>								
1. Realiza movimientos con los ojos cerrados	X							X
Comentario:								
2. Gira en su propio eje central	X							X
Comentario:								
3. Salta en dos pies de forma alternada	X							X
Comentario:								
4. Realiza balanceo de un lado a otro sin caerse	X							X
Comentario:								
5. Recorre figuras en zigzag	X							X
Comentario:								
6. Cambia de posición izquierda – derecha sin caerse	X							X
Comentario:								
<b>II. DIMENSIÓN: RITMO</b>								
7. Baila ritmos sencillos	X							X
Comentario:								
8. Cuenta sus pasos al desplazarse	X							X
Comentario:								
9. Realiza desplazamientos a la derecha	X							X
Comentario:								
10. Realiza desplazamientos a la izquierda	X							X
Comentario:								
11. Salta en un pie en líneas trazadas	X							X
Comentario:								
12. Recorre un circuito en dos pies	X							X

Comentario:										
<b>III. DIMENSIÓN: COORDINACIÓN VISOMOTRIZ</b>										
13. Lanza la pelota a una caja	X									X
Comentario:										
14. Encesta balones	X									X
Comentario:										
15. Recorre el camino, sorteando obstáculos	X									X
Comentario:										
16. Recoge objetos ubicados en puntos definidos	X									X
Comentario:										
17. Recorre una telaraña llevando objetos.	X									X
Comentario:										
18. Lanza y recibe bolsas rellenas (con su compañero)	X									X

<b>VALORACIÓN GLOBAL</b>		<b>Valoración</b>				
<b>¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Comentario: El instrumento cumple con las especificaciones técnicas, por lo cual puede ser aplicado sin ningún problema.						



Nancy Godenzi Castro  
Magister

Comentario:										
<b>III. DIMENSIÓN: COORDINACIÓN VISOMOTRIZ</b>										
13. Lanza la pelota a una caja	X									X
Comentario:										
14. Encesta balones	X									X
Comentario:										
15. Recorre el camino, sorteando obstáculos	X									X
Comentario:										
16. Recoge objetos ubicados en puntos definidos	X									X
Comentario:										
17. Recorre una telaraña llevando objetos.	X									X
Comentario:										
18. Lanza y recibe bolsas rellenas (con su compañero)	X									X

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El test está adecuadamente elaborado para los estudiantes a aplicar?	1	2	3	4	5
Comentario:					
<p>El instrumento es adecuado para su aplicación</p>					



#### 4. Sesiones de aprendizaje

##### SESION DE APRENDIZAJE N° 1

#### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : N° 686 Marcash - Huari
- 1.2. Edad : 5 años
- 1.3. Director de la I.E.I. : Jorge Pasión Reyes
- 1.4. Docente de aula : Marleni Casimiro Silva
- 1.5. Fecha de aplicación : 02/10/2018
- 1.6. Investigador : Edmundo Alva Fernandez

#### II. DENOMINACION: Mi cuerpo es maravilloso

Área	Competencia	Capacidad	desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

#### III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Material
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formamos antes de ingresar al aula</li> <li>- Se realiza la oración diaria</li> <li>- Se controla la asistencia y recordamos los acuerdos de convivencia.</li> </ul>	Siluetas  Carteles
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugamos con los niños a ser robot, caminamos por el aula, bailamos como robot, nos agachamos, saltamos</li> <li>- Preguntamos: ¿Qué pasa con nuestro cuerpo?, ¿Hemos podido bailar o saltar?, Porque no lo hemos podido hacer?</li> <li>- Luego escuchamos una música y bailamos libremente y les preguntamos ¿Les gusta bailar y moverse bien?, ¿Por qué lo podemos hacer?</li> <li>- La profesora explicará a los niños que en nuestro cuerpo tenemos partes que nos permiten movernos y realizar diferentes actividades como; bailar, saltar, patear, agacharse, y que esta partes se llaman articulaciones y les mostramos cuales son utilizando una muñeca articulada, que ellos manipularán con ayuda de botones, broches.</li> <li>- Luego en su cuerpo y en la de sus compañeros ubican las articulaciones</li> </ul>	Plumones  Goma  Papelotes  Hojas
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En su hoja de aplicación marcan en una silueta de persona las articulaciones.</li> <li>- Escuchan el cuento de Pinocho</li> <li>- Dialogan sobre lo escuchado"</li> </ul>	Colores o crayolas

Edmundo Alva Fernandez

## SESION DE APRENDIZAJE N° 2

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : N° 686 Marcash - Huari
- 1.2. Edad : 5 años
- 1.3. Director de la I.E.I. : Jorge Pasión Reyes
- 1.4. Docente de aula : Marleni Casimiro Silva
- 1.5. Fecha de aplicación
- 1.6. Investigador Edmundo Alva Fernandez

### I. DENOMINACION: Conociendo mi cara

Área	Competencia	Capacidad	desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

### III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Material
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formamos antes de ingresar al aula</li> <li>- Se realiza la oración diaria</li> <li>- Se controla la asistencia y recordamos los acuerdos de convivencia.</li> </ul>	Siluetas
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mediante la canción: “Mi carita” Mi carita redondita Tiene ojos y nariz Y también boquita Para hablar y sonreír Con mis ojos veo todo Con mi nariz hago achis Con mi boca como todo Rica cancha de maíz</li> <li>- Iniciamos el dialogo para que exprese lo que tiene en su cara, en numeramos en un papelote y luego preguntamos a los niños y niñas, ¿Qué pasaría si no tuviéramos ojos, nariz, boca, etc.?</li> <li>- Pediremos a los niños que se ubiquen en parejas para jugar a tocarse unos a los otros la parte de su cara como si estuvieran mirándose a un espejo</li> <li>- Luego formaremos grupo de trabajo y les daremos papelotes para que <b>identifiquen</b> y dibujen su cara y las <b>completen con sus partes respectivamente.</b></li> <li>- Dialoga acerca de la importancia y cuidado de nuestra cara.</li> <li>- ¿Cómo debemos asearnos?, ¿Cómo debemos cuidarlo?, ¿Cómo debemos comunicarnos a través de otras expresiones de la cara?</li> </ul>	Carteles  Plumones  Goma  Papelotes  Hojas  Colores o crayolas
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selecciona y dibuja las caritas de 4 niños y niñas según su expresión coloca su nombre.</li> </ul>	

Edmundo Alva Fernandez

### SESION DE APRENDIZAJE N°3

#### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : N° 686 Marcash - Huari
- 1.2. Edad : 5 años
- 1.3. Director de la I.E.I. : Jorge Pasión Reyes
- 1.4. Docente de aula : Marleni Casimiro Silva
- 1.5. Fecha de aplicación : 02/10/2018
- 1.6. Investigador : Edmundo Alva Fernandez

#### II. DENOMINACION: Jugando con mi tronco

Área	Competencia	Capacidad	desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

#### III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Material
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formamos antes de ingresar al aula</li> <li>- Se realiza la oración diaria</li> <li>- Los niños en el patio juegan "Simón Dice"; que se toquen el pecho, que se toquen la espalda.</li> </ul>	Siluetas  Carteles
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué parte de su cuerpo se han tocado?, ¿a qué parte del cuerpo pertenece?, ¿Qué partes están delante?, ¿qué parte están detrás?, ¿saben que hay dentro del tronco?</li> <li>- La profesora les reforzará mostrando láminas para que conozcan las partes del tronco y diciéndoles que el tronco tiene tres partes: pecho, abdomen y espalda y que nuestro tronco protege nuestros órganos internos como el corazón, pulmones, sistema digestivo y riñones, etc. Que se encuentran dentro de él y que debemos cuidarlo.</li> <li>- Luego realizaremos preguntas a los niños y sus respuestas se copiarán en un papelote para elaborar un pequeño texto:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nuestro Tronco - ¿Cuántas partes tiene?</li> <li>- ¿Cuáles son?</li> <li>- ¿Cuáles están adelante?</li> <li>- ¿Cuáles están detrás?</li> <li>- ¿Qué órganos están dentro de él?</li> </ul> </li> </ul>	Plumones  Goma  Papelotes  Hojas  Colores o crayolas
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se le proporcionará una hoja a los niños con las partes del tronco y los nombres se les leerá, para que ellos unan las partes del cuerpo con el nombre correspondiente.</li> </ul>	

Edmundo Alva Fernandez

## SESION DE APRENDIZAJE N° 4




### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : N° 686 Marcash - Huari
- 1.2. Edad : 5 años
- 1.3. Director de la I.E.I. : Jorge Pasión Reyes
- 1.4. Docente de aula : Marleni Casimiro Silva
- 1.5. Fecha de aplicación : 02/10/2018
- 1.6. Investigador : Edmundo Alva Fernandez

### II. DENOMINACION: Descubro la naturaleza con mis sentidos

Área	Competencia	Capacidad	desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

### III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Material
<b>Inicio</b>	<p>- Se iniciará motivando a los niños, con una canción realizada en un papelote con texto icono – verbal “ventanita del salón”</p> <p style="text-align: center;">  Del salón  yo te  me dices  como esta el día hoy si el   ha salido o la v lo tapó si la cae  eso lo sabré yo </p>	<p>Siluetas</p> <p>Carteles</p> <p>Plumones</p> <p>Goma</p>
<b>Desarrollo</b>	<p>- Se forman grupos de 5 niños y niñas a cada uno se le entrega vasos descartables con tapa, etiquetas para dibujar o pegar, figuras de ojos, nariz, oreja, mano, boca en la parte externa de cada baso.</p> <p>- Luego en cada uno de ellos echaremos elementos u objetos para oler, gustar, oír, ver y tocar, <b>los niños utiliza sus sentidos para experimentar</b>, escuchando como suena el vaso, como huele a través de la tapa, mirando por el agujero de la tapa saboreando y tocando por encima de la tapa.</p>	<p>Papelotes</p> <p>Hojas</p> <p>Colores o crayolas</p>
<b>Cierre</b>	<p>- Comenta sobre la actividad realizada, explicando lo que vivenciaron.</p> <p>- Agradecen a Dios por darnos sentidos</p> <p>- En casa dialogan con sus padres acerca de la importancia de los sentidos</p> <p>- Traer materiales para la otra clase, que nos permitan experimentar con el sentido del tacto.</p>	

Edmundo Alva Fernandez

## SESION DE APRENDIZAJE N° 5

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : N° 686 Marcash - Huari
- 1.2. Edad : 5 años
- 1.3. Director de la I.E.I. : Jorge Pasión Reyes
- 1.4. Docente de aula : Marleni Casimiro Silva
- 1.5. Fecha de aplicación : 02/10/2018
- 1.6. Investigador : Edmundo Alva Fernandez

### II. DENOMINACION: Experimento con mis manitos

Área	Competencia	Capacidad	desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

### III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Material
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se les preguntara a los niños ¿quienes dialogaron con sus padres sobre la importancia de los sentidos.</li> <li>- Salen voluntariamente a compartir lo que conversaron con sus padres. Se les indicará a los niños que utilizaremos los materiales que se les pidió en la clase anterior, se empezará a mostrar y nombrar, clasificando los materiales como son; lija, tela, papel de lustre, periódicos, esponja, piedras, papel higiénico, cartón.</li> </ul>	<p>Siluetas</p> <p>Carteles</p> <p>Plumones</p>
<b>Desarrollo</b>	<p>Se coloca en diferentes lugares del aula para que los niños y niñas busquen en diferentes lugares, tratando de discriminar las texturas de los objetos con el tacto.</p> <p>Se les preguntara a los niños y niñas sobre las diferentes texturas que han sentido al tocar los objetos que han encontrado; ¿Qué textura tiene la esponja?, ¿como se llaman los objetos que tienen textura áspera?, ¿cuales son los objetos que son duros?, ¿cuales son los rugosos?...etc.</p> <p>Luego se tocan la ropa, zapatos, cabello manifestando ¿que tipo de superficie encuentran?, hacen lo mismo en parejas manifestando las características de la superficie.</p> <p>Se refuerza el aprendizaje explicando a los niños y niñas que el sentido del tacto esta presente en todo nuestro cuerpo mediante la piel, pero donde se encuentra mas desarrollado es en nuestras manos, ya que con ellos podemos acariciar, golpear, agarrar, sobar... etc.?</p>	<p>Goma</p> <p>Papelotes</p> <p>Hojas</p> <p>Colores o crayolas</p>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En casa iras en busca de toda clase de texturas por diferentes lugares tocando con los dedos, las superficie de los objetos y muebles tratando de diferenciar claramente, las texturas, compartiendo con tus padres.</li> </ul>	

Edmundo Alva Fernandez



## SESION DE APRENDIZAJE N°6

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : N° 686 Marcash - Huari
- 1.2. Edad : 5 años
- 1.3. Director de la I.E.I. : Jorge Pasión Reyes
- 1.4. Docente de aula : Marleni Casimiro Silva
- 1.5. Fecha de aplicación : 02/10/2018
- 1.6. Investigador : Edmundo Alva Fernandez II.

**DENOMINACION:** Degustando los sabores

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

### III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Material
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realiza el juego “La gallina traviesa”, donde el niño le vamos a vendar los ojos y probaran diferentes tipos de alimentos y objetos, para que ellos adivinen de que se trata.</li> <li>- Creamos una canción acerca de los sabores.</li> </ul>	Siluetas Carteles
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observa atentamente todos los alimentos que hay sobre la mesa, y se les hará las siguientes preguntas; ¿saben sus nombres?, ¿los han comido anteriormente?, ¿a que saben?</li> <li>- Luego con esos alimentos realizaremos experimentos agrupándolos como dulces, salados y amargos.</li> <li>- Los niños y niñas probaran cada uno de los alimentos que hay en la mesa saboreándolos lentamente para que puedas sentir bien su sabor y se les hará las siguientes preguntas; ¿Puedes reconocer lo que estas comiendo?, ¿Tiene los mismos sabores los alimentos que están probando?, ¿Cuál de todos es mas rico?</li> <li>- Los alumnos discriminaran diferentes sabores y los agruparan, por sabor; dulce y salado</li> <li>- Reforzamos el aprendizaje explicándoles la importancia del sentido del gusto y que con ellos podemos sentir los sabores de los alimentos.</li> </ul>	Plumones Goma Papelotes Hojas Colores o crayolas
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comentan lo que sintieron al probar diferentes sabores.</li> <li>- Comparte con sus padres en casa, de estas experiencias, solicitándoles traer materiales para el día siguiente; vinagre, perfume, algodón</li> </ul>	

---

Edmundo Alva Fernandez

## SESION DE APRENDIZAJE N° 7

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : 686
- 1.2. Edad : 05 Años
- 1.3. Director de la I.E.I. : Jorge Pasión Reyes
- 1.4. Docente de aula : Marleni Casimiro Silva
- 1.5. Fecha de aplicación : 26/11/2018
- 1.6. Investigador : Edmundo Alva Fernandez

### II. DENOMINACION: Diferenciando los olores

Área	Competencia	Capacidad	desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

### III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Material
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se motivará a los niños y niñas preguntándoles; ¿huelen algo, ¿que será?, ¿Es agradable o desagradable?</li> <li>- Previamente la docente ha rociado con ambientador el aula, motivándolos con una serie de preguntas.</li> </ul>	<p>Siluetas</p> <p>Carteles</p>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños y niñas sacaran los materiales solicitados y observan lo que han traído preguntándoles; ¿Qué creen ustedes que haremos con estos materiales?</li> <li>- Se forman grupos de trabajo y a cada uno se les entregará envases con tapa y un trozo de algodón.</li> <li>- Con ayuda de la docente harán agujeros en las tapas de los frascos y guardaran en ellos; pétalos de rosa, algodón con vinagre, perfume, hojas de ruda, cebolla, canela entera, clavo de olor, luego huelen por los agujeros de las tapas, aprendiendo de esta manera a diferenciar los diferentes olores, se les preguntará si todos los recipientes huelen igual y si pueden identificar los olores, luego destapan los envases para identificar lo que estaban oliendo.</li> <li>- Reforzamos lo aprendido explicando a los niños y niñas que los olores por la nariz junto con el aire que respiramos y algunas sustancias tienen olores agradables y otros tienen olores desagradables.</li> </ul>	<p>Plumones</p> <p>Goma</p> <p>Papelotes</p> <p>Hojas</p> <p>Colores o crayolas</p>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Con ayuda de tus padres elabora un listado de sustancias que emanen olores agradables y olores desagradables.</li> <li>- Elaborar una adivinanza, trabalenguas o rima con la ayuda de tus padres</li> </ul>	

Edmundo Alva Fernandez

## SESION DE APRENDIZAJE N° 8

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : 686  
 1.2. Edad : 05 Años  
 1.3. Director de la I.E.I. : Jorge Pasión Reyes  
 1.4. Docente de aula : Marleni Casimiro Silva  
 1.5. Fecha de aplicación : 26/11/2018  
 1.6. Investigador : Edmundo Alva Fernandez

### II. DENOMINACION: Reconociendo sonidos

Área	Competencia	Capacidad	desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

### III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Material
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se motivará a los niños y niñas la canción “Mi cara pequeña” Yo tengo una cara pequeña con ojos, pestañas y cejas con una nariz, boquita feliz y dos orejas muy lindas.</li> <li>- Se les hará las siguientes preguntas; ¿Qué nos dice la canción?, que partes nombra, ¿Qué utilizamos para poder escuchar?</li> <li>- Luego se les pedirá que se tapen los oídos y la docente ara ruido y hablara algunas frases, para luego preguntarles si escuchaban claro con los oídos tapados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siluetas</li> <li>Carteles</li> <li>Plumones</li> <li>Goma</li> </ul>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se formaran tres grupos y se les entregara a un grupo cucharas de metal, al otro cucharas de plástico y al último grupo silbatos, uno por uno los grupos aran sonar lo que se les entrego.</li> <li>- Los niños y niñas reconocerán los diferentes sonidos y responderán las preguntas que la profesora les hará sobre los que han experimentado con los materiales que se les entrego; ¿Qué tipo de sonidos han emitido?, ¿Son iguales a los sonidos del otro grupo?, ¿Cuál emite sonidos suaves y cual sonidos fuertes?</li> <li>- Se consolida el aprendizaje explicando a los niños que nuestros oídos captan sonidos del mundo que nos rodea, los escuchamos pero no los podemos ver porque los sonidos son vibraciones que viajan por el aire que son recibidas por las orejas y los escuchamos a través del oído.</li> <li>- Se les entregará siluetas a cada grupo para que asocien los sentidos con un elemento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Papelotes</li> <li>Hojas</li> <li>Colores o crayolas</li> </ul>
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comenta y dibuja en casa los órganos de los sentidos</li> </ul>	

Edmundo Alva Fernandez

## 5. Fotografías













## 5. Informe de Originalidad

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a>	7%
	Fuente de Internet	
2	<a href="http://studylib.es">studylib.es</a>	6%
	Fuente de Internet	

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 4%

Excluir bibliografía

Activo



## **5. Fotografías**

