



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
ESTIMULAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y
NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N°389/MX- P "RIO SECO" DISTRITO DE
AYACUCHO, 2018**

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

AUTORA

BACH. ROSA LUZ PINO CABRERA

ORCID: 0000-0002-9926-1520

ASESOR

Dr. MIGUEL ANGEL GARCÍA YUPANQUI

ORCID: 0000-0002-8505-001X

AYACUCHO – PERÚ

2019

I. TÍTULO

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°389/MX- P "RIO SECO" DISTRITO DE AYACUCHO, 2018.

II. EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Pino Cabrera, Rosa Luz

ORCID: 0000-0002-9926-1520

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,

Ayacucho, Perú

ASESOR

García Yupanqui, Miguel Ángel

ORCID: 0000-0002-8505-001X

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación

y Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, Ayacucho,

Perú

JURADOS

Dr. Valenzuela Tomairo. Epifanio

ORCID: 0000-0002-2713-0935

Mg. Gómez Cárdenas, Paúl

ORCID: 0000-0001-8387-8852

Mg. Felices Morales, Artemio Abel

ORCID: 0000-0001-9769-2338

III. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

.....
Dr. EPIFANIO VALENZUELA TOMAIRO
Presidente

.....
Mgr. PAÚL GÓMEZ CÁRDENAS.
Miembro

.....
Mgr. ARTEMIO ABEL FELICES MORALES
Miembro

.....
Dr. MIGUEL ANGEL GARCÍA YUPANQUI
Asesor

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, la institución que me acogió y formó profesionalmente para estar a un nivel competitivo que requiere la sociedad.

Mi reconocimiento al Dr. Miguel Ángel García Yupanqui por su incondicional apoyo, comprensión, tiempo y orientación para la realización y culminación de esta tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial.

Mis agradecimientos también van para todas las personas que me brindaron su apoyo, tiempo e información para el logro de mis objetivos en la realización de esta tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial.

DEDICATORIA

Dedico a mi querido Jehová quien supo guiarme por el buen camino por darme una segunda oportunidad de vida, por darme fuerza para seguir adelante y no desmayarme ante los problemas que se me presentaba enseñándome a valorar la vida día a día.

A mí maestro, quien se ha tomado el arduo trabajo de transmitirme sus diversos conocimientos, especialmente del campo y de los temas que corresponden a mi profesión. Pero además de eso, ha sido el quien ha sabido encaminarme por el camino correcto, y quien me ha ofrecido sabios conocimientos para lograr mis metas y lo que me propongo.

RESUMEN

La presente investigación tuvo por objetivo determinar la influencia del juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. El nivel de la investigación fue aplicado, de tipo experimental, diseño cuasi experimental con evaluaciones de pre test y post test de (experimental). El muestreo fue no probabilístico por conveniencia del investigador, conformándose finalmente por 24 niños. El estadístico que se utilizó para obtener el resultado a la Hipótesis General fue el T Student. Por lo tanto, se llega a la conclusión que la aplicación del juego como estrategia didáctica influye para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

Palabras clave: juego, motricidad gruesa

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the influence of the game as a didactic strategy to stimulate gross motor skills in children of 5 years of the Initial Educational Institution N ° 389 / Mx- P "Rio Seco" district of Ayacucho, 2018. The level of the research was applied, experimental type, quasi-experimental design with pre-test and post-test evaluations (experimental). Sampling was non-probabilistic for the convenience of the researcher, finally conforming to 24 children. The statistic that was used to obtain the result of the General Hypothesis was the Student T. Therefore, we conclude that the application of the game as a teaching strategy influences to stimulate gross motor skills in children of 5 years of the Initial Educational Institution N ° 389 / Mx- P "Rio Seco" district of Ayacucho, 2018.

Keywords: game, gross motor

ÍNDICE DE CONTENIDO

I.	TÍTULO	ii
II.	EQUIPO DE TRABAJO	iii
III.	HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iv
	AGRADECIMIENTO	v
	DEDICATORIA	vi
	RESUMEN	vii
	ABSTRACT	viii
IV.	INTRODUCCIÓN	1
V.	REVISIÓN DE LITERATURA	4
5.1.	Antecedentes	4
5.1.1.	Internacional.	4
5.1.2.	Nacional.	6
5.2.	Bases Teóricas de la Investigación	7
5.2.1.	El juego.	7
5.2.1.1.	<i>Importancia del juego.</i>	8
5.2.1.2.	<i>Características del juego.</i>	11
5.2.1.3.	<i>Clasificación de los juegos según capacidades.</i>	12
5.2.2.	Motricidad humana.	13
5.2.2.1.	<i>Motricidad gruesa.</i>	16
5.2.2.2.	<i>Motricidad para el crecimiento del niño.</i>	17

5.2.2.3.	<i>Desarrollo motor grueso de los niños de 4 a 5 años de edad.</i>	19
5.2.2.4.	<i>Generalidades sobre coordinación y equilibrio.</i>	22
5.3.	Hipótesis	23
5.3.1.	Hipótesis general.	23
5.3.2.	Hipótesis específicas.	23
VI.	METODOLOGÍA	23
6.1.	El Tipo y el Nivel de la Investigación	23
6.1.1.	Tipo de investigación.	23
6.2.	Diseño de la Investigación	24
6.3.	Población y Muestra	25
6.3.1.	Población.	25
6.3.2.	Muestra.	25
6.3.3.	Muestreo	25
6.4.	Definición y Operacionalización de las Variables y los Indicadores	27
6.5.	Técnicas e Instrumentos	28
6.5.1.	Técnicas.	28
6.5.2.	Instrumentos.	28
6.5.2.1.	<i>La técnica oral.</i>	28
6.5.2.2.	<i>Técnicas escritas</i>	29
6.6.	Plan de Análisis	29
6.7.	Matriz de Consistencia.	31

6.8.	Principios Éticos	32
VII.	RESULTADOS	33
7.1.	A nivel descriptivo	33
7.1.1.	Resultado PRE TEST de grupo experimental y control.	33
7.1.2.	Resultado POST TEST de grupo experimental y control.	34
7.2.	A nivel inferencial	38
7.2.1.	Prueba de hipótesis.	38
7.3.	Análisis de Resultados	39
VIII.	Conclusiones y Recomendaciones	42
8.1.	Conclusiones	42
8.2.	Recomendaciones	43
IX.	Referencias Bibliográficas	44
X.	ANEXOS	46

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. La motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. Fuente: Tabla 1.....	33
Gráfico 2. La motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. Fuente: Tabla 2.....	34
Gráfico 3. Dimensión: El esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. Fuente: Tabla 3...	35
Gráfico 4. Dimensión: Estructuración espacio – temporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. Fuente: Tabla 4.	36
Gráfico 5. Dimensión: Coordinación y equilibrio en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. Fuente: Tabla 5...	37

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. La motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.....	33
Tabla 2. La motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.....	34
Tabla 3. Dimensión: El esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.....	35
Tabla 4. Dimensión: Estructuración espacio – temporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.	36
Tabla 5. Dimensión: Coordinación y equilibrio en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.....	37
Tabla 6. <i>Contraste de medias entre pre test y post test</i>	38
Tabla 7. <i>Correlación de muestras emparejadas</i>	38
Tabla 8. <i>Prueba de hipótesis general con estadígrafo t-student</i>	39

IV. INTRODUCCIÓN

De acuerdo a la resolución N° 0014-2019-CU-ULADECH Católica que fija la línea de investigación de la Universidad Católica “Los Ángeles de Chimbote” 2019, alineadas a la clasificación de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE); resumiendo así, las orientaciones temáticas y prioridades de investigación, siendo correspondiente a la línea de investigación: rendimiento académico en estudiantes; en consecuencia se ha definido el título de la tesis “El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018”.

La presente investigación tuvo como propósito fundamental encontrar herramientas para estimular el desarrollo de la coordinación y el equilibrio a través del juego en donde cada una de las actividades estaban encaminadas a motivar y estimular activamente todo el sistema motriz grueso del niño de transición, de hecho se entregan herramientas a los docentes para lograr las metas descritas, porque es conocido que en las instituciones educativas las maestras de preescolar realizan muchas actividades lúdicas con los niños, procurando desarrollar la motricidad gruesa de tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje. Es por ello que se plantea la siguiente interrogante ¿En qué medida influye el juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018?

Y para dar respuesta en el proceso de investigación se ha planteado el siguiente objetivo general: Determinar la influencia del juego como estrategia didáctica para

estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018, asimismo, denotando los objetivos específicos: Identificar la influencia del juego como estrategia didáctica para estimular el esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. Identificar la influencia del juego como estrategia didáctica para estimular la estructuración espacio – temporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. Identificar la influencia del juego como estrategia didáctica para estimular la coordinación y equilibrio en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

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

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

Con respecto al marco metodológico, la presente investigación es de un enfoque cuantitativo, nivel aplicado, diseño cuasi experimental, el muestreo fue no probabilístico a la conveniencia del investigador además de ser considerada por inclusión y exclusión, la técnica de recolección de datos se realizó a través de instrumentos validados por juicio de expertos, además con el proceso de confiabilidad mediante el estadígrafo Alfa de Cronbach y para la contratación de la hipótesis el estadístico que se empleó fue el T Student, debido a que cumple la normalidad de sus datos y por ser variables cuantitativas.

Finalmente, la investigación concluye, en que la aplicación del juego como estrategia didáctica influye para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

V. REVISIÓN DE LITERATURA

5.1. Antecedentes

5.1.1. Internacional.

Ruiz (2010) realizó un estudio sobre la Caracterización morfológica y del desempeño motor de los estudiantes de la Especialidad De Educación Física de la Universidad Nacional De Educación, para optar el grado de Maestría en Docencia Universitaria, sustentada en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, La Cantuta. Investigación comparativa, contó con la participación de 43 estudiantes a quienes se les evaluó mediante listas de cotejo. Este estudio llegó a las siguientes principales conclusiones: Existe diferencias significativas entre las características Morfológicas y de Desempeño Motor de los estudiantes de régimen regular respecto a los de régimen semipresencial. Existen diferencias significativas entre las características morfológicas y de Desempeño Motor de los estudiantes varones respecto a la de mujeres. Los alumnos en su mayoría pertenecientes al género masculino corresponden a la categoría mesomorfo balanceado. Los alumnos en su mayoría pertenecientes al género femenino corresponden a la categoría endomorfo-mesomorfo. Existen diferencias significativas entre fuerza muscular, fuerza abdominal, salto horizontal, la resistencia, la velocidad y la dinamometría (Aptitud física) del género masculino entre el régimen regular y el régimen semipresencial.

José María Ruíz García y Dora Navarro Bravo, en su tesis titulado “Los Juegos y las Rondas Infantiles como estrategias para resaltar la importancia de la

motricidad gruesa en niños de preescolar del instituto Keitty”, presentado a la Escuela Normal Superior del Distrito de Barranquilla, llegaron a las siguientes conclusiones: Que los juegos y las rondas infantiles son esenciales en el desarrollo integral del niño del nivel preescolar específicamente en la motricidad gruesa ya que posibilita movimientos corporales que facilitan el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo que se da en los niños y las niñas. Esta investigación aporta elementos de gran valor para el desarrollo de la presente investigación porque se pretende demostrar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Jacqueline De la Hoz en la investigación titulada “Experiencias Constructivas en niños de edad Preescolar”, presentado a la Corporación Universitaria Mayor el Desarrollo Simón Bolívar, en la cual plantean de forma directa la psicomotricidad en el esquema objetivo de igualdad mental y manipulación de los contenidos o experiencias donde se pone en claro pensamiento-manipulación-construcción. Es necesario decir que este trabajo es pieza fundamental para el desarrollo motor del niño, lo que quiere decir que es un gran aporte para lograr los objetivos de la investigación en curso. Domínguez Elsa Ivonne en la tesis titulada “Guía Práctica de actividades físicas para desarrollar la Motricidad gruesa de niños y niñas de 4 a 6 años del nivel inicial”. Presentada al Municipio Páez estado portuguesa, quien sostiene que la implementación de una guía práctica de actividades físicas es necesaria para que el niño desarrolle la motricidad gruesa, es allí donde el docente se hace partícipe buscando estrategias, recursos innovadores que contribuyan en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial. Esta aporta elementos de

juicio para cimentar la investigación que se desarrolla para mejorar la motricidad gruesa en niños en edades de 5 años.

5.1.2. Nacional.

Lucila Morales M. y E. Irma Arteaga A. año 2002. Tesis titulada: “El juego dramático y su influencia en su lenguaje receptivo expresivo en niños normales de 5 años de edad del CEI N 1786 Sagrado Corazón de Jesús del distrito de Huanchaco”, investigación cuasi -experimental usando una muestra de estudio de 31 niños, empleando como instrumento una guía de evaluación para el lenguaje receptivo- expresivo, llegaron a las siguientes conclusiones:

El incremento de los niveles del lenguaje receptivo- expresivo de 18

niños que conformaron el grupo experimental, después de 2 meses de aplicación del programa de juegos dramáticos es altamente significativo o según la prueba estadística “t” de student. El nivel de desarrollo del lenguaje Receptivos- expresivo de los niños del grupo experimental es óptima cuando se aplica un programa de juegos dramáticos en caso contrario el desarrollo es lento, tal como se nota en el grupo control cuyo incremento en el post – test fue de 2.12% con relación al 15.60% que obtuvo del grupo experimental. La experiencia ha permitido adoptar el nivel de Educación inicial con una Metodología alternativo para elevar el nivel de funcionamiento del lenguaje Receptivo expresivo de los niños de 5 años, utilizando como medios los juegos dramáticos.

5.2. Bases Teóricas de la Investigación

5.2.1. El juego.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nos relacionamos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín “iocum y ludus- ludere” ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste y se suelen usar indistintamente junto con la expresión, actividad lúdica. El juego es una actividad natural en la infancia, que tiene múltiples expresiones y beneficios para los niños y niñas. Ha sido considerado a través de la historia y han sido eminentes investigadores que aportan a conocer más sobre su importancia en la infancia, "vincula la capacidad de jugar a la capacidad de representar o de simbolizar, lo cual ocurre en el primer año de vida y se desarrolla durante el segundo y tercer año. Esta etapa se caracteriza por el "imaginar o fingir" y es la base del desarrollo del juego social". De esta manera lo planteado por Piaget refuerza el hecho de que el juego permite la enseñanza al niño de saberes que van a permitirle alcanzar de manera satisfactoria su desarrollo óptimo en las diferentes áreas de aprendizaje, especialmente en la que comprende al desarrollo de la expresión oral.

Según Calderón (2015), define el juego infantil "es una actividad que puede abordarse desde muchos puntos de vista, uno de ellos el educativo, con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que lo rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás".

Es a través del juego que el docente puede llegar a enseñar a los niños en edad preescolar de manera tal que active y mantenga su imaginación en todo momento y lleve a la práctica dichos conocimientos de forma productiva y eficiente.

5.2.1.1.Importancia del juego.

El juego es importante porque ayuda al niño a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría. Es la forma que tiene el niño de expresar todo su mundo interno y, a la vez ir formando procesos internos propios que van a ser constituidos para el desarrollo de su conocimiento y aprendizaje. Es la base tanto para lo intelectual como para lo afectivo. Sin el juego el niño lo único que hace es repetir mecánicamente contenidos.

Para Jiménez (2016), "en la Educación Infantil debe considerarse el juego como un principio didáctico que subraya la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo".

La actividad más importante de un niño en edad preescolar es el juego. Es la manera específica en que el niño conquista su medio ambiente. Mientras juega adquiere conocimientos y técnicas que tendrán gran valor en su actividad escolar y, más tarde, en la vida, en el trabajo. Al jugar, el niño desarrolla formas de conducta importantes para su actitud hacia el aprendizaje y la comunicación social. Es por eso que se puede afirmar que el juego determina el desarrollo completo del individuo.

Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Los niños tienen necesidad de hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

El juego es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades:

- Físicas: para jugar los niños se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina; además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón y otros, por el ejercicio que realizan.
- Desarrollo sensorial y mental: mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas y otros.
- Afectivas: al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría; y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas.
- Creatividad e imaginación: el juego las despierta y las desarrolla.
- Forma hábitos de cooperación, para poder jugar se necesita de un compañero.

- El juego hace que los bebés y niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno.

Los niños deben disfrutar de sus juegos y recreaciones y deben ser orientados hacia fines educativos para así conseguir el máximo beneficio. En un inicio, los niños sólo se desenvuelven por la percepción inmediata de la situación, hacen lo primero que se les viene a la mente, pero este tipo de acción tiene sus límites sobre todo cuando hay problemas; mediante el juego el niño aprende a desenvolverse en el ambiente mental, utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto, logrando guiar su conducta por el significado de la situación obligándolo y motivándolo a desarrollar estrategias para la solución de sus problemas. A partir de los dos años de edad, el niño comienza una nueva etapa de juego utilizando su experiencia anterior para conseguir nuevos aprendizajes más elaborados debido a que la naturaleza de sus juegos porque está desarrollando su capacidad para pensar.

Además, sus nuevos descubrimientos, comienza a comunicarse fluidamente, amplía su vocabulario y cuenta con un mejor dominio de su cuerpo (motricidad gruesa y fina), haciendo que busque nuevas experiencias, compañeros de juego para desenvolver su imaginación participando más en el mundo de los adultos.

La etapa escolar significa otro escalón en el progreso de sus juegos, ahora juegan en el colegio y al llegar a casa siguen jugando y poniendo en práctica lo que han vivido y aprendido en el colegio, imitando la realidad, representando por medio del juego simbólico todo lo que han vivido o quieren

vivir, permitiéndoles exteriorizar sus emociones: alegrías, sentimientos, momentos difíciles, frustraciones, otros.

5.2.1.2. Características del juego.

El juego tiene las siguientes características:

- Es libre.
- Es la actividad propia de la infancia.
- Es un modo de interactuar con la realidad.
- Es espontáneo, no requiere motivación ni preparación.
- Es motivador en sí mismo, cualquier actividad convertida en juego es atractiva para el niño.
- Es influyente en todas las capacidades físicas y psíquicas. El adulto puede obtener información de la evolución de los niños y niñas observando como juegan.
- Es prescindible los materiales para su ejecución.
- Es un recurso educativo que favorece el aprendizaje en sus múltiples facetas.
- Es un medio para liberar tensiones.
- Es evolutiva según la edad.
- Es placentera.
- Es un medio que favorece el proceso socializador de los niños.

5.2.1.3. Clasificación de los juegos según capacidades.

5.2.1.3.1. Juego motor.

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que este pueda generar en el niño. Saltar con un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo.

Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacios suficientes para realizar todos los movimientos que requiera.

5.2.1.3.2. Juego social.

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas, habla cambiando tonos de voz, juegan a las escondidas, juegan a reflejar la propia imagen en el espacio, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues les vincula de manera especial.

5.2.1.3.3. *Juego cognitivo.*

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. El interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no solo la manipulación de objetos con un fin. Por ejemplo, si tienes tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa con dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros.

5.2.1.3.4. *Juego simbólico.*

El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo.

El juego simbólico consiste en establecer la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. El juego simbólico o de imaginación requiere del conocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo real e irreal el niño puede decir “esto es juego”.

5.2.2. *Motricidad humana.*

La motricidad humana ocupa un lugar importante dentro de la atención temprana ya que está totalmente demostrado que en esta etapa de 0 a 6 años hay una gran interdependencia en los desarrollos motores afectivos e intelectuales. La importancia de la motricidad reside en que la mayor necesidad

de cada niño es aprender a controlar sus movimientos y a funcionar hábil y eficientemente en el mundo. Los principales centros nerviosos que intervienen en la motricidad son el cerebro, los cuerpos extraídos y diversos núcleos talámicos y subtalámicos. El contexto motor, situado por delante de la circunvolución de Rolando, desempeña también un papel esencial en el control de la motricidad fina. Los seres vivos se mueven antes de nacer, desde que las células (óvulo, espermatozoide) se unen para formar el nuevo ser, ya el movimiento existe, luego con las múltiples divisiones celulares que se realizan, éste se hace más evidente. Donde se forman los órganos que luego van a cumplir diversas funciones dentro y fuera del nuevo ser. Todas las partes del cuerpo son indispensables para el funcionamiento de éste, el cerebro, corazón, pulmones, brazos, piernas, pies, entre otros, cada uno realiza una función vital para la supervivencia del ser humano. Los seres humanos desde la concepción nos encontramos en constante movimiento, desde el mundo interno (útero) y luego en el mundo exterior (ambiente socio- cultural). El cuerpo humano es una “máquina perfecta”, donde cada una de sus partes está diseñada para llevar a cabo las múltiples tareas que éste debe realizar a lo largo de toda su vida. Éste se diferencia del resto de los seres vivos por su inteligencia, razonamiento, emociones y sentimientos que lo llevan a actuar; el hombre no solamente es cuerpo también es mente, unificándose en un todo integral. Se hace referencia sobre el cerebro como asiento de las funciones motoras (área motora o de Brodman), donde se planifican, ejecutan, nuestros movimientos, comportamientos, acciones y actitudes. También es importante acotar que el ser humano posee patrones básicos de movimientos para realizar el aprendizaje

de destrezas motoras las cuales pueden clasificarse en: locomotoras y manipulativas. Estas destrezas motoras se pueden evidenciar cuando el niño, niña, comienza a explorar su ambiente, las cuales se manifiestan a través del succionar, agarrar, gatear, entre otras. Piaget sostiene que “todos los mecanismos cognoscitivos reposan en la motricidad”, donde distingue estadios sucesivos en el desarrollo de la cognición, entre los cuales cabe mencionar el primero: desarrollo del pensamiento sensorio motriz (nacimiento a los dos años aproximadamente), siendo en este dónde aparecen las habilidades locomotrices y manipulativas.

También señala que en esta etapa el infante aprende a manejar de manera hábil la información sensorial. De esta manera se evidenció la relevancia que tiene la motricidad (movimiento) en el ser humano para formarse de manera integral (cognitivo, físico, social, emocional) y debemos tener presente que desde la concepción el desarrollo motriz juega un papel vital en la formación cognitiva del infante. Por otra parte es importante señalar el papel de la creatividad en la motricidad, donde si bien cierto los humanos somos creativos por naturaleza, ya que vivimos en un constante movimiento, en la búsqueda de mejores condiciones sociales, personales, ambientales, entre otros, tomando en cuenta que esa creatividad manifestada por el hombre a través de su existencia en el mundo, es lo que ha marcado la diferencia entre el animal y el hombre, teniendo siempre la meta de ir más allá, de evolucionar e indagar, transformar ideas, pensamientos que lo llevamos a la práctica con la acción y expresión de lo corporal, siendo éste un lenguaje que integra las áreas motriz cognitiva y

afectiva desarrollando así su personalidad y su estilo peculiar de relacionarse con los otros y con el mundo que lo rodea.

5.2.2.1.Motricidad gruesa.

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

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas, y pies. Se considera importante que la motricidad fina, en si ambas se complementan y relacionan; esta se va desarrollando en orden descendiendo desde la cabeza hacia los pies con un orden definido y posible. “La locomoción, en todas sus formas, constituyen una importante faceta del trabajo corporal, sobre todo si se tiene en cuenta que es el cuerpo entero el que se mueve dentro del ámbito espacial que es su entorno dando paso a el desarrollo psicomotor “Varios psicólogos han observado, sistemáticamente, los cambios desarrollados en la destreza motora gruesa.

A pesar de que la práctica puede incidir en este cambio, gran parte de este desarrollo es atribuido a los procesos de maduración. El esquema corporal es una noción que se formula en el siglo XVII, que requiere su importancia en el descubrimiento y control progresivo del propio cuerpo; que los niños y niñas se expresen a través de él que lo utilicen como de contacto.

Así mismo sirviendo como base para el desarrollo de otras aéreas, el aprender nociones como: adelante –atrás, adentro –afuera, arriba –abajo ya que están referidas a su propio cuerpo. El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y calculo. Esta motricidad gruesa se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa estas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solo. (Control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo entre otros). El control motor grueso es un hito en el desarrollo de un bebe el cual puede refinar los movimientos descontrolados, aleatorios e involuntarios a medida que su sistema neurológico madura y de tener un control motor grueso para desarrollar un control motor fino perfeccionando los movimientos pequeños y precisos. (Fernández. 2013)

5.2.2.2.Motricidad para el crecimiento del niño.

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

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

La habilidad es el nivel de competencia alcanzado en la realización de la tarea motriz incrementando la precisión, economía y eficacia. No se trata de una capacidad fija, sino que se ajusta con flexibilidad a las variaciones del medio externo gracias a la coordinación, y a la destreza. Por lo tanto, el cerebro actúa como un ordenador complejo que controla la ejecución de los movimientos y los corrige a medida que transcurre la acción. Definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores Propioceptivo de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo. (Jiménez Juan 2010.) El área motora en general, hace referencia al control que se tiene sobre el propio cuerpo.

La motricidad abarca el progresivo control de nuestro cuerpo: El control de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, entre otros y la capacidad de estructurar el espacio en el que se realizan estos movimientos al hacer interiorización y la obstrucción de todo este proceso global. Algunos autores (R. Rigal, Paolette y Pottman) plantean que la motricidad no es la simple

descripción de conductas motrices y la forma en que los movimientos se modifican, sino también los procesos que sustentan los cambios que se producen en dicha conducta. La motricidad refleja todos los movimientos del ser humanos, estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños (as) de

1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre. (González. 2008)

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

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

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

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

La madurez motriz, fundamenta todos los aspectos del desarrollo integral del niño, puesto que fomenta globalmente todos los planos vitales que

constituyen la mente y el cuerpo en general. De esta forma se emplea el concepto explicatorio de diferentes actores:

Al respecto, Henry Wallon hace ver su psicología genética como la necesidad de conexión entre lo orgánico, lo psíquico y el entorno, estableciendo un mundo de relaciones simbólicas.

La introducción de este aspecto es el lazo que une lo orgánico con lo psíquico y esta comunicación influirá en el tono postural del individuo, modificando indudablemente sus actitudes; Henry Wallon influye significativamente en el campo psicomotriz de la educación preescolar, marcando una doble acción sobre el sujeto, considerando este en doble vertientes individual y social, y es el sentido o nivel psicomotor en el que Wallon aporta la necesidad del movimiento en la educación preescolar, por su influencia en el desarrollo general y porque lo considera como el paso previo hacia el pensamiento conceptual.

“El movimiento es el medio de expresión de vida psíquica del niño pequeño, apareciendo el gesto antes que el lenguaje hablado, y más tarde acompañara las representaciones mentales”

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

Estos periodos evolutivos coincidentes con el nivel preescolar son:

- Estadio de impulsividad motriz.
- Estadio emocional.

- Estadio sensorio-motor.
- Estadio de personalismo.

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

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

Herrera (2014) señala que “El movimiento y la mente se relacionan entre sí. La expresión lógica que se fundamenta en la necesidad corporal del individuo, representado por la psicomotricidad en la mente y en el cuerpo, relacionando los aspectos de acción a una determinada percepción.

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

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

5.2.2.4. Generalidades sobre coordinación y equilibrio.

Siempre ha existido una cierta confusión a la hora de encuadrar y denominar la coordinación y el equilibrio, ya que muchos autores hablan de “Destrezas”, otros como Bouchard, hablaban de “Cualidades Perceptivo-cinéticas” y para otros, se decía que pertenecían al grupo de las “Cualidades Motrices”. Las Cualidades Motrices son aquellos componentes responsables de los mecanismos de control del movimiento.

Es un concepto íntimamente relacionado con el de habilidad motriz, definida como capacidad de movimiento adquirida con el aprendizaje. La habilidad motriz corresponde a modelos de movimiento que se producen sobre la base de todos los componentes cuantitativos y cualitativos. Es la habilidad motriz un instrumento de desarrollo de las cualidades motrices.

Cuantas más habilidades aprendamos, mejor desarrollaremos dichas cualidades. Esta denominación es la que más se acerca a la reflejada en el Decreto 105/1992, más concretamente, dentro del bloque de Conocimiento y Desarrollo Corporal, en el apartado de Educación Física de Base. De esta manera, podemos observar la gran importancia que tiene el desarrollo de la coordinación y el equilibrio para el movimiento del cuerpo.

5.3. Hipótesis

5.3.1. Hipótesis general.

La aplicación del juego como estrategia didáctica influye para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

5.3.2. Hipótesis específicas.

- La aplicación del juego como estrategia didáctica influye para estimular el esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.
- La aplicación del juego como estrategia didáctica influye para estimular el Estructuración espacio – temporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.
- La aplicación del juego como estrategia didáctica influye para estimular la coordinación y equilibrio en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

VI. METODOLOGÍA

6.1. El Tipo y el Nivel de la Investigación

6.1.1. Tipo de investigación.

Según Hernández y Fernández (2010) La investigación cuantitativa “usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar

teorías” (p.10). En tal sentido mi trabajo de investigación es de tipo cuantitativo.

Nivel de investigación.

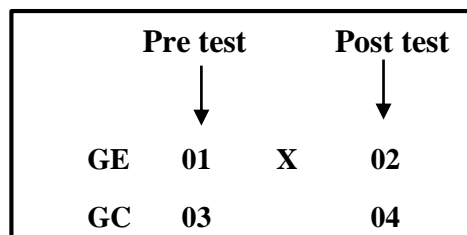
Es explicativo porque es un estudio que va más allá de la descripción de los conceptos.

Según Domínguez (2015) se refiere al grado de cuantificación de los estudios en cuanto a la información que requiera, puede ser estudio cuantitativo (p.54)

6.2. Diseño de la Investigación

El diseño de investigación es Pre – experimental.

El diagrama del diseño se muestra en el siguiente esquema:



Donde:

GE: Grupo Experimental que recibirán el estímulo.

GC: Grupo Control que no recibirán el estímulo.

01: Es la medición a través del pre test del grupo experimental, antes del uso de la estrategia didáctica.

X: Es la estrategia didáctica de Intervención de la Variable Independiente (aplicación del juego como estrategia didáctica).

02: Es la medición a través del post test, después del uso de la estrategia didáctica.

6.3. Población y Muestra

6.3.1. Población.

Es un conjunto de individuos que pertenecen a la misma clase y está limitada por el estudio Tamayo (2012), constituye la globalidad del “*fenómeno a estudiar*”, en el que cada integrante tiene características relacionadas, que es observada y origina la base para la investigación.

Es un conjunto de individuos que pertenecen a la misma clase y está limitada por el estudio; que en palabras de Tamayo (2012) se puede definir como: “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación” (p.114).

6.3.2. Muestra.

La muestra proyecta las características principales de la población de donde se obtuvo. La cual es representativa. Cuya validez para la generalización está dada por el tamaño y validez de la muestra. A su vez Ludwig (2011) señala que la muestra es “es un subconjunto de la población”, la cual es seleccionada para indagar el cómo es su particularidad o característica de la población en general, considerando que sea distintiva y que refleje sus características.

6.3.3. Muestreo

Para elegir el tamaño de la muestra se utilizó el muestreo de tipo no probabilístico, que, según Hernández, Fernandez, & Baptista (2010), es cuando: La elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace

la muestra. Aquí el procedimiento no es mecánico, ni con base en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de una persona o de un grupo de personas y, desde las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de población en la que la investigación. (p.278)

Específicamente tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia o intencionada, que según, Carrasco & Díaz (2014), “Es aquella que el investigador selecciona según su propio criterio, sin ninguna regla matemática o estadística. El Investigador selecciona la muestra en forma intencional eligiendo aquellos elementos que considera convenientes y cree que son los más representativos”. (p. 243).

Para el presente estudio la población estará constituida por los niños y niñas de 5 años matriculados en la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

Para determinar el Grupo Experimental de la investigación se determinó de acuerdo a la siguiente tabla:

ESTUDIANTES	TOTAL
GRUPO EXPERIMENTAL	
5 años	
24	

6.4. Definición y Operacionalización de las Variables y los Indicadores

El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- p "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS Y ESCALA DE MEDICIÓN
Variable independiente: Estrategia didáctica del juego	El juego es una actividad inherente al ser humano (Calderón 2015)	El juego se ha estructurado por el juego libre y el juego estructurado o juego dirigido	Juego libre	- Tono y fuerza muscular - Domina corporal dinámica	- Lista de cotejo - Ficha de observación
			Juego estructurado o juego dirigido	- Coordinación viso - motora - Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo.	
Variable dependiente: Estimular la motricidad gruesa	Es la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de grandes masas musculares, huesos y nervios (Fernández 2010)	La estimulación de la motricidad gruesa se componen de las dimensiones esquema corporal, estructuración espacio – temporal y coordinación y equilibrio	Esquema corporal	- Percepción global del cuerpo. - Conciencia del espacio gestual. - Conocimiento corporal. - Conciencia de la lateralidad.	En inicio (C) En proceso (B) Logro Previsto (A) Logro Destacado (AD)
			Estructuración espacio – temporal	- Espacio: adaptación espacial, noción espacial, orientación espacial, estructuración espacial y espacio gráfico. - Tiempo: noción temporal, orientación temporal y estructuración temporal. - Ritmo: regularización del movimiento, adaptación a un ritmo y repetición de un ritmo	
			Coordinación y equilibrio	- Coordinación: dinámica global y coordinación viso motriz. - Equilibrio: estático y control postural y equilibrio dinámico y control postural	

6.5. Técnicas e Instrumentos

6.5.1. Técnicas.

Las técnicas de investigación Rojas (2008) son apreciadas como una serie de recursos, procedimientos y reglas que encaminan la creación, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos.

Las técnicas que se aplicó en mi proyecto de tesis es:

Técnica/ procedimientos
Fichas
✓ Lista de cotejo
✓ Ficha de observación

6.5.2. Instrumentos.

El instrumento nos sirve para lograr un fin, el instrumento en investigación Abanto (2016) “es todo aquel medio que permite recabar y procesar información las cuales se han conseguido gracias a las técnicas empleadas.

6.5.2.1. *La técnica oral.*

Tiene que ver con la palabra, habla como medio de expresión en busca de entendimiento, comunicación y dialogo.

- Pruebas orales, intervenciones de los estudiantes, exposición y la entrevista.
- El resumen, la discusión, exposición de temas y las conclusiones de equipo sobre el tema.

6.5.2.2. Técnicas escritas

Esta técnica es en la que la información se obtiene presentando al estudiante una serie de tareas que se consideran representativas a medir o valorar a través de:

- Expresar opiniones personales o juicios de valor sobre cuestiones básicas de la asignatura.
- Comprobar la facilidad de la síntesis de un tema.

6.6. Plan de Análisis

Los datos de la presente investigación fueron obtenidos mediante la aplicación de las técnicas e instrumentos esta investigación es cuantitativa y su tratamiento es estadístico que nos permitirá llegar a dar conclusiones en relación con la hipótesis planteada donde se hizo un analizar y comparar de manera de cómo se lleven la confirmación o el rechazo de la hipótesis. El procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada, se comprueba la hipótesis y se obtiene las conclusiones. Por lo que se trató de especificar el tratamiento que se dio a los datos: este procesamiento permite tabular los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación de actividades mejoro su rendimiento académico del estudiante.

La interpretación de los variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Así mismo, se utilizó la prueba de T de Student para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existe diferencias entre

ellas se utilizó para la contratación de la Hipótesis, es decir su influye o no influye en el rendimiento académico de los estudiantes.

Por tanto, la información que se obtendrá a través de las encuestas, y se procesarán por medio de técnicas estadísticas se procesaron utilizando el software del Excel (hoja de cálculo) los resultados descriptivos para la construcción de tablas de frecuencias y gráficos, a través del programa SPSS se obtendrá resultados inferenciales para la prueba no paramétrica (prueba anormal), contrastación de datos, así como también corroborar las pruebas de hipótesis general y específicos. Sin dejar de lado las medidas de variabilidad las cuales permiten conocer la extensión en que los puntajes se desvían unos de otros, es decir el grado de homogeneidad de los grupos o dispersión de los calificativos.

6.7. Matriz de Consistencia.

El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES, DIMENSIONES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿En qué medida influye el juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018?</p>	<p>Objetivo general Determinar la influencia del juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar la influencia del juego como estrategia didáctica para estimular el esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. - Identificar la influencia del juego como estrategia didáctica para estimular la estructuración espacio – temporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. - Identificar la influencia del juego como estrategia didáctica para estimular la coordinación y equilibrio en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. 	<p>Hipótesis general La aplicación del juego como estrategia didáctica influye para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> - La aplicación del juego como estrategia didáctica influye para estimular el esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. - La aplicación del juego como estrategia didáctica influye para estimular el Estructuración espacio – temporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. - La aplicación del juego como estrategia didáctica influye para estimular la coordinación y equilibrio en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. 	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE: estrategia didáctica del juego</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego libre. - Juego estructurado o juego dirigido <p>VARIABLE DEPENDIENTE: Estimular la motricidad gruesa</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Esquema corporal. - Estructuración espacio – temporal. - Coordinación y equilibrio. 	<p>Enfoque de la investigación La presente tesis es de investigación cuantitativo.</p> <p>Tipo de Investigación La investigación es de tipo experimental</p> <p>Nivel de Investigación El presente trabajo de investigación se encuentra en el nivel aplicativo porque existirá la intervención del investigador para manipular variables que permitan obtener resultados esperados.</p> <p>Diseño de investigación El diseño de investigación del presente trabajo es pre experimental.</p> <p>Método de la investigación Método hipotético - deductivo – comparativo, debido a que se procederá con evaluaciones de pre test y post test (experimental)</p>

6.8. Principios Éticos

La presente investigación se ajusta al código de ética para la investigación Aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución en el que tiene como propósito la promoción del conocimiento y bien común expresada en principios y valores éticos que guían la investigación en la universidad.

Los principios que rigen la actividad investigadora son:

- Protección a las personas.
- Beneficiencia y no maleficiencia.
- Justicia.
- Integridad científica.
- Consentimiento informado y expreso.

En la redacción del presente trabajo de investigación se respetó la producción intelectual; es decir se citó correctamente a los autores en la construcción del marco teórico. Las citas se sustentan en las normas de American Psychological Association (APA) sexta versión, los mismos establecen los parámetros científicos estandarizados en la producción intelectual.

VII. RESULTADOS

7.1. A nivel descriptivo

7.1.1. Resultado PRE TEST de grupo experimental y control.

Tabla 1. La motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

PRE TEST DE MOTRICIDAD GRUESA	NÚMERO DE NIÑOS (AS)	PORCENTAJE DE NIÑOS (AS)
En inicio (C)	8	67%
En proceso (B)	4	33%
Logro esperado (A)	0	0%
Logro destacado (AD)	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo (elaboración propia).

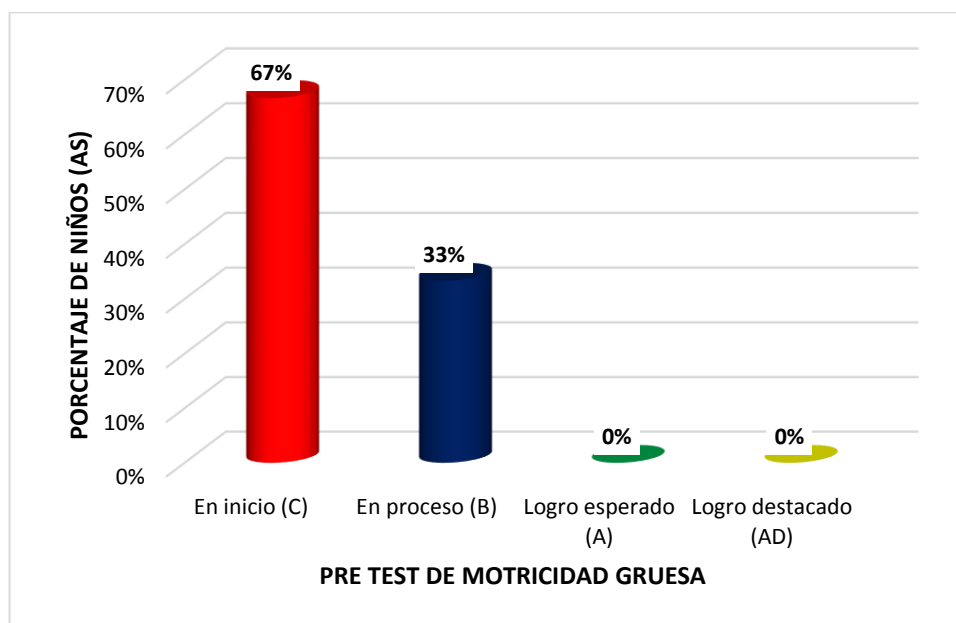


Gráfico 1. La motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. Fuente: Tabla 1.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 1 y el Gráfico 1, los niños de 05 años de edad de educación inicial evaluados sobre motricidad gruesa, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes resultados: Grupo experimental alcanzaron el nivel en inicio (C) el 67%, en proceso (B) el 33%, logro previsto (A) el 0%, mientras que logro destacado (AD) el 0%. IEP N° 389/Mx- P "Rio Seco" 2018.

7.1.2. Resultado POST TEST de grupo experimental y control.

Tabla 2. La motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

POST TEST DE MOTRICIDAD GRUESA	NÚMERO DE NIÑOS (AS)	PORCENTAJE DE NIÑOS (AS)
En inicio (C)	0	0%
En proceso (B)	1	8%
Logro esperado (A)	1	8%
Logro destacado (AD)	10	83%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo (elaboración propia).

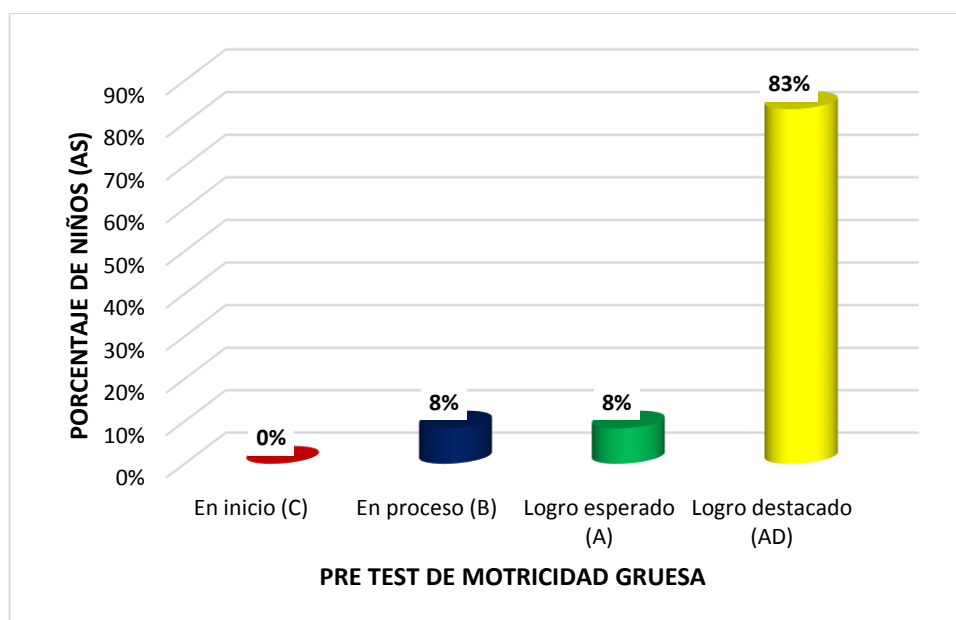


Gráfico 2. La motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. Fuente: Tabla 2.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 2 y el Gráfico 2, los niños de 05 años de edad de educación inicial evaluados sobre la motricidad gruesa, en el Post Test se obtuvieron los siguientes resultados: Grupo experimental alcanzaron el nivel en inicio (C) el 0%, en proceso (B) el 8%, logro previsto (A) el 8%, mientras que logro destacado (AD) el 83%. IEP N° 389/Mx- P "Rio Seco" 2018.

Tabla 3. Dimensión: El esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

POST TEST DEL ESQUEMA CORPORAL	NÚMERO DE NIÑOS (AS)	PORCENTAJE DE NIÑOS (AS)
En inicio (C)	0	0%
En proceso (B)	0	0%
Logro esperado (A)	2	17%
Logro destacado (AD)	10	83%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo (elaboración propia).

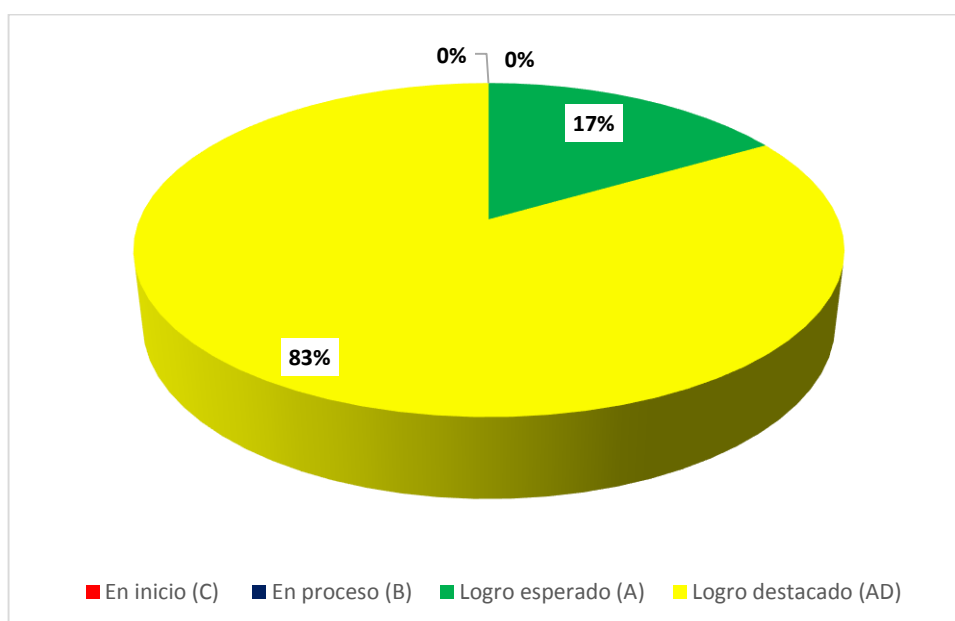


Gráfico 3. Dimensión: El esquema corporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

Fuente: Tabla 3.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 3 y el Gráfico 3, los niños de 05 años de edad de educación inicial evaluados sobre el esquema corporal, en el Post Test se obtuvieron los siguientes resultados: Grupo experimental alcanzaron el nivel en inicio (C) el 0%, en proceso (B) el 0%, logro previsto (A) el 17%, mientras que logro destacado (AD) el 83%. IEP N° 389/Mx- P "Rio Seco" 2018.

Tabla 4. Dimensión: Estructuración espacio – temporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

POST TEST DE LA ESTRUCTURACIÓN ESPACIO - TEMPORAL	NÚMERO DE NIÑOS (AS)	PORCENTAJE DE NIÑOS (AS)
En inicio (C)	0	0%
En proceso (B)	1	8%
Logro esperado (A)	3	25%
Logro destacado (AD)	8	67%
TOTAL	12	100%

Fuente: Prueba de evaluación (elaboración propia).

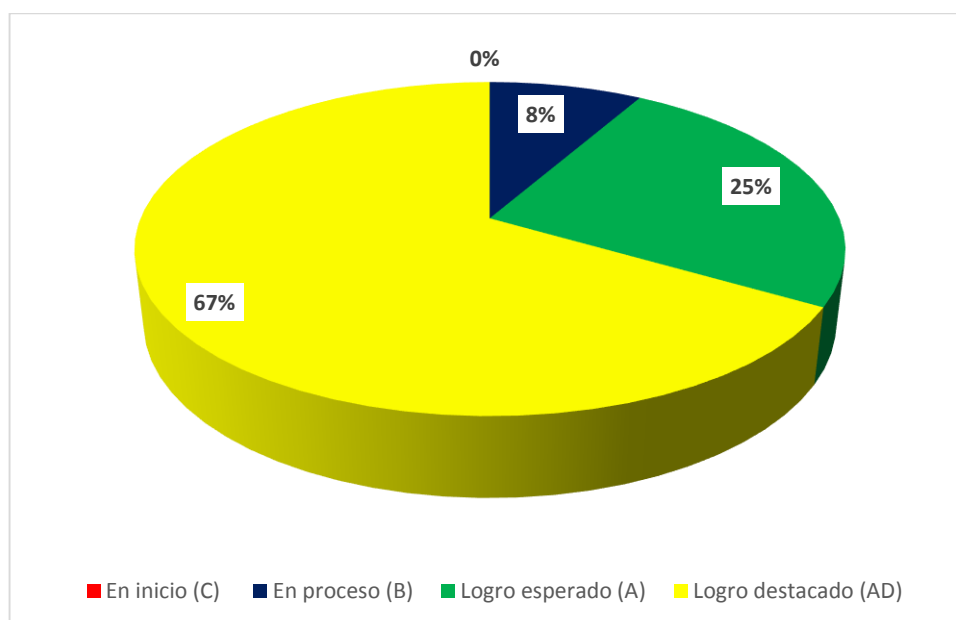


Gráfico 4. Dimensión: Estructuración espacio – temporal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. Fuente: Tabla 4.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 4 y el Gráfico 4, los niños de 04 años de edad de educación inicial evaluados sobre la estructuración espacio – temporal, en el Post Test se obtuvieron los siguientes resultados: Grupo experimental alcanzaron el nivel en inicio (C) el 0%, en proceso (B) el 8%, logro previsto (A) el 25%, mientras que logro destacado (AD) el 67%. IEP N° 389/Mx- P "Rio Seco" 2018.

Tabla 5. Dimensión: Coordinación y equilibrio en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

POST TEST DE LA COORDINACIÓN Y EQUILIBRIO	NÚMERO DE NIÑOS (AS)	PORCENTAJE DE NIÑOS (AS)
En inicio (C)	0	0%
En proceso (B)	0	0%
Logro esperado (A)	4	33%
Logro destacado (AD)	8	67%
TOTAL	12	100%

Fuente: Lista de cotejo (elaboración propia).

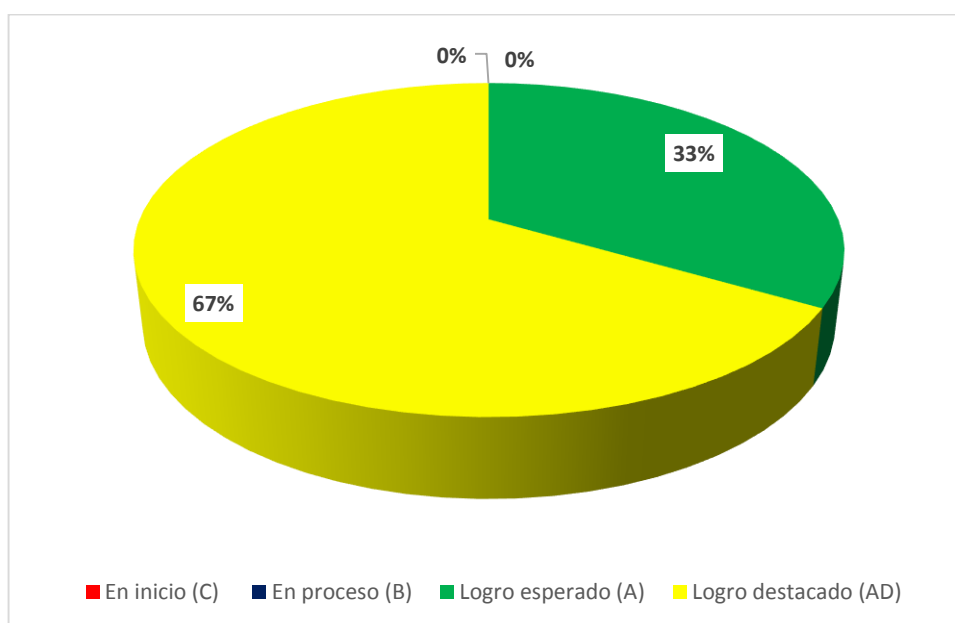


Gráfico 5. Dimensión: Coordinación y equilibrio en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

Fuente: Tabla 5.

Interpretación. De acuerdo a la Tabla 5 y el Gráfico 5, los niños de 05 años de edad de educación inicial evaluados sobre la coordinación y equilibrio, en el Post Test se obtuvieron los siguientes resultados: Grupo experimental alcanzaron el nivel en inicio (C) el 0%, en proceso (B) el 0%, logro previsto (A) el 33%, mientras que logro destacado (AD) el 67%. IEP N° 389/Mx- P "Rio Seco" 2018.

7.2. A nivel inferencial

7.2.1. Prueba de hipótesis.

A. Hipótesis general.

H₀: La aplicación del juego como estrategia didáctica no influye para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

H₁: La aplicación del juego como estrategia didáctica influye para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

Tabla 6. Contraste de medias entre pre test y post test

	GRUPOS	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pre Test motricidad gruesa	Experimental	12	10,08	,669	,193
Post Test motricidad gruesa	Experimental	12	18,17	1,528	,441

Interpretación: En el contraste de promedios entre el pre test y el post test de estimulación de motricidad gruesa, en el Grupo Experimental asciende a partir del 10,08 a 18,17, puntos.

Tabla 7. Correlación de muestras emparejadas

	N	Correlación	Sig.
Par 1 Pre Test motricidad gruesa & Post Test motricidad gruesa	24	,032	,882

Interpretación: El coeficiente de correlación entre el Pre test y Post test es de 0,882, por lo que existe influencia significativa entre la aplicación de los juegos verbales en el desarrollo de las habilidades comunicativas.

Tabla 8. Prueba de hipótesis general con estadígrafo t-student

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Pre Test motricidad gruesa - Post Test motricidad gruesa	-5,833	2,761	,564	-6,999	-4,667	-10,350	23	,000

Interpretación: En las muestras relacionadas entre el pre test y el post test del Grupo Experimental se obtiene que el valor p (nivel de significancia) es $0.000 < 0.05$. Por lo tanto, hay evidencia para rechazar la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis de investigación (H_a), con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%.

Conclusión: La aplicación del juego como estrategia didáctica influye para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

7.3. Análisis de Resultados

Con respecto al objetivo general, el contraste de promedios entre el pre test y el post test de estimulación de motricidad gruesa, en el Grupo Experimental asciende a partir del 10,08 a 18,17. El coeficiente de correlación entre el Pre test y Post test es de 0,882, por lo que existe influencia significativa entre la aplicación de los juegos verbales en el desarrollo de las habilidades comunicativas.

Sobre la evaluación del Pre test, los niños de 05 años de edad de educación inicial evaluados sobre motricidad gruesa, en el Pre Test se obtuvieron los siguientes resultados: Grupo experimental alcanzaron el nivel en inicio (C) el 67%, en proceso (B) el 33%, logro previsto (A) el 0%, mientras que logro destacado (AD) el 0%. IEP N° 389/Mx- P "Rio Seco" 2018.

Sobre la evaluación del Post test, los niños de 05 años de edad de educación inicial evaluados sobre la motricidad gruesa, en el Post Test se obtuvieron los siguientes resultados: Grupo experimental alcanzaron el nivel en inicio (C) el 0%, en proceso (B) el 8%, logro previsto (A) el 8%, mientras que logro destacado (AD) el 83%. IEP N° 389/Mx- P "Rio Seco" 2018.

Estos resultados, son avalados por Ruiz (2010) realizó un estudio sobre la Caracterización morfológica y del desempeño motor de los estudiantes de la Especialidad De Educación Física de la Universidad Nacional De Educación. Existen diferencias significativas entre fuerza muscular, fuerza abdominal, salto horizontal, la resistencia, la velocidad y la dinamometría (Aptitud física) del género masculino entre el régimen regular y el régimen semipresencial.

Así mismo Jacqueline De la Hoz en la investigación titulada "Experiencias Constructivas en niños de edad Preescolar", presentado a la Corporación Universitaria Mayor el Desarrollo Simón Bolívar, quien concluye en que los recursos innovadores que contribuyan en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial. Esta aporta elementos de juicio para cimentar la investigación que se desarrolla para mejorar la motricidad gruesa en niños en edades de 5 años.

Finalmente, Lucila Morales M. y E. Irma Arteaga A. año 2007. Tesis titulada: “El juego dramático y su influencia en su lenguaje receptivo expresivo en niños normales de 5 años de edad del CEI N 1786 Sagrado Corazón de Jesús del distrito de Huanchaco”, concluye en que la experiencia ha permitido adoptar el nivel de Educación inicial con una Metodología alternativo para elevar el nivel de funcionamiento del lenguaje Receptivo expresivo de los niños de 5 años, utilizando como medios los juegos dramáticos.

VIII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

8.1. Conclusiones

- Los resultados adquiridos mediante la prueba estadística t-student permite concluir que los juegos producen efectos significativos de la motricidad gruesa. En niños de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 389/Mx-P “Rio Seco” Distrito Ayacucho.
- Con los resultados encontrados mediante la prueba estadística t-student se puede concluir que los juegos producen efectos para estimular el esquema corporal en niños de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 389/Mx-P “Rio Seco” Distrito Ayacucho 2018.
- Con los resultados encontrados mediante la prueba estadística t-student se puede concluir que los juegos producen efectos para estimular la estructuración espacio – temporal en niños de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 389/Mx-P “Rio Seco” Distrito Ayacucho 2018.
- Con los resultados encontrados mediante la prueba estadística t-student se puede concluir que los juegos producen efectos para estimular la coordinación y equilibrio en niños de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 389/Mx-P “Rio Seco” Distrito Ayacucho 2018.

8.2. Recomendaciones

- Se recomienda a los directivos del jardín N°389/MX-P "Rio Seco" Ayacucho mantener las estrategias y actividades que se implementaron para que les sirva como punto de referencia en cuanto al conocimiento de su estado físico.
- Igualmente realizar alianzas o convenios con instituciones oficiales o privadas que puedan facilitarle acompañamiento en la detección o identificación de niños con problemas de motricidad Gruesa.
- Estimular desde las diferentes actividades pedagógicas el desarrollo motor que facilite reforzar las diferentes dimensiones para su desarrollo físico, además que los docentes utilizar la cartilla donde están los ejercicios que se pueden realizar con los niños para estimular la motricidad gruesa en la coordinación y el equilibrio.
- Se debe implementar programas de educación física y de iniciación deportiva debidamente planificados, clases estructuradas didáctica y metodológicamente apropiadas a cada edad, procedimientos de evaluación y control de los logros de los alumnos, que permita un desarrollo coordinativo adecuado como parte de una formación integral de los niños.

IX. Referencias Bibliográficas

- ARIBAS, LLEIXA TERESA. Juegos sensoriales y de conocimiento corporal,
Edición 4ta, Editorial paidotribo.
- BARROS, Marbel. La actividad Lúdica. Paidos. Buenos Aires 1988. p. 30
- BERRUEZO, P. P. "La importancia de jugar a la pelota". Psicomotricidad. Revista de
estudios y experiencias. N° 33: 85-92. Madrid: CITAP. 2004.
- BROWN, Jaine. Hombre y Movimiento. Principios de Educación Física. 1ª ed.
Barcelona. Dogma, 2002
- COMELLAS, Mª Jesús. TORREGROSA, Anna. La Psicomotricidad en Preescolar.
Ediciones CEAC, Pág. 15-63
- CRATTY, B. Desarrollo intelectuales. Juegos activos que lo fomentan. México: Pax.
2003
- DE QUIRÓS, Julio B.; SCHRAGER, Orlando L. Lenguaje Aprendizaje y
Psicomotricidad. Argentina. Médica Panamericana, 1979. p. 231.
- DURIVAGE, Johanne. Educación y Psicomotricidad. 1ª ed. México. Trillas, 2004. p.
90.
- EFCHOVICH, Galia; WAUSBURD, Gilda. Expresión Corporal y Creatividad.
Editorial Trillos. Primera edición. México, 1992.
- GARCÍA NÚÑEZ, J. A.; FERNÁNDEZ VIDAL, F. Juego y Psicomotricidad.
Madrid: CEPE. 2001.

LABINOWICZ, Ed. Introducción a Piaget. Pensamiento, aprendizaje, enseñanza. 2ª ed. Argentina. Iberoamericana, 1987. p. 230.

LÁZARO LÁZARO, A. "El juego en el desarrollo del niño". Psicomotricidad.

Revista de estudios y experiencias. Nº 35: 83-92. Madrid: CITAP. 20033.

LINAZA, J.; MALDONADO, A. Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño. Barcelona: Anthropos. 2007.

X. ANEXOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

LISTA DE COTEJO – PRE TEST Y POST TEST

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

INSTITUCION EDUCATIVA: N°389/MX- P "RIO SECO" DISTRITO DE AYACUCHO.

NIVEL Y GRADO: INICIAL 5 AÑOS

FECHA:

Marque con un (X) según los trabajos a realizar.

INDICADORES	En inicio	En proceso	Logro Previsto	Logro Destacado
Tono y fuerza muscular				
Domina corporal dinámica				
Coordinación viso – motora				
Coordina movimientos alternando las partes de su cuerpo.				
Percepción global del cuerpo				
Conciencia del espacio gestual				
Conocimiento corporal				
Conciencia de la lateralidad				
Espacio: adaptación espacial, noción espacial, orientación espacial, estructuración espacial y espacio gráfico				
Tiempo: noción temporal, orientación temporal y estructuración temporal				
Ritmo: regularización del movimiento, adaptación a un ritmo y repetición de un ritmo				
Coordinación: dinámica global y coordinación viso motriz				
Equilibrio: estático y control postural y equilibrio dinámico y control postural				

VALORACIÓN:

1. En inicio (C)
2. En proceso (B)
3. Logro Previsto (A)
4. Logro Destacado (AD)

INFORME DE OPINION DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS

I.-DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y nombres del informante GÓMEZ CÁRDENAS PAÚL

1.2 cargo e institución donde labora _____

Nombre del instrumento motivo de evaluación: FICHA DE OBSERVACION PARA LOS NIÑOS

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN" EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD GRUESA".

EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°389/MX- P "RIO SECO"DISTRITO DE AYACUCHO, 2018.

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE				BAJA				REGULAR				BUENA				EXCELENTE			
		1	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1.-CLARIDAD	Domina su cuerpo y posee estabilidad	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
2.-OBJETIVIDAD	Ejecutar la motricidad gruesa																		X		
3.-ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología																		X		
4.-ORGANIZACION	Existe una organización lógica (ordenamiento)																		X		
5.-SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																		X		
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para recoger la información que permite alcanzar los objetivos y contrastar las hipótesis																			X	
7.-CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico -científicos																		X		
8.-COHERENCIA	Coherencia entre las dimensiones indicadores e índices																		X		
9.-METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito metodológico																		X		
10.-OPORTUNIDAD	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado.																			X	

APLICABILIDAD: Aplicable En proceso No aplicable

FIRMA Y SELLO DEL EXPERTO INFORMANTE

DNI 40385435

Teléfono N° 966649503

IV.PROMEDIO DE VALORACION: 95 %

Lugar y fecha: AYACUCHO 12 de NOVIEMBRE Año 2018.

CONSTANCIA DE APLICACIÓN

Mediante la presente el Director de esta Institución Educativa dejamos la constancia de aplicación a la Estudiante: **PINO CABRERA, ROSA LUZ**, identificada con DNI N°40643280, Estudiante de la universidad católica los ángeles de Chimbote filial- Ayacucho, ha realizado la ejecución y aplicación de la tesis asignándola el aula de cinco años.

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD GRUESA”.

EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°389/MX- P "RIO SECO" DISTRITO DE AYACUCHO, 2018.

De expide dicha constancia para los fines que sea

Convenientes por la interesada para los fines pertinente.

Ayacucho 12 de Junio de 2019



Romulo N. Garcia Meneses
DIRECTOR

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS GENERALES

1. **Título:** “Los Animales”
2. **Temporalización:** 30 minutos aproximadamente
3. **Centro Educativo:** I.E N° 389 “RIO SECO”
4. **Nivel:** Inicial
5. **Edad:** 5 años

II. SELECCIÓN DE LOGRO DE APRENDIZAJE, CAPACIDAD DIVERSIFICADA, INDICADOR DE LOGRO, INSTRUMENTO.

ÁREA	LOGRO DE APRENDIZAJE	CAPACIDAD DIVERSIFICADA	INDICADOR DE LOGRO	INSTRUMENTO
PERSONAL SOCIAL	MOTRICIDAD GRUESA Se desplaza por el espacio imitando distintos animales,	Demuestra crecientemente coordinación de brazos y piernas al desplazarse por el espacio representando a distintos animales	Realiza correctamente la coordinación de brazos. Piernas al representar a los animales	Lista de cotejo

III. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Método: Juego libre

IV. MEDIOS Y MATERIALES

1. Grabadora
2. CD
3. Cartilla de imágenes

V. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ETAPA INICIAL

Se les colocara una canción de los animales en la que ellos se moverán libremente de acuerdo a la música que escuchan.

ETAPA PRINCIPAL

Mostraremos a los niños la imagen de diferentes animales, a la cuenta de tres los niños deberán representar con movimientos corporales y gestos al animal que les tocó y mientras lo realizan, deberán juntarse con los animales que hacen los mismos movimientos que ellos.

ETAPA FINAL

Pasaremos con una colonia para que cada niño huela y mejore su respiración

REPRESENTACIÓN

Al finalizar, pediremos a los niños que se sienten y les repartiremos hojas donde estarán los animales de las cartillas para que coloreen el animal que les tocó.

VI.EVALUACIÓN

Se evaluará de manera permanente durante el desarrollo de la actividad y a través de la lista de cotejo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS GENERALES

1. **Título:** “ESTATUA”
2. **Temporalización:** 30 minutos aproximadamente
3. **Centro Educativo:** I.E N°389 “RIO SECO”
4. **Nivel:** Inicial
5. **Edad:** 5 años

II. SELECCIÓN DE LOGRO DE APRENDIZAJE, CAPACIDAD DIVERSIFICADA, INDICADOR DE LOGRO, INSTRUMENTO.

ÁREA	LOGRO DE APRENDIZAJE	CAPACIDAD DIVERSIFICADA	INDICADOR DE LOGRO	INSTRUMENTO
PERSONAL SOCIAL	MOTRICIDAD GRUESA Baila al ritmo de la música coordinando brazos y piernas	. Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el ritmo en coordinación y equilibrio postural	Realiza movimientos corporales siguiendo el ritmo de la música	Lista de cotejo

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Método: Juego libre

III. MEDIOS Y MATERIALES

- Música
- Grabadora

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ETAPA INICIAL

Se les dirá a los niños que corran de un lado a otro deteniéndose cuando la profesora da una palmada y volviendo a correr cuando da dos

ETAPA PRINCIPAL

Nos formamos en media luna y escuchamos las indicaciones. Al sonar la música empezaremos a movernos al ritmo de la canción y cuando se detiene nos quedamos como estatuas en la posición en la que estábamos

ETAPA FINAL

Nos sentamos uno detrás de otro y nos haremos masajitos con una pelota al compañero que está delante del otro.

REPRESENTACIÓN

Se les pedirá a los niños que dibujen lo que más les gustó de la actividad

V. EVALUACIÓN

Se evaluará de manera permanente durante el desarrollo de la actividad y a través de la lista de cotejo

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS GENERALES

1. **Título:** “JUGANDO CON LA PELOTA”
2. **Temporalización:** 30 minutos aproximadamente
3. **Centro Educativo:** I.E N°389 “RIO SECO”
4. **Nivel:** Inicial
5. **Edad:** 5 años

II. SELECCIÓN DE LOGRO DE APRENDIZAJE, CAPACIDAD DIVERSIFICADA, INDICADOR DE LOGRO, INSTRUMENTO

ÁREA	LOGRO DE APRENDIZAJE	CAPACIDAD DIVERSIFICADA	INDICADOR DE LOGRO	INSTRUMENTO
PERS ONA L SOCI AL	MOTRICIDAD GRUESA Realiza movimientos utilizando la Pelota en diferentes formas.	Maneja el Espacio en relación con Su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo	Realiza diferentes actividades indicadas por la profesora utilizando una pelota	Lista de cotejo

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Método: Juego Dirigido

III. MEDIOS Y MATERIALES

- Pelota
- Música

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ETAPA INICIAL

Se colocará un mix a los niños para que se muevan libremente

ETAPA PRINCIPAL

Se agrupará a los niños de dos y se les colocará frente a frente, lejos uno de otro. Se le entregará una pelota a cada niño y les dirá que se acerquen a su compañero rebotando la pelota, se la entreguen y se regresen a su sitio, el otro compañero deberá hacer lo mismo, luego deberán lanzar la pelota a su compañero, luego que se acerque haciendo rodar la pelota y así sucesivamente, siguiendo la indicación de la profesora.

ETAPA FINAL

Nos sentaremos en semicírculo y pasaremos una colonia para que sientan el olor y respiren profundamente.

REPRESENTACIÓN

Se entregará una hoja a cada niño para que dibujen lo que más les gustó de la actividad.

V. EVALUACIÓN

Se evaluará de manera permanente durante el desarrollo de la actividad y a través de la lista de cotejo

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS GENERALES

1. **Título:** “Manteniendo el equilibrio”
2. **Temporalización:** 30 minutos aproximadamente
3. **Centro Educativo:** I.E N° 389 “RIO SECO”
4. **Nivel:** Inicial
5. **Edad:** 5 años

II. SELECCIÓN DE LOGRO DE APRENDIZAJE, CAPACIDAD DIVERSIFICADA, INDICADOR DE LOGRO, INSTRUMENTO

ÁREA	LOGRO DE APRENDIZAJE	CAPACIDAD DIVERSIFICADA	INDICADOR DE LOGRO	INSTRUMENTO
PERSONAL SOCIAL	COORDINACIÓN MOTORA GRUESA Coordinación Y equilibrio postural.	Explora sus posibilidades de coordinación y Equilibrio postural.	Lleva un Vaso con agua de un extremo al otro pasando sobre una línea que se encuentra en el piso.	Lista de cotejo

III. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Método: Juego dirigido

IV. MEDIOS Y MATERIALES

- Cinta masking
- Vaso con agua

V. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ETAPA INICIAL

Se desplazan libremente al ritmo de la música

ETAPA PRINCIPAL

Se agrupa en 2 columnas de niños y se indica que saldrán a participar los 2 primeros niños a la voz de la maestra. Camina sobre una línea recta manteniendo el equilibrio y luego el niño coge un vaso lleno de agua y lo traslada hacia la mesa que se encuentra en el otro extremo.

ETAPA FINAL

Nos sentaremos formando un semi círculo y hablaremos de cómo nos sentimos al realizar la actividad

REPRESENTACIÓN

Se repartirá hojas a los niños para que representen mediante un dibujo lo que más les gustó de la actividad.

EVALUACIÓN

Se evaluará de manera permanente durante el desarrollo de la actividad y a través de la lista de cotejo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS GENERALES

1. **Título:** “CAMINAR SOBRE UNA LÍNEA”
2. **Temporalización:** 30 minutos aproximadamente
3. **Centro Educativo:** I.E N° 389 “RIO SECO”
4. **Nivel:** Inicial
5. **Edad:** 5 años

II. SELECCIÓN DE LOGRO DE APRENDIZAJE, CAPACIDAD DIVERSIFICADA, INDICADOR DE LOGRO, INSTRUMENTO

ÁREA	LOGRO DE APRENDIZAJE	CAPACIDAD DIVERSIFICADA	INDICADOR DE LOGRO	INSTRUMENTO
PERSONAL SOCIAL	COORDINACIÓN MOTORA GRUESA Demuestra creciente coordinación en su equilibrio.	Demuestra equilibrio en las diferentes maneras de caminar.	Recorre una cinta usando diferentes estilos de caminar y sin perder el equilibrio.	Lista de cotejo

III. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Método: Juego libre

IV. MEDIOS Y MATERIALES

- Cinta adhesiva de cinco centímetros de ancho y tres metros de largo

V. DESARROLLO DE LACTIVIDAD

ETAPA INICIAL

Se Colocará una cinta en el suelo formando una línea recta. Asegurándose de que el niño este mirando y le mostrara cómo caminar a lo largo de ella de un modo natural colocando una canción como fondo musical

ETAPA PRINCIPAL

La maestra animara al niño para que camine sobre la cinta. Después de que domine este proceso simple sin salirse de la cinta, le mostraremos un segundo método para recorrer la cinta y le pediremos que imite.

Las acciones que pueden realizar con la maestra son las siguientes:

- a. Caminar hacia atrás con un pie detrás de otro sin cruzarlos.
- b. Caminar de lado, moviendo un pie y luego otro sin cruzarlos.
- c. Saltar de lado a lado de la cinta manteniendo los pies juntos.

ETAPA FINAL

Nos sentamos y hablamos sobre lo que más nos gustó de la actividad

REPRESENTACION

Se le entregara a cada niño una hoja para que dibujen lo que más les gusto

VI. EVALUACIÓN

Se evaluará de manera permanente durante el desarrollo de la actividad y a través de la lista de cotejo.

ORGANIZADORA:

RESPONSABLE: ROSA LUZ PINO CABRERA.



