



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD
GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 1371 A.H. TÚPAC AMARU II
ETAPA – PIURA, 2018.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR

HUAMAN HUACCHILLO JESUS MARICELI
ORCID: /0000-0002-3157-028

ASESOR

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
ORCID: 0000-0002-3627-3188

PIURA – PERÚ
2020

TÍTULO DE LA TESIS

**“JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD
GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 1371 A.H. TÚPAC AMARU II ETAPA-
PIURA, 2018”**

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Huamán Huacchillo Jesús Mariceli
ORCID: 0000-0002-3157-028
Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, estudiante de Pregrado,
Piura, Perú

ASESOR

Flores Arellano Merly Liliana
ORCID: 0000-0002-3627-3188
Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Educación y Humanidades,
Escuela profesional de educación, Piura, Perú

JURADO

Domínguez Martos, Rosa María
ORCID: 0000-0002-8255-3009
Collantes Cupén, Cecilia
ORCID: 0000-0002-0167-7481
Barranzuela Cornejo, Delia Fabiola
ORCID: 0000-0003-4762-6919

HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Dra. Rosa María Domínguez Martos

Presidente

Mgtr. Cecilia Callantes Cupén

Miembro

Mgtr. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo

Miembro

Mgtr. Merly Liliana Flores Arellano

Asesor

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote por las facilidades brindadas, por su desprendimiento y compromiso con la actividad investigativa. A mi asesor por ser la guía en esta labor científica.

A la Institución Educativa Inicial N°1371 A.H. Túpac Amaru II etapa – Piura y a la directora por su disposición y apoyo para el desarrollo de la investigación en el campo de la educación.

DEDICATORIA

A Dios, por permitirme llegar a este gran momento y darme la fortaleza para salir adelante cada día, a pesar de las adversidades. A mis padres por mostrarme su apoyo y amor incondicional todo el tiempo.

A cada uno de mis profesores por ser este un reflejo de cada una de las enseñanzas brindadas en las aulas universitarias, por ser parte de mi formación profesional y personal. A mi hija Ana Jimena por ser el motor que impulsa mi vida y la fuente principal de mis alegrías y a mi esposo por su comprensión y apoyo absoluto.

RESUMEN

La presente investigación titulada “Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa” – Piura tuvo como propósito determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa a través del equilibrio, movimiento, lateralidad, esquema corporal, y coordinación en niños de 4 años del nivel inicial.

La metodología científica que se utilizó fue cuantitativa, explicativa, aplicada con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test a un solo grupo. La muestra fue de tipo no probabilístico intencional a una población de 17 estudiantes del nivel inicial de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa” – Piura, matriculados en el año 2018. Los juegos didácticos se aplicaron mediante sesiones de aprendizaje. La técnica que se utilizó para medir el nivel de motricidad gruesa fue la guía de observación.

Los resultados de la investigación se evidenciaron que el empleo de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa de los niños del nivel inicial de la I.E N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa” – Piura, año 2018.

Antes de aplicarse los juegos didácticos presentaron dificultad en la motricidad gruesa 70,60% se encontraron en un nivel bajo, sin embargo, luego de aplicarse los juegos didácticos, se obtuvieron diferencias significativas en cuanto a la motricidad gruesa. 82,40% lograron resultados significativos, se llegó a la conclusión de que los niños de 4 años de la I.E N° 1371 A.H. Túpac Amaru II-Piura, obtuvieron resultados significativos de esta manera se puede evidenciar que a través del juego didáctico mejora la motricidad gruesa de los niños de 4 años de educación inicial.

Palabras clave: Juego didáctico, juego funcional, juego simbólico, motricidad gruesa.

ABSTRAC

The present research entitled “Educational games to improve gross motor skills in 4-year-old children of I.E.I. N° 1371 Túpac Amaru II stage” - Piura had the purpose of determining how the application of educational games improves gross motor skills through balance, movement, laterality, body scheme and coordination in children of 4 years of the initial level. The scientific methodology analyzed was quantitative, explanatory, applied with a pre-experimental research design with pre-test and post-test to a single group. The sample was of an intentional non-probabilistic type to a population of 17 students of the initial level of the I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II stage”- Piura, enrolled in 2018. The educational games are applied through learning sessions. The technique that was measured to measure the gross motor level was the observation guide.

The results of the research showed that the use of educational games improves the gross motor skills of children from the initial level of the I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II stage”- Piura, year 2018.

Before eliminating the didactic games, difficulty in gross motor skills 70.60% were found at a low level, however, after the didactic games, differences were obtained in terms of gross motor skills. 82.40% achieved significant results, concluded the 4-year-old children of I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II-Piura, obtained significant results in this way it can be evidenced that through the didactic game improves the gross motor skills of children of 4 years of initial education.

Keywords: Didactic games, functional game, symbolic game, gross motor skills.

TABLA DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTO	i
DEDICATORIA	ii
RESUMEN	iii
ABSTRAC.....	iv
TABLA DE CONTENIDO	v
INDICE DE TABLAS	vii
INDICE DE FIGURAS	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.2. Bases teóricas conceptuales.....	7
2.2.1 Bases teórico - conceptuales sobre el Juego didáctico	7
2.2.1.2. Teoría sobre el juego didáctico.....	8
2.2.1.3. Tipos de juegos	9
2.2.1.3.1. Juego funcional.....	9
2.2.1.3.2. Juego simbólico	10
2.2.1.3.3. Juego de reglas	12
2.2.2. Bases teórico – conceptuales sobre la motricidad gruesa.....	12
2.2.2.1. Teorías sobre la motricidad gruesa.....	13
2.2.2.2. Dimensiones de la motricidad gruesa	14
2.2.2.2.1. Equilibrio	14
2.2.2.2.2. Lateralidad	15
2.2.2.2.3. Movimiento	18
2.2.2.2.4. Esquema corporal	19
2.2.2.2.5. Coordinación dinámica general	21
2.2.3. El juego como estrategia didáctica en educación inicial	23
2.2.4. El juego en la psicomotricidad	23
2.2.5. El juego didáctico en la psicomotricidad.....	24
2.2.6. Juego educativo en la escuela.....	26
III. HIPÓTESIS	28

3.1. Hipótesis general	28
3.2. Hipótesis específicas.....	28
IV. METODOLOGÍA	29
4.1. Diseño de la investigación.....	30
4.2. Población y Muestra	30
4.3. Definición de Operacionalización de variables e indicadores.....	32
4.4. Técnicas e instrumentos	40
4.5. Plan de análisis	41
4.7. Principios éticos.....	44
V. RESULTADOS	45
5.1. Resultados por objetivos.....	45
5.2. Contrastación de hipótesis	58
VI. CONCLUSIONES	66
RECOMENDACIONES	67
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	68
ANEXO 1: Instrumento de Evaluación	71
ANEXO 2: Cronograma de Aplicación de las sesiones	74
ANEXO 3: Sesiones de Aprendizaje.....	75
ANEXO 4: Carta de Autorización	104
ANEXO 5 : Fotografías	105
ANEXO 6: Base de datos de Post Test juegos didácticos.....	107
ANEXO 7: Base de datos del Pre Test de motricidad gruesa	108
ANEXO 8: Base de datos de Post Test de motricidad gruesa.....	109

INDICE DE TABLAS

TABLA 1. DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN DE ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I.E.I. N° 1371 AA.HH. TÚPAC AMARU II- PIURA.	31
TABLA 2. DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1371 A.H. TÚPAC AMARU II- PIURA.	31
TABLA 3. MEDICIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE Y ESCALA	41
TABLA 4. VARIABLE: MOTRICIDAD GRUESA – PRE TEST.....	45
TABLA 5. DIMENSIÓN EQUILIBRIO – PRE TEST.....	46
TABLA 6. DIMENSIÓN LATERALIDAD – PRE TEST	47
TABLA 7. DIMENSIÓN MOVIMIENTO – PRE TEST.	48
TABLA 8. DIMENSIÓN ESQUEMA CORPORAL - PRE TEST	49
TABLA 9. DIMENSIÓN COORDINACIÓN – PRE TEST	50
TABLA 10. VARIABLE: MOTRICIDAD GRUESA – POS TEST.....	51
TABLA 11. DIMENSIÓN EQUILIBRIO – POST TEST.....	52
TABLA 12. DIMENSIÓN LATERALIDAD – POST TEST	53
TABLA 13. DIMENSIÓN MOVIMIENTO - POST TEST.....	54
TABLA 14. DIMENSIÓN ESQUEMA CORPORAL – POST TEST.....	55
TABLA 15. DIMENSIÓN COORDINACIÓN - POST TEST	56
TABLA 16. VARIABLE: MOTRICIDAD GRUESA PRE TEST – POST TEST.....	57

INDICE DE FIGURAS

FIGURA 1. VARIABLE: MOTRICIDAD GRUESA - PRE TEST	46
FIGURA 2. DIMENSIÓN EQUILIBRIO – PRE TEST	47
FIGURA 3. DIMENSIÓN LATERALIDAD – PRE TEST.	48
FIGURA 4. DIMENSIÓN MOVIMIENTO – PRE TEST.	49
FIGURA 5. DIMENSIÓN ESQUEMA CORPORAL - PRE TEST	50
FIGURA 6. DIMENSIÓN COORDINACIÓN – PRE TEST	51
FIGURA 7. VARIABLE: MOTRICIDAD GRUESA – POST TEST.....	52
FIGURA 8. DIMENSIÓN EQUILIBRIO – POST TEST	53
FIGURA 9. DIMENSIÓN LATERALIDAD – POST TEST	54
FIGURA 10. DIMENSIÓN MOVIMIENTO - POST TEST	55
FIGURA 11. DIMENSIÓN ESQUEMA CORPORAL – POST TEST.....	56
FIGURA 12. DIMENSIÓN COORDINACIÓN - POST TEST	57
FIGURA 13. VARIABLE: MOTRICIDAD GRUESA PRE TEST – POST TEST	58

I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada: “Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I N° 1371 AA.HH. Túpac Amaru II etapa-Piura” 2018. Así mismo el interés general de esta investigación estuvo orientado a desarrollar juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa de los niños, pues le servirá al docente para preparar a los niños tanto física y mentalmente, y así lograr un buen aprendizaje significativo en los niños de 4 años. Por ello debemos tener en cuenta que el ser humano desde los primeros años de vida, conoce todo lo que le rodea a través de reflejos, que luego se convierten en movimientos controlados.

Para Piaget (1956) El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego, Asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

La motricidad ocupa un lugar importante en el desarrollo motor, emocional e intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo post-moderno; por consiguiente; es desde la educación preescolar donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento. (Gonzales 2007)

A nivel mundial se observa que la motricidad gruesa es la base principal para el desarrollo intelectual del niño en la educación inicial, Pues en algunos países no le prestan la debida importancia a la motricidad gruesa, las consecuencias de ello se observa en los niños ahí se evidenciará la falta de coordinación motora gruesa, al respecto Berruazo, (2003) informa: A nivel internacional no todos los países han apostado por el desarrollo psicomotor de los niños y niñas, llegando al punto que, en algunos países se desconoce, ocasionando con ello una desigual evolución de esta disciplina tan importante en el desarrollo y crecimiento de los niños. (p. 22).

Sin embargo, en nuestro país en realidad se observa que no se da la debida importancia al uso de juegos didácticos para el desarrollo motriz del niño, es por ello que hay un déficit de motricidad psicomotora debido a la falta de utilización de juegos como técnica didáctica durante las sesiones de clase.

Por este motivo que surge el interés por indagar más sobre este tema, porque se sabe que muchas instituciones educativas del nivel inicial no utilizan juegos didácticos debido a que no cuentan con un ambiente adecuado, no están capacitados o simplemente desconocen cómo podrían utilizarlo en beneficio de los niños.

Como consecuencia de esta problemática, es necesario mencionar que los niños de la institución educativa N° 1371 A.H. Túpac Amaru II, se observó ciertas dificultades que tienen los niños en cuanto a equilibrio, lateralidad, movimiento, esquema corporal y coordinación.

En cuanto a los docentes de la institución educativa N° 1371 A.H. Túpac Amaru II, se observó que tienen dificultad en cuanto a la elaboración de sesiones de clase que incluyan juegos didácticos que permitan que el niño mejore en cuanto a la motricidad gruesa.

Esta investigación permitió dar a conocer algunos juegos didácticos que puedan tomar como ejemplo a la hora de elaborar sus propias sesiones de aprendizaje.

Durante la realización de mis prácticas en la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II-Piura, se observó que la mayoría de los niños tienen dificultades con respecto a la motricidad gruesa. Debido a que la docente no utiliza el juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años. Quitándole la debida importancia que tiene el juego en la etapa de la vida del niño y su incidencia en su aprendizaje al no permitirle desarrollar el aspecto motor grueso por darle prioridad a otras áreas de conocimiento. La mayoría de los niños no tienen coordinación motora gruesa al momento de realizar juegos didácticos que implican el mantenimiento de su cuerpo al sostenerse en un pie, saltar con los dos pies en el aro, levantar la mano derecha e izquierda de su cuerpo, caminar sobre un taburete manteniendo su equilibrio esto les dificultad en gran manera, ocasionando en los niños frustración ante la actividad propuesta. Mediante el Juego didáctico el niño va a reconocer sus habilidades y destrezas que tendrá para su vida futura. Debemos tener en cuenta que el juego funcional y simbólico ayuda en el proceso de desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que la motricidad gruesa involucra movimientos amplios relacionados con el cambio de posición del cuerpo y controlar el equilibrio.

Durante la aplicación de los juegos didácticos se percibió que los niños de 4 años al realizar los ejercicios de motricidad gruesa en la que implican el mantenimiento de la coordinación motora gruesa ocasionan en los niños frustración durante las actividades.

La investigación tiene como problemática la siguiente interrogante: ¿De qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa- Piura 2018?

A fin de solucionar el problema planteado, nuestro objetivo general será. Determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa- Piura. Así mismo se plantean los siguientes objetivos específicos: Determinar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años antes de la aplicación de los juegos didácticos, determinar el nivel de motricidad gruesa a los niños de 4 años después de la aplicación de los juegos didácticos, establecer una comparación entre los resultados obtenidos durante la evaluación del antes y después de la aplicación de los juegos didácticos.

Para validar el trabajo de investigación se planteará la siguiente hipótesis. La aplicación de juegos didácticos mejorará significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años.

La presente investigación se justifica en las dificultades que están teniendo los niños de 4 años de I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa- Piura. Para desarrollar actividades motoras gruesas al momento de ubicarse, de señalar correctamente las partes de su cuerpo y conocer la función de cada una de ellas o en coordinar movimientos, por ello se incorporó juegos didácticos que favorezcan el proceso de la motricidad gruesa, por eso incluyo el juego como una estrategia didáctica. Ya que el desarrollo motor grueso es de vital importancia para todo ser humano, pues en los primeros años de vida del niño entendemos que toda la educación es psicomotriz porque todo el conociendo, el aprendizaje, parte de la propia acción del niño sobre el medio y las experiencias que recibe no son áreas estrictas pero que si ayudan para que los niños sean aún más inteligentes.

El presente estudio pretendió ofrecer a los docentes del nivel inicial información teórica sobre la importancia de organizar e implementar juegos didácticos a los niños de 4 años en relación al desarrollo motor grueso, en esta investigación se pretende incluir juegos didácticos que permitan participar a los niños para desarrollar la motricidad gruesa.

Es importante incluir el juego didáctico como una herramienta que disponen los educadores para conseguir los resultados esperados una guía de orientación sobre la importancia del juego y los beneficios que se pueden obtener en el aprendizaje de los niños si se utiliza adecuadamente como juego didáctico.

La metodología de la investigación es de tipo cuantitativa explicativa aplicada con un diseño experimental de tipo pre experimental con aplicación de pre test y pos test con un solo grupo. La muestra fue constituida por 17 niños de la I.E.I. N° 1371 del AA.HH. Túpac Amaru II. La recolección de datos se realizará mediante el criterio muestral no probabilístico intencional. Se empleará la técnica de observación directa y como instrumento de evaluación una guía de observación. Los resultados obtenidos podemos darnos cuenta que al aplicar la guía de observación antes de la aplicación de los juegos didácticos nos damos cuenta que tenían un déficit notablemente en cuanto a sus motricidad gruesa que estaban en inicio el 70.60%, en proceso 17.70% y en inicio 11.70% esto nos indica que al emplear juegos didácticos se obtuvo los siguientes resultados en logrado el 82.40% en proceso 5.90 % y el 11.70% en inicio, eso quiere decir que mejoraron en cuanto a su motricidad gruesa. Llegando a la conclusión de que los juegos didácticos mejoro significativamente en cuanto a la motricidad gruesa en el pre test y post test esto nos permite corroborar que si se logró el objetivo de determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora en la motricidad gruesa de los niños de 4 años.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

Se revisó una serie de trabajos de investigación, que tengan relación con el tema planteado.

a. A nivel internacional

Díaz, Flores, y Moreno (2015) “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande-Sahagún Córdova”. (Tesis de posgrado). De la universidad Los Libertadores, tuvo como objetivo diseñar estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños de edad preescolar. La metodología es descriptiva, porque parte de una situación real, utiliza un enfoque cualitativo para resolver la dificultad que identifiqué en su contexto inmediato. Utilizo como instrumento dos encuestas una para padres y otra para docentes del aula, asimismo, al utilizar los juegos como herramienta pedagógica se obtuvieron resultados como 90% en el fortalecimiento motriz en los niños y niñas de la institución bajo Grande. Al ejecutar diversas actividades para que los infantes reconozcan su cuerpo, fortalezca tono muscular, el sistema vestibular, equilibrio y coordinación a través de la manipulación y desplazamiento. Teniendo como conclusión que los niños de Institución Educativa Bajo Grande-Sahagún Córdova obtuvieron resultados favorables en cuanto al fortalecimiento de la motricidad gruesa.

Baque (2013) Su tema de investigación “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa En niños de 5 años Fisco Misional Santa María del Fiat parroquia Manglar alto, Provincia de Santa Elena, La Libertad Ecuador”. (Tesis de pregrado). De la Universidad Estatal Península de Santa Elena, tuvo como objetivo evaluar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo integral de los niños. Su metodología es cualitativa la cual permitió conocer más sobre el objetivo de estudio del problema que tienen los niños. Se da la conclusión que si los niños no reciben las actividades lúdicas y los juegos de manera organizada y planificada para el desarrollo motor no tendrán buena coordinación, equilibrio y lateralidad.

b. A nivel nacional

Carhuapoma (2017) Elaboró su tesis: “El juego lúdico basado en el enfoque colaborativo para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.G.P. (Tesis de pregrado). De la universidad “Los Ángeles de Chimbote” distrito de Chimbote”. El objetivo general fue “Determinar si la aplicación del juego lúdico basadas en el enfoque colaborativo, mejoraran el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial de la I.E.G.P “Los Ángeles de Chimbote” distrito de Chimbote en el año 2015” (p. 5). La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, con diseño de investigación pre experimental. Como conclusión se obtuvo que: “si existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, pues los niños y niñas han demostrado tener un mejor nivel de la motricidad gruesa después de haber aplicado la estrategia didáctica” (p. 56).

Carla cristina Tamayo (2014) Titulada “Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa”. (Tesis de pregrado). De la Universidad los Ángeles de Chimbote. Tuvo como objetivo 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. Usando una metodología de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se llegó a la conclusión de que los niños de 2 años 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.

c. A nivel local

Velasco (2015) Titulada “Aplicación de un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuatro años del nivel inicial de la I.E. N° 885 del caserío de Tapal medio del distrito y provincia de Ayabaca”. (Tesis de pregrado) de la universidad los Ángeles de Chimbote. El objetivo fue determinar los efectos que produce la aplicación de un programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años. Su metodología es cuantitativa con un diseño pre experimental con pre test y post test. Se llegó a la

conclusión los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la institución educativa particular “4 de enero” del distrito de Piura, 2014, presentan limitaciones de coordinación y ritmo, lo que determina que el nivel de desarrollo de su motricidad gruesa es bajo.

Cocidos (2015) Titulada “programa de estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa N° 013 del distrito de las Lomas – Piura. En el año 2015. (Tesis de pregrado). De la universidad politécnica salesiana, esta investigación tiene como objetivo principal determinar los efectos de un programa de estrategias lúdicas en la motricidad gruesa de los niños de 4 años. Utilizando una metodología cuantitativa con un diseño pre experimental con pre test y post test. Se llegó a la conclusión de que la aplicación del programa de estrategias lúdicas tiene efectos significativos sobre la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E. N° 013 del distrito de las Lomas – Piura; así se evidencia al comparar las frecuencias del pre y post-test.

2.2. Bases teóricas conceptuales

2.2.1 Bases teórico - conceptuales sobre el Juego didáctico

Es un conjunto de materiales (aros, ula ulas, colchonetas, sogas, taburetes, conos. Etc.), pensados en una función de una estructura capaz de contener y desafiar los desplazamientos de los niños como, por ejemplo: trepar, saltar, corre, subir, bajar, deslizarse. Etc. Leni (20015). También podemos decir que el juego didáctico es la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos de su curso.

Díaz (1998) Las define como: “procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente” (p. 19). Es importante resaltar que la selección y la aplicación de juegos didácticos implican una toma de decisiones por parte del docente, esto involucra que el profesor considere que independiente de la amplia variada de estrategias existentes, el proceso de escoger aquellas que sean las más pertinentes, de acuerdo al contexto educativo en el cual se desempeñe a nivel didáctico.

El juego es una actividad que tiene su objeto en el placer que siente ella., los estudios de psicología de la conducta y de la etimología han llevado a los investigadores a confirmar la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño. El juego va a permitir que el niño emplee sus habilidades motrices y psicomotrices a medida que llega a la madurez, también el juego tiene un valor de anticipación de preparación. Los juegos podrían ser la prefiguración y el aprendizaje de las actividades que se impondrán más tarde. El niño trabaja con sus funciones y anticipa sobre el porvenir de dichas funciones. El juego ayuda al desarrollo global de la persona contribuyendo de forma relevante al desarrollo psicomotriz, intelectual y socio afectivo.

- Desde un punto de vista biológico, es un agente de crecimiento del cerebro, ya que potencia la evolución del sistema nervioso.
- Desde el punto de vista motriz, potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos.
- Desde el punto de vista cognitivo o intelectual, estimula el desarrollo de las capacidades del pensamiento y de la creatividad infantil.
- Desde el punto de vista afectivo, es una actividad que proporciona placer, le permite expresarse libremente y descargar sus tensiones.
- Desde el punto de vista social, favorece la adaptación social, ya que estimula la comunicación y la cooperación con los iguales, le permite conocer el mundo social y fomenta el desarrollo moral.

2.2.1.2. Teoría sobre el juego didáctico

Piaget (1956) El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Pues se centró en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. Presenta una teoría del desarrollo por etapas, cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas con relación a un determinado nivel de desarrollo. Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir

de la actividad motriz de los niños, que va desde los primeros años de vida, hasta los 7 años aproximadamente. Las experiencias con su entorno, le van a proporcionar el aprendizaje. A través del movimiento el niño desarrolla su personalidad y sus comportamientos. Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo. No hay que olvidar que el juego motriz es uno de los principales mecanismos de relación e interacción con los demás y, es en esta etapa, cuando comienza a definirse el comportamiento social de la persona, así como sus intereses y actitudes.

Vygotsky (1924) El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás, naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). Se establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.2.1.3. Tipos de juegos

2.2.1.3.1. Juego funcional

El juego funcional es el que se realiza por medio de movimientos en el espacio, la manipulación de objetos y el dominio perceptual esto implica sería lo que (Wallon, 1964) denomina como juego funcional.

Piaget (1985) Nos dice que los juegos sensorio motores consisten en los movimientos musculares muy simples y repetitivos con objetos o sin objetos, tales como estirar o doblar las extremidades del cuerpo, agitar los dedos hacerlos balancear, producir ruidos y sonidos. A través de los sentidos (tacto, vista) el niño será capaz de descubrir sus

capacidades motoras y lograr una construcción de los esquemas motores que se integran progresivamente de lo simple a lo complejo.

García (2007) Entre los 0-5 años. Son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son: desarrollo sensorial, coordinación de movimientos y los desplazamientos, desarrollo de equilibrio estático y dinámico, comprensión del mundo que lo rodea al niño, auto superación, interacción social con el adulto de referencia, coordinación óculo- manual.

Unas veces estas actividades hacen intervenir solos el propio cuerpo, y otras consisten en acciones sobre los objetos, pero siempre el interés está más a la propia acción que en el resultado obtenido. El niño manifiesta su actitud lúdica mediante la risa, la sonrisa y la cara del juego. El juego sensoriomotor no desaparece al final del periodo sensoriomotor, sino que va a continuar durante toda la vida. Un tipo de juego sensoriomotor que practican los niños en edades posteriores es el juego turbulento, constituido por actividades motoras que generalmente se realizan en grupo. El juego turbulento se compone de carreas, saltos, caídas, persecuciones y risas. Lo característico que se llevan a cabo con una expresión relajada, lo cual inhibe la existencia de conductas propiamente agresivas, se realizan actividades como si se tratan de lucha. Hacia los cuatro o cinco años los niños practican mucho este tipo de juego, pero es mucho más frecuente en niños que en niñas. En las niñas se trata más bien de actividades como correr y balancearse, mientras que los niños entran en contacto físico más estrecho y hacen actividades más ruidosas.

2.2.1.3.2. Juego simbólico

Márquez (2008) Entre los 2-7 años estadio pre operacional, consiste en simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego, lo beneficios del juego simbólico son: comprensión y asimilación del entorno, aprendizaje de roles establecidos en la sociedad adulta, desarrollo del lenguaje, desarrollo de la imaginación y la creatividad.

El juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” como si estuvieran presentes que se le denomina juego de ficción. Este tipo de juego, ya se haga solo o en compañía de otros niños. Les permite un modo nuevo de relacionarse con la realidad, de

distorsionarla, de adaptarla a sus deseos. Durante el segundo año de vida comienzan a parecer sus primeras manifestaciones, estos primeros juegos de ficción suelen ser individual, si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego en paralelo, no juegan juntos sino unos al lado de los otros, pero cada uno está desarrollando su propio juego.

El juego imaginativo viene a ser las actividades lúdicas en la que se dan el uso de las habilidades creativas e inventivas, por lo que su utilización exige una serie de condiciones a fin de orientar didácticamente los propósitos establecidos. Permite a los niños el juego de roles, crear sus propios mundos y dejar volar su imaginación., debemos tener en cuenta que ayuda a resolver problemas, a pensar en los diferentes resultados de las diversas situaciones que se pueden presentar en la vida cotidiana.

A partir de los cuatro años se observan progresos importantes en la complejidad de los juegos, produciéndose una representación de la realidad más exacta. Los juegos son más coherentes y cobran más importancia de los caracteres colectivos. Los niños reproducen situaciones sociales, es la época en la que juegan a papas y mamas, a los médicos, a la escuela y a cualquier situación social de su vida cotidiana en la que representan papeles distintos. Los niños discuten entre ellos quien va a presentar cada papel y, a veces, como lo van a hacer. Estos juegos ayudan a:

- Aprender a manejar papeles sociales
- Favorecer sus interacciones sociales.
- Expresar de forma simbólica conflictos y aprender a resolverlos.
- Manifestar sus sentimientos, sus deseos y su relación con la realidad.

Márquez (2008) Tiene un carácter necesariamente social, se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y seguimiento de reglas defienden el juego. Los beneficios del juego de reglas son: se aprende a ganar y perder, a respetar turnos y normas y opiniones y acciones de los compañeros de juego, aprendizajes de distintos tipos de conocimientos y habilidades, favorecimiento del desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

En el juego simbólico el niño ya está utilizando un número considerable de reglas, pero varía constantemente las condiciones, cambia los papeles, modifica las situaciones, tiene gran libertad para manipular el juego a su antojo. El juego de reglas también lo

podemos definir como juego de combinaciones sensoriomotoras o intelectuales que se han transmitido de generación en generaciones.

2.2.1.3.3. Juego de reglas

Piaget (1985) Marcó la importancia de los juegos de reglas en la infancia. Las reglas están presentes en muchos juegos infantiles, el juego de reglas consiste en establecer unas normas básicas previas al inicio del juego para conseguir disfrutar al máximo del mismo. Las reglas pueden ser más o menos sencillas, dependiendo de la edad del pequeño. A pesar de ello, todos los juegos de reglas tienen una serie de beneficios para el desarrollo del niño.

Este tipo de juegos ayudan a la socialización de los pequeños, a la relación con los demás y a las relaciones personales.

- Los niños adquieren habilidades y competencias propias del razonamiento lógico. Los pequeños trabajan el lenguaje, la memoria y la reflexión entre otras capacidades.
- Las creaciones de unas normas requieren de su cumplimiento. Los pequeños aprenden a aceptarlas y cumplirlas, lo que supone un paso hacia la responsabilidad de los niños.
- Este tipo de juegos ayuda a potenciar la creatividad de los pequeños porque inventan sus propias normas y las cambian a su gusto cuando lo requiere la actividad.
- EL juego de reglas ayuda a favorecer las nociones del tiempo y el espacio.
- Los pequeños aprenden nociones como la clasificación, la ordenación o algunos conceptos matemáticos al establecer unas normas en los juegos.

2.2.2. Bases teórico – conceptuales sobre la motricidad gruesa

Habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental

La motricidad refleja todos los movimientos del ser humano, estos movimientos

determinan el comportamiento motor de los niños de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre.

Catalina Gonzales (1998) 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 adecuada motricidad implica generar movimiento de manera sincronizada y coordinada. En la motricidad gruesa encontramos los ejercicios y movimientos motrices que uno puede realizar con los grandes grupos de músculos como las piernas, los brazos o la cabeza. En esos movimientos intervienen los principales grupos musculares del cuerpo. Habilidades propias de la motricidad gruesa son, por ejemplo: andar, correr, gatear, saltar, escalar, estar de pie, balancearse, ir en bicicleta, nadar.

2.2.2.1. Teorías sobre la motricidad gruesa

- a. Las investigaciones de Piaget (1985), “Repercuten en los estudios del desarrollo psicomotor desde el momento en que resalta el papel de las acciones motrices en el proceso del acceso al conocimiento. Así su teoría planteada, afirma que “el aspecto psicomotor es importante para la inteligencia donde ésta se construye a partir de la actividad motriz del niño/a y en los primeros años de vida” (p. 117).
- b. Las investigaciones de Wallon (1979) presenta la teoría de orientación psicobiológica para explicar el desarrollo psicológico del niño, destacando el papel que toma el comportamiento motriz en la evolución psicológica del niño. En otras palabras, considera a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento. Su desarrollo va “del acto al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal a lo cognitivo. Planteo la importancia del movimiento para el desarrollo del psiquismo infantil y por tanto para la construcción de su esquema e imagen corporal, según (wallon) el psiquismo y la motricidad representa la expresión de las relaciones del sujeto con el entorno y llega a decir “Nada hay en el niño más que su cuerpo como expresión de su psiquismo”.

2.2.2.2. Dimensiones de la motricidad gruesa

2.2.2.2.1. Equilibrio

El equilibrio está estrechamente relacionado con el control tónico – postural, ya que facilita tanto como la ejecución de los movimientos al igual que los otros componentes psicomotores, está bajo el control de mecanismos neurológicos como del control consiente. Es el mantenimiento estable de la gravedad de cuerpo en situaciones estáticas o desplazándose en el espacio. La postura se relaciona con el cuerpo mientras que el equilibrio se vincula con el espacio.

Tipos de equilibrio

Podemos distinguir dos tipos de equilibrio estático y el dinámico o en movimiento.

Estático: Capacidad de mantener la posición estática del cuerpo estando en reposo, ya sea echado, sentado, parado u otros, o que su centro de masas se mueve con velocidad constante. Su evaluación pretende poner de manifiesto si el niño puede mantener durante un cierto tiempo. Bucher (1988), citado por Cobos, (1995) No obstante, muchos de los niños de la población normal presentan una cierta inestabilidad cuando se les pide que cierren los ojos, sin que eso sea indicativo de trastorno.

Equilibrio post movimiento: capacidad de mantener una actitud estática después de una dinámica

Dinámico: Capacidad de mantener la posición del cuerpo estando en movimiento (caminando, corriendo, bailando, etc.). Permite una variedad de actividades que hacen mucho más divertida la clase y gozan de gran atractivo entre chicos y chicas. Su evaluación se lleva a cabo a través de la observación de pruebas de marcha. Carreras y saltos anotándose la armonía y coordinación de movimientos.

Ejercicios típicos de desplazamiento:

- Siguiendo líneas rectas, curvas, quebradas. Etc.
- De puntillas, sobre los talones punta – talón, en cuclillas, a la pata coja etc.
- Portando un objeto en la cabeza, hombro, brazo.

El control del equilibrio tiene como objetivo ayudar al niño a desarrolla su esquema corporal, así como la correcta orientación espacio- temporal. Para llegar a su control, es prioritario el dominio del equilibrio estático, a través de sus posiciones: de pie, acostado, o gateando y posteriormente es preciso trabajar el equilibrio dinámico. La

falta de equilibrio va acompañada de inseguridad (afectiva, mental y motórica). Casi todos los niños que tienen problemas de equilibrio suelen ser tímidos, retraídos, y muy dependientes posiblemente como consecuencia de sus frustraciones y fracasos vividos en experiencias de correr, saltar, trepar.

Ya que según (Vayer), citado por García (1994) “El equilibrio correcto es la base primordial de toda coordinación dinámica general y, así mismo, de toda acción diferenciada de los miembros superiores”. De tal manera que mientras el niño se siente desequilibrado no podrá liberar sus brazos y sus piernas, lo que constituirá un gran obstáculo para todo tipo de aprendizaje, en los que las manipulaciones son un elemento fundamental.

2.2.2.2.2. Lateralidad

En los niños pequeños no existe una dominación lateral cerebral y, a medida que se desarrolla la maduración cerebral, se produce un proceso de estructuración de la lateralidad corporal y un acelerado progreso de las habilidades motrices. Producto del desarrollo sensoriomotor y de diferentes factores, se presenta la predominancia de un lado del cuerpo, en especial con respecto a las manos, pies, y ojos. Esta predominancia matriz relacionadas con las partes del cuerpo resulta fundamentalmente para la orientación espacial, las acciones de la vida diaria y, posteriormente la escritura.

Según Binet y simón, a los seis años el niño puede indicar cuál es su mano o su oreja derecha o izquierda. Piaget (1985) considera que se pasa por tres estadios para la adquisición de estas nociones: el primero se extiende desde los cinco años a los 8 años, y las nociones de derecha e izquierda solamente se las considera desde el propio punto de vista; el segundo estadio comprende aproximadamente desde 8 años a los 11 años, y en estas nociones pueden considerarse desde el punto de vista de los demás. El tercer estadio se inicia entre los 11 y 12 años, en el concepto de izquierda o derecha se considera desde el punto de vista de las cosas o de los objetos. Las bases de la orientación se dan por la postura y por la realización de movimientos relacionados con el cuerpo; por lo que la orientación derecha o izquierda y la orientación en general se encuentran estrechamente ligadas a la estructuración del esquema corporal. La lateralidad es un predominio motor relacionado con las partes del cuerpo que integran sus mitades derecha e izquierda. La lateralidad es el predominio funcional de un lado del cuerpo humano sobre el otro, determinado por la supremacía que un hemisferio

cerebral ejerce sobre el otro. Los problemas psicomotores se deben a la lateralidad de forma heterogénea (lateralidad cruzada y lateralidad mal definida). Porque no hay referencias en relación con un acostado dominante.

Una persona tiene una lateralidad cruzada cuando, en aquellas tareas que requiere una acción unilateral iza, utiliza un elemento del lado derecho y otro del lado izquierdo, y siempre lo hace así. Por ejemplo, si se utiliza la mano derecha para escribir, para comer, para cortar) Y siempre utiliza el pie izquierdo para patear el balón, para saltar a la pata coja.). Una persona tiene una lateralidad mal definida cuando hay una falta de dominancia lateral, cuando hay una alternancia en la actividad de los segmentos corporales.

Evolución de la lateralidad

Actualmente, se conoce de forma precisa el proceso por el cual el niño se convierte en diestro o zurdo. La diversidad de opiniones se da des aquellos que piensan que la lateralidad está conformada desde el momento de nacer hasta los que opinan que no se conforman hasta llegada la pubertad. La mayoría de autoridades dicen que es difícil hacer un diagnóstico de la lateralidad antes de los 5 años. A partir de los 6 años, según coste, (1979), el niño ya será capaz de tomar conciencia de la derecha y de la izquierda sobre sí mismo, pero no sobre los demás, hechos que esta los 8 años no se produce. Este dato nos hace pensar que es a partir de los 5 y 6 años cuando el niño gracias a la afirmación progresiva de sus lateralidades es capaz de orientarse en el espacio de forma más resolutiva, lo cual supondrá un logro importante de su evolución motriz.

(Ajuriaguerra, Organización neuropsicología de algunas funciones: de los movimientos espontaneos al dialogo tonico-postural y formas. Psicomotricidad)Ha señalado las siguientes etapas en la estructura de la lateralidad en el niño:

- De 0 a 18 meses: al principio el niño no diferencia un lado de otro; el comportamiento es bilateral y simétrico.
- Hacia los 18 meses: el niño comienza a realizar acciones de forma unilateral, pero sin distinción predominante entre una mano y otra.
- De 4 a 5 años: se inicia la predominancia manual y coordinación viso motriz.
- A los 5 el niño adquiere conciencia de que sus extremidades izquierda y derecha se localizan en ambos lados del cuerpo, pero no sabe ubicarlas o no sabe que parte del cuerpo se llaman “izquierda” y que parte es “derecha”. Conviene a esta

edad ir ejercitando la automatización de la lateralidad, dado que esta conforma la base de la orientación espacial.

- De los 6 a 7 años: se fija la dominancia de las manos en “diestros” y “zurdos”, ya que el niño adquiere nociones de derecha e izquierda, pero únicamente referidas al propio cuerpo.
- De 8 a 11 años: se consigue la lateralidad referida al otro “posición en espejo” reconoce donde está la izquierda y la derecha en su propio cuerpo.
- De 11 a 12 años: hay una lateralidad objetiva respecto a ellos mismos.

Tipos de lateralidad:

1. Según la “preferencia manual” con que se realiza las acciones: utilización real de cada mano en las actividades cotidianas es la que determina la preferencia manual. Entre estas acciones hay que diferenciar:

- Acciones espontáneas (abrir una puerta, recoger un objeto): necesita de una especialización muy reducida, por lo que la utilización muy reducida, por lo que la utilización indiferenciada de las dos manos no constituye una prueba de ausencia de lateralización, sino más bien de ventaja funcional.
- Acciones especializadas: requieren la eficacia y adaptación de la persona a tareas complejas y especializadas.

2. Según su “naturaleza”:

Normal: el sistema nervioso ha realizado, a través de la maduración neurológica y el desarrollo cada vez más diferenciado de la organización perceptiva, dando lugar a la dominación esférica derecha o izquierda.

- Patológica: la lesión de uno de los hemisferios cerebrales provoca que el hemisferio contrario asuma las funciones que el otro no puede.

3. Por su “intensidad” Cabos, (1995)

- Totalmente zurdos: el niño está homogéneamente lateralizado a la izquierda.
- Totalmente diestros: la parte del cuerpo que utiliza sistemáticamente es la derecha.
- Ambidiestros: la ejecución con la mano derecha es tan elevada como con la izquierda.

4. Según el “predominio” de los diferentes segmentos corporales (mano, pie, ojo, oído).

2.2.2.2.3. Movimiento

Es una actividad voluntaria del individuo cuyo objetivo es el movimiento de grupo musculares independientemente uno de otro, realizando simultáneamente movimientos que no tiene el mismo objetivo dentro de una conducta coste (1979) a partir de los 6 años, una vez que se inicia coordinación segmentaria, se comienza el trabajo sobre la disociación de movimientos, añadiendo de forma progresiva y acumulativa los distintos que se exponen a continuación:

- Coordinación de miembros superiores: se realizan actividades que implican en primer lugar movimientos continuos de los brazos (balanceo y rotaciones) para pasar después a movimientos fraccionados (series de movimientos de los brazos descompuestas e tiempo).
- Coordinación dinámica postural consiste en los miembros superiores combinados con variaciones de posición de los miembros inferiores (por ejemplo, traslado lateral de una pierna sobre otra).
- Movilización de otros segmentos y del conjunto del cuerpo: a las actividades anteriores se le suma la movilización de otros segmentos del cuerpo que es cabeza y tronco.

El movimiento es importante para satisfacer las necesidades y deseo de sobrevivencia, exploración, descubrimiento, control, equilibrio, expresión y juego principalmente en los niños, facilitando de esta manera las tareas y oficio que los niños realizan hasta formar parte del avance tecnológico que en la actualidad existen, permitiendo el desarrollo motor que le ayuda a mejorar la comprensión y análisis conceptuales, tomando en cuenta que la mayoría de los comportamientos humanos son actos voluntarios o intencionales y que se los puede observar, medir, modificar, adaptar de acuerdo al lugar donde el niño se desenvuelve.

Etapas del cuerpo representando en movimiento.

- Fase de la representación de su cuerpo en movimiento de la postura y de la percepción segmentarias de las partes de su cuerpo.
- A los 8 años el niño tiene nociones de derecha- izquierda a los 11 y 12 años el esquema corporal ya conoce perfectamente su esquema corporal.

2.2.2.2.4. Esquema corporal

El esquema corporal lo podemos considerar como la imagen mental que tenemos de nuestro cuerpo ya que lo primero que el niño percibe es su propio cuerpo, el cual sirve como medio de interacción con los demás y el medio ambiente. Gracias a su cuerpo, el niño experimenta distintas sensaciones, se moviliza de un lado a otro, el esquema corporal como imagen mental se construye siguiendo la evolución del pensamiento primero como esquema de acción. Con la aparición de la función simbólica (lenguaje, imitación, y juego simbólico) que lo convierte en representación interiorizada y después en intuición (interiorización de las percepciones y movimiento sin coordinación) rígida e irreversible, que da paso a la imagen mental.

Le Boulch (1997) Nos dice que es el “conocimiento inmediato y continuo que nosotros tenemos de nuestro cuerpo en estado estático o movimiento, en relación con sus diferentes partes y sobre todo en relación con el espacio y los objetos que nos rodean”.

El movimiento se convierte en el gran factor unificador entre las distintas partes del cuerpo, por eso no conocemos nuestro cuerpo a menos que nos vemos, por el adquirimos una relación definida con el mundo exterior; el conocimiento de nuestro cuerpo y del mundo que nos rodea depende de la propia acción, la cual dirige percepción y apoyan los demás sentidos. La percepción y el movimiento son síntesis de una unidad indivisible que es la conducta del niño.

García (1994) Sustenta que el esquema corporal difiere de la imagen y el concepto corporal es totalmente inconsciente y cambia de un momento a otro, regula la posición de los músculos y parte del cuerpo y en cualquier momento determinado varía según la posición del cuerpo. Pues el niño puede caminar, inclinarse, hacer cualquier tipo de movimiento sin caer. Si el esquema corporal está alterado, el individuo tendrá serias dificultades para ejecutar movimientos coordinados y mantener el equilibrio.

En relación con los problemas de adaptación escolar, muchos investigadores han comprobado que las dificultades en la lectura, en la escritura, en el número y cálculo y con respecto a otros símbolos, se deben a alteraciones del esquema corporal, dificultades visomotoras en lo que es lateralidad e inmadurez postural. Por el contrario, si trabajamos estas cualidades psicomotrices permitirá al niño apoyar en su aprendizaje escolar y predisponer para que madure elementos esenciales para su vida futura. (Oscar.z 1991)

El esquema corporal comprende los aspectos motores, afectivos y cognitivos de nuestro cuerpo.

Etapas del esquema corporal

Boulch (1993) Inspirándose en los trabajos de Wallon (1964) Y, sobre todo, en Ajuriaguerra, han distinguido tres etapas del esquema corporal en las que se percibe con claridad la influencia piagetiana.

Etapas del cuerpo vivido (hasta los 3 años)

Edad del descubrimiento del propio cuerpo, en esta fase el niño delimita su cuerpo con relación a las personas y a los objetos ya que sus experiencias las adquiere en contacto con el entorno que le rodea. Se inicia a través de la relación afectiva, corporal con la madre.

- Durante los primeros tres meses el comportamiento motor es global quiere decir fuertemente emocionalizado y determinado por reflejos automáticos responder la satisfacción de sus necesidades básicas.
- A partir de los 3 meses comienza a sentir su cuerpo en relación con circunstancias externas y experimenta el deseo de moverse.
- A partir de los 8 meses el niño ya no sonríe indiscriminadamente a extraños y familiares.
- Hacia los 18 meses puede llegar a reconocer diferentes partes de su cuerpo.
- Hacia los 2 años el niño ya va a reconocer de manera unitaria y global su cuerpo. Va a conocer que partes de su cuerpo utiliza con más frecuencia y porque ve sus funciones como: cabeza, boca, brazos, dedos, ojos y barriga.
- De 2 a 3 años y conoce: nariz, orejas, piernas, brazos, mejillas, uñas.

Etapas de la discriminación perceptiva (de 3 a 7 años)

Se desarrolla la percepción y control de cuerpo a través de la educación sensorial, en esta etapa el niño va a tomar conciencia e interiorización de las experiencias sensoriales.

- La motricidad global hasta los 5 años los aspectos motores predominan sobre la percepción. En la estructura perceptiva permite que el niño tome conciencia e

interiorice las experiencias que le proporcionara la ventaja de adquirir una adecuada imagen de sí mismo.

- Conocimiento y percepción del propio cuerpo van en aumento a partir de los 5 años, los elementos perceptivos visuales prevalecen sobre los elementos motores. Es capaz de dibujar la figura humana completa.

2.2.2.2.5. Coordinación dinámica general

Aquella que agrupa los movimientos que requieren una acción conjunta de todas las partes del cuerpo. Intervienen gran cantidad de segmentos y músculos y por tanto gran cantidad de unidades neuromotoras.

Consiste en movimientos que ponen en juego la acción ajustada y reciproca de diversas partes del cuerpo y que en la mayoría de los casos implica locomoción.

Berruazo, (2002). Según este autor, el equilibrio va a ser la base de toda la coordinación dinámica; si el equilibrio es defectuoso, además de ocuparse de coordinar los movimientos, el cuerpo tiene que gastar energía en una lucha constante contra el desequilibrio y la caída

Para su reducción, se retoman los distintos ejercicios realizados durante la etapa de percepción global del cuerpo, exigiendo ahora una ejecución más precisa.

1. Arrastre: es el desplazamiento que se produce por la acción alternativa o simultanea de brazos y piernas, en él se da el contacto permanente del tronco con el suelo Berruazo (2002) A los 6 meses el niño es capaz de girar desde la posición de cubito prono, y a los 7 meses podrá girar de la posición cubito prono a la de cubito supino y podrá efectuar el giro completo y arrastrándose y apoyándose de los codos.
2. Gateo o cuadro pedía: es el desplazamiento que se realiza sobre las manos y los pies en contacto con el suelo, mientras que el gateo hay además un apoyo en las rodillas en el suelo. A los 9 meses el niño comienza un gateo incardinado que se vuelve coordinado hacia los 10 meses utilizando los brazos y las piernas contralateral. El niño que todavía no adquiera esta habilidad se les coloca en decúbito prono situando objetos atractivos a cierta distancia para motivarse a ir hacia ellos únicamente recta, se le coloca en posición de gateo permitiendo que en un principio se apoye con las manos. Al comienzo también se le puede

ayudar sosteniéndole en esta posición con nuestras manos y eliminando poco a poco esta ayuda.

3. Marcha: su patrón motor se caracteriza, por una acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo Berruazo (2002) que va a ir acompañado de rotación de la pelvis, rotación torácica y balanceo de los brazos, movimientos con el brazo y codo. Hacia los 11 meses el niño es capaz de andar de lado de los objetos y será a los 12 meses cuando aparezca la marcha es una marcha rudimentaria en la que no intervienen los brazos. A los 3 años adquiere un cierto automatismo con una longitud y altura de paso relativamente uniforme incluyendo el balanceo de brazos, y a los 4 años ya es más armoniosa y semejante a la del adulto, con un ritmo de balance igual.
4. Carrera: Es una ampliación natural de la habilidad básica de andar; el factor que la distingue es que hay una fase en la que el cuerpo se lanza al espacio sin apoyarse en ninguna de las dos piernas Berruazo (2002). Entre los 18 y 24 meses los niños empiezan a correr; la carrera aparece de forma accidental en las primeras marchas, entre los 2 y 3 años el niño ya corre rápido. Con el incremento de la fuerza va logrando una mejor proyección del cuerpo con el espacio y con el perfeccionamiento del equilibrio va adquiriendo más coordinación, lo que hace que a los 5 años se parezca bastante a la carrera de un adulto a partir de ahí ira mejorando la velocidad con dos momentos privilegiados de acrecentamiento, hacia los 8 años debido al desarrollo del sistema nervioso y la mejora de la coordinación, y hacia los 12 años debido al aumento de la fuerza (Ruiz 1987).
5. Salto: es una habilidad motriz en la que el cuerpo se suspende en el aire debido al impulso de una o ambas piernas y cae sobre uno o ambos pies Berruazo (2002) entre los 18 y 24 meses el niño empieza a saltar, a los 3 años el 42% de 100% muestran habilidades de salto llegando a este porcentaje, el salto es una habilidad compleja se requiere el logro de una buena capacidad de coordinación dinámica general. Aprender a saltar requiere capacidad de afrontar altura con la percepción y el equilibrio.

2.2.3. El juego como estrategia didáctica en educación inicial

En el Nivel Inicial, la responsabilidad educativa del educador es compartida con los niños que atiende, así como con las familias y personas de la comunidad que se involucran en la experiencia educativa. Los niños construyen conocimientos haciendo, jugando, experimentando; esta participación implica actuar sobre su entorno, apropiarse de él, conquistarlo, en un proceso de interrelación con los demás. Es mucho más que elegir los materiales o los compañeros y las compañeras para sus juegos. Un clima participativo contribuye a que el niño del nivel inicial desarrolle la capacidad de manejarse de manera autónoma, creativa, con iniciativa y solucionando problemas cotidianos.

Esta participación de los alumnos y las alumnas en la experiencia educativa permite redimensionar el juego infantil este juego se convertiría en la estrategia pedagógica por excelencia por el hecho de que es la manifestación más importante de los niños.

2.2.4. El juego en la psicomotricidad

Aquellos espacios creados en forma permanente o temporal donde se toman en cuenta, para su construcción, aspectos relacionados con la motricidad y la vivencia de situaciones placenteras con el cuerpo y con otros; así como la oportunidad de desplegar diferentes posibilidades de expresión y de cooperación. El tiempo de juego en estos casos es espontáneo en estos espacios construidos con diversos dispositivos, según las características de cada grupo, sino que lo complementa, la observación por parte de los docentes de las posibilidades motrices, de los miedos, así como de las estrategias que van desarrollando los niños por sí mismos para vencer los desafíos espaciales, enriquecen el estilo de planificación de sus prácticas en las cuales se pondrá en la especificidad a la asignatura a enseñar.

La psicomotricidad se refiere exclusivamente al ser humano y difiere del movimiento como concepto físico aplicado a cualquier cuerpo que posee la capacidad de moverse, así la psicomotricidad puede caracterizarse como un conjunto de posibilidades que posee el ser humano para moverse considerándolo como individuo o como especie. La psicomotricidad es el resultado de las capacidades y habilidades motoras del individuo son el resultado de dos elementos: de un proceso de aprendizaje que se da en un tiempo

y en un lugar determinado, y el otro del proceso propio de un determinado grupo social. Representa la forma concreta de interacción del ser humano de la naturaleza y con sus semejantes. La motricidad es una expresión de la actividad humana, las relaciones interpersonales ocurren por el movimiento, de la misma forma que ningún pensamiento o sentimiento puede expresarse sin la interferencia del movimiento.

Koliniak Justifica la necesidad de incluir el conocimiento de la psicomotricidad en la escuela porque ese conocimiento podría favorecer la comprensión y responder a las preguntas siguientes ¿qué ejercicios de movimiento necesita las diferentes personas?, ¿De qué tipo y en qué cantidad las actividades motoras son adecuada para los seres humanos en las distintas franjas de edad?, ¿porqué algunas personas no son hábiles en determinadas actividades motoras?

2.2.5. El juego didáctico en la psicomotricidad

La psicomotricidad vivenciada utiliza la actividad libre y espontánea, y no cabe duda de que en la infancia la actividad propia de los niños es el juego. En cada edad va a predominar un tipo de juegos distintos. Así, entre el nacimiento y los dos años predominan el juego sensoriomotor. A partir de los dos años aparecen las primeras formas de juego simbólico que se van haciendo más complejas a partir de los cuatro años. A partir de los siete años empiezan a introducirse reglas en el juego, y junto a los juegos anteriores aparece el juego de reglas, que va a ser el predominante a partir de los 10-12 años.

- Escuchando, observando, lo que permite saber cuándo implicarse y cuando distanciarse.
- Ofreciendo ley, orden y seguridad en el desarrollo del juego.
- Compartiéndose en compañero simbólico.
- Modificando el espacio, preparando la sala y el material de determinada forma al comienzo o durante el desarrollo de la sesión.
- Ofreciendo propuestas, directas o indirectas, verbales o no verbales, en función de las necesidades o demandas que observe.

En el juego sensoriomotor se puede, por ejemplo, favorecer el equilibrio cuando un niño decide subirse a un caballito. Si el niño no se decide espontáneamente, el

psicomotricista puede preparar una atractiva construcción que le motive a subirse, puede colocar unas colchonetas debajo, animarle e incluso subir juntos, de esta forma:

- Modifica el espacio realizando una construcción implicando al niño, a ser posible, en la construcción del espacio.
- El primer lugar, la propuesta será sutil: construye un espacio atractivo, intenta motivarle, que le atraiga la actividad a realizar.
- Confiere seguridad a la actividad: coloca colchoneta debajo para que el niño se sienta más seguro.
- Si todavía no se ha decidido a subir, la propuesta será directa: le provoca invitándole de forma verbal (¿quieres subir?) o no verbal (¿darle la mano para subir juntos?). En un ambiente de seguridad el niño llevara a cabo juegos de placer sensoriomotor: trepara, saltara, rodara, se balanceara, caerá, jugara con equilibrio, experimentando diferentes sensaciones kinestésicas, propioceptiva y ajustes tónicos que le harán vivir situaciones de placer, y le llevara a tener conciencia de su cuerpo y sus posibilidades de movimiento, así como adquirir distintas habilidades (Martínez, 1999).

El juego es un medio de expresión, instrumento de conocimiento, de socialización regulador, compensador, y afectivo colaborador en el desarrollo de las estructuras del pensamiento en pocas palabras, es un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Para Piaget (1956), en la actividad lúdica se perciben en tres etapas, las cuales se corresponde directamente con las de la inteligencia y afectividad. La primera etapa corresponde al juego- ejercicio, el niño juega con sus manos, brazos, pies, y posteriormente con todo su cuerpo pues por medio de estos juegos, el niño se conoce y experimenta con el mundo externo. Esta actividad resulta de mucha importancia en él bebé y decrece paulatinamente hasta los 5 años. En el otro juego se da a partir de los dos años el niño descubre los juegos imitativos, mágicos y simbólicos en los cuales desempeñan un rol fundamental hasta los 5 años. Finalmente, por medio de estos, realiza sucesivas identificaciones con el mundo externo y juega a ser la mamá, a trabajar como el papá etc.), estructura un núcleo de identidades que apoyan su propia identidad. (Oscar.z 1991) “La psicomotricidad y el niño” Editoriales Trillas.

A medida que un niño pasa de lactante a adulto, su principal enfoque de la actividad evoluciona a lo largo de un todo juego-trabajo. Para el niño en edad preescolar, el juego

es la actividad central, la estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Con el transcurso de los años, los educadores y desarrollistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer. Esta actividad es importante porque ayuda al niño a adaptarse a su ambiente o cultura.

2.2.6. Juego educativo en la escuela

Etimológicamente, juego significa "Ludus Ludare" abarca todo el campo del juego infantil, recreo, competición, juegos de azar. Desde los tiempos primitivos el juego ha sido considerado como cultura propia y la educación representaba la supervivencia.

Con el propósito de mostrar algunos antecedentes del concepto de juego diremos, por ejemplo, que ya Heráclito postula: "el conjunto del tiempo es un niño que juega a los peones". A partir de lo anterior, es posible afirmar que, si bien es cierto que Heráclito no desarrolla de manera intencional el concepto de juego, si es posible desprenderse de su pensamiento, un concepto del mismo; ya que el juego, entendido este como el principio activo y transformador de la realidad es postulado por este filósofo como el fundamento de lo existente, en la medida que es "auto movimiento y libertad", los cuales son bases para desarrollar una buena motricidad en los niños.

Dentro de esta misma línea de tradición, podemos inscribir a filósofos como Hegel y Nietzsche, que el propio Fin considera como antecedentes para el desarrollo de una teoría del juego: "La eminente esencialidad del juego si ha sido reconocida siempre por la gran filosofía. Así por ejemplo Hegel dice que el juego, en su indiferencia y mayor ligereza es la seriedad sublime y la única verdadera. Y Nietzsche afirma en Homo: "No conozco otro modo de tratar las grandes tareas que a través del juego". Sin embargo, los antecedentes históricos del concepto de juego no son únicamente frases de afirmación de la pertinencia de dicho concepto, por ello es preciso recordar que una de las contrapartes de Heráclito, Hegel y Nietzsche es la consideración de Kant y Schiller de que el juego posee solo una significación subjetiva; esta consideración inaugurada por ellos ha prevalecido en toda la nueva antropología. La psicomotricidad en sus inicios

tenía como objeto el estudio de aquellos trastornos motores que parecían indicar una relación estrecha entre lo somático y lo psíquico. Sus técnicas de intervención se consideraban de rehabilitación mecánica, en que lo corporal se reducía a ser un simple “instrumento de intervención” distintos estudios científicos permitieron más tarde un análisis más detenido de las relaciones concretas entre lo psíquico y somático

A pesar de su indudable valor educativo, la escuela ha vivido durante muchos años de espalda al juego. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, como máxima concepción, simple entretenimiento. Una radical diferenciación intrínseca entre juegos es aprendizaje ha levantado una creencia falsa es falta de rigor psicológico sobre la inutilidad de los juegos. Hoy, la investigación psicoevolutiva nos ha convencido de lo contrario: frente al esfuerzo instructivo necesario para el dominio de ciertos conocimientos, observamos la naturalidad con la que se aprenden y dominan ámbitos del saber, mediante situaciones de juego espontáneos y cargadas de sentido cultural.

El juego en el preescolar es el medio ideal para el aprendizaje, a través del infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos. En el área de Aprendizaje (dramatización), el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

Hi: La aplicación de los juegos didácticos mejorara significativamente la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa-Piura 2018.

H0: La aplicación de los juegos didácticos no mejorara significativamente la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa-Piura 2018.

3.2. Hipótesis específicas

He1: El nivel de motricidad gruesa se encuentran en inicio los niños de 4 años, antes de la aplicación de los juegos didácticos de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa-Piura 2018.

He0: El nivel de motricidad gruesa no se encuentran en inicio los niños de 4 años, antes de la aplicación de los juegos didácticos de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa-Piura 2018.

He2: El nivel de motricidad gruesa se encuentra en proceso los niños de 4 años, después de la aplicación de los juegos didácticos de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa-Piura 2018.

He0: El nivel de motricidad gruesa no se encuentra en proceso los niños de 4 años, después de la aplicación de los juegos didácticos de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa-Piura 2018.

He3: Existen diferencias significativas entre los resultados del pre test y pos test sobre la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa-Piura 2018.

He0: No existen diferencias significativas entre los resultados del pre test y pos test sobre la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.1371 A.H. Túpac Amaru II etapa-Piura 2018.

IV. METODOLOGÍA

El método cuantitativo de acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2010) manifiestan que usan 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, además señalan que este enfoque es secuencial y probatorio, cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar o eludir” pasos, el orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna fase y parte de una idea, que va acotándose y, una delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se desarrolló un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas (con frecuencia utilizando métodos estadísticos), y se establece una serie de conclusiones respecto de las hipótesis.

El estudio corresponde a una investigación de tipo cuantitativo, porque se utilizará herramientas necesarias para alcanzar resultados exactos para la investigación.

Sostengo en base al autor Murillo (2008) la investigación aplicada recibe el nombre de “investigación práctica o empírica”, que se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. El uso del conocimiento y los resultados de investigación que da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad.

Así mismo es de tipo aplicada, ya que se emplearon juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años.

Es explicativa según el autor Hernández (1998) sostiene que existe un pre y post prueba a los grupos de estudio. Quiere decir, que se realiza un cotejo previo a la intervención y otra posterior. Por otro lado, habrá una evaluación antes y después con el objeto a evaluar. Este tipo de estudio permite tener una referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo de las variables dependientes.

Este estudio corresponde a una investigación explicativa ya que pretende explicar las causas del problema relacionadas a las variables de la investigación antes y después de

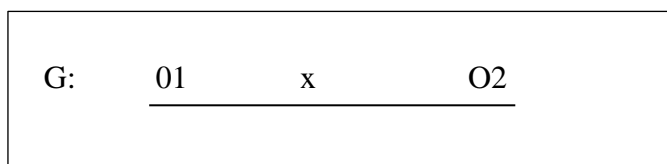
la aplicación de los juegos didácticos y utilizando como instrumento una guía de observación los cuales serán procesados estadísticamente.

4.1. Diseño de la investigación

Tamayo (2005), el diseño de una investigación “es la estructura por seguir en una investigación, ejerciendo el control de la misma a fin de encontrar datos confiables en su relación con las interrogantes surgidas de los supuestos”

El diseño que se ha utilizado se denomina experimental del tipo pre experimental con un solo grupo con pre test y pos test, en un solo grupo.

El diagrama del diseño de investigación fue:



El diagrama anterior, se explica así:

G: Grupo conformado por 17 niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II, Piura- 2018.

O1: Aplicación de un pre test para la medida de la variable dependiente, es la observación al inicio de la investigación del nivel de motricidad gruesa.

X: Aplicación de la variable independiente, es la propuesta basada en el juego didáctico como estrategia.

O2: Aplicación de un pos test para la medida de la variable dependiente es la guía de observación al final de la investigación del nivel de motricidad gruesa.

4.2. Población y Muestra

Hernández (2006) La población de la investigación es el conjunto de todos los casos que concuerden con una serie de especificaciones, o en sí, la serie de unidades o fuentes de datos que conforman un todo.

En este caso, la población de estudio estuvo conformada por la totalidad de niños que están matriculados en el nivel de educación inicial de la I.E.I. N° 1371. A.H. Túpac

Amaru II -Piura 2018. La referida población está distribuida en un aula porque los tres grados están juntos, sumando un total de 31 niños.

Tabla 1. Distribución de la población de estudiantes de educación inicial de la I.E.I. N° 1371 AA.HH. Túpac Amaru II- Piura.

Aula	Hombres	Mujeres	Total
3 años	1	3	4
4 años	7	10	17
5 años	8	2	10

Fuente nómina: I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II del distrito de Piura y provincia de Piura, 2018.

La muestra estuvo conformada por la totalidad de 17 niños de educación inicial de la institución educativa N° 1371 A.H. Túpac Amaru II –Piura.

La prueba de estudio es no probabilístico de tipo intencional ya que deseamos mejorar la motricidad gruesa, para lo cual se ha elegido a 17 niños de 4 años como grupo experimental por la accesibilidad, facilidad intencionalidad de la investigación.

Tabla 2. Distribución de la muestra de los estudiantes de 4 años de la institución educativa N° 1371 A.H. Túpac Amaru II- Piura.

Aula	Varones	Mujeres	Total
Única	7	10	17

Fuente nómina de Matrícula de Educación Inicial de la I.E.I. N° 1371 AA.HH. Túpac Amaru II del distrito de Piura y provincia de Piura, 2018.

4.3. Definición de Operacionalización de variables e indicadores

a. variable independiente:

Flores (2009) Define los juegos didácticos como “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” (p. 38). Esta es una definición que explica de manera breve lo que es un juego didáctico, debido a que no solo se enfoca en lo que desarrolla en el estudiante, sino que también abarca otros logros que se van a obtener al utilizarlos en el aula.

Las estrategias se realizaron a través de la aplicación de sesiones de aprendizaje en los estudiantes de 4 años del nivel inicial, que van a servir para medir el nivel de motricidad gruesa de los niños de 4 años.

b. Variable dependiente:

La motricidad gruesa según Jiménez, Juan (1982) Es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares la cuales permiten la movilidad y coordinación de los miembros, 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 propioceptivos 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.

He tomado la motricidad gruesa debido a la falta de coordinación motora que tienen los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II –Piura.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

Título: Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa-Piura

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
INDEPENDIENTE JUEGOS DIDÁCTICOS	Según Jean Piaget (1956) nos dice que el juego didáctico forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del	El juego didáctico es una estrategia participativa de enseñanza que realiza el docente. Se midió a través de juegos didácticos: Juego funcional Juego simbólico	JUEGO FUNCIONAL	Es la primera etapa de la evolución del juego durante el desarrollo del niño, son propios del estadio sensorio motor en la que consiste en repetir una y otra vez una acción por el placer de obtener un resultado inmediato. Piaget (1956)	Control y coordinación de los movimientos	Coordina brazos y pies al momento de hacer tijeras.	Logrado 16-18
						Camina sobre un cuadrado sin salirse de la cuerda.	Proceso 11-15
						Salta alternando los pies.	Inicio 0-10
						Salta con los pies juntos.	

	individuo.				Desarrollo de los sentidos a través de la manipulación	<p>Experimenta sensaciones táctiles: como áspero, rugoso, suave, lizo, duro, blando.</p> <p>Reconoce el sonido al escuchar un instrumento musical: pandereta triangulo, maracas y piano.</p> <p>Emite sonidos onomatopéyicos de animales de la granja.</p>	
--	------------	--	--	--	--	--	--

			JUEGO SIMBÓLICO	Es propio del estadio pre operacional que consiste en simular situaciones reales, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego. Piaget (1956)	Desarrolla el juego a través de la imaginación	<p>Imita los gestos que hace su compañero cuando se pone frente a un espejo mágico.</p> <p>Juega con objetos imaginarios que no están presentes.</p> <p>Reconoce sonidos e imita con su cuerpo como hacen los animales domésticos.</p>	
--	--	--	--------------------	--	--	--	--

DEPENDIENTE MOTRICIDAD GRUESA	Habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. (Armijos P., 2012).	Es la capacidad que tenemos las personas para mover los músculos del cuerpo de forma coordinada y mantener el equilibrio, además de agilidad, fuerza y velocidad necesaria en cada caso. Se midió a través de 5 niveles:	Equilibrio	Es la capacidad que tienen las personas de mantener diversas posiciones: sin moverse (Armijos P., 2012).	Demuestra equilibrio al momento de sostenerse con su cuerpo.	Se para en un pie con los brazos abiertos.
		Intenta sostenerse sobre un pie.				
		Camina sobre un taburete teniendo equilibrio de su cuerpo.				

		corporal coordinación					
			Lateralidad	La lateralidad es el predominio funcional de un lado del cuerpo humano sobre el otro en la que se divide en dos hemisferios el izquierdo y el derecho de nuestro cuerpo. (Armijos P., 2012).	Reconoce e identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.	Reconoce con su mano el lado derecho e izquierdo. Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros. Lanza el balón con una mano y la recibe con la otra.	

			Movimiento	<p>El movimiento es el cambio de posición o de lugar que experimentan los cuerpos en el espacio, con respecto al tiempo y a un punto de referencia. (Armijos P., 2012).</p>	<p>Demuestra agilidad en sus movimientos como: saltar, correr, caminar.</p>	<p>Salta dentro de los aros con los pies juntos.</p> <p>Corre y salta obstáculos.</p> <p>Recibe la pelota caminando con las dos manos</p>	
			Esquema corporal	<p>Es el conocimiento inmediato y continuo que tenemos de nuestro cuerpo en estático o movimiento en relación con el espacio y los objetos que lo</p>	<p>Reconoce, nombra y utiliza las partes gruesas de su cuerpo.</p>	<p>Reconoce las partes de la cara en sí mismo y en la de sus compañeros.</p> <p>Nombra las partes de su cuerpo.</p>	

				rodean. (Armijos P., 2012).		Utiliza su cuerpo para crear diversos movimientos con su cuerpo .	
			Coordinación	Capacidad para realizar movimientos de manera precisa, rápida y ordenada, es decir permite moverse nuestro cuerpo de forma sincronizada. (Armijos P., 2012).	Demuestra coordinación al caminar, correr y saltar.	Camina sobre líneas rectas, curvas y en zigzag. Corre con la pelota y se la pasa a su compañero. Salta dentro y fuera de la ula ula con los pies juntos.	

4.4. Técnicas e instrumentos

La técnica que se utilizó para el recojo de información corresponde a cada una de las variables, en el caso de la variable independiente juego didáctico se utilizó la técnica de la observación, mediante el instrumento guía de observación para determinar en qué medida el juego didáctico mejoro en los niños de 4 años, mientras en el caso de la variable dependiente motricidad gruesa se utilizó 10 sesiones de aprendizajes.

Es definido como “Una técnica de investigación social para la indagación, exploración y recolección de datos, mediante preguntas formuladas de forma directa o indirectamente a los sujetos que constituye la unidad de análisis de estudio investigativo”. (Carrasco 2009).

El instrumento guía de observación se ha tomado de una tesis realizada por Erika Inga Sernaqué, “las estrategias lúdicas y su influencia en la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años, de la I.E. “Cnel. José Joaquín Inclán” – Piura, 2014, que tiene relación con las dimensiones del trabajo de la investigación pues me sirvió de ayuda para reforzar lo ya planteado al momento de aplicar juegos didácticos a los niños de 4 años, la guía de observación estará conformada por 25 ítems en total en ambas variables, este instrumento ha sido modificado para que esté acorde a mis indicadores y lograr una mejora en el desarrollo motor grueso.

Pino (2013) Sostiene que el instrumento es el medio físico en el que se registra los datos evidenciados en la técnica, y para el caso del estudio se ha elaborado el módulo experimental para el caso de la variable independiente, mientras que para el caso de la variable dependiente se ha utilizado la guía de observación,

Según Rojas (2002) Una guía de observación “Es un conjunto de preguntas elaboradas con base en ciertos objetivos e hipótesis y formuladas correctamente a fin de orientar nuestra observación”.

La guía de observación se aplicó a los niños de 4 años para saber el nivel de motricidad en que se encontraban antes de la aplicación de la guía de observación, que consistía en evaluar las dimensiones de equilibrio, lateralidad, movimiento, esquema corporal y coordinación.

Tabla 3. Medición de la variable dependiente y escala

Nivel educativo	Escala de calificación	Descripción
Educación inicial	Logrado A	Cuando el niño evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	Proceso B	Cuando el niño está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	Inicio C	Cuando el niño está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

4.5. Plan de análisis

Se realizó través de una hoja de cálculo Excel. Se desarrolló de la siguiente manera:

Se evaluó un pre test para corroborar el déficit que tiene los niños en cuanto a la motricidad gruesa mediante la técnica de observación y plantear las siguientes hipótesis y un pos test para verificar si los juegos didácticos empleados dieron resultados significativos.

Para medir la variable dependiente de motricidad gruesa se desarrolló a través de las sesiones de aprendizaje planificadas.

Para medir los niveles de la motricidad gruesa se recurrió a la estadística descriptiva por medio de tablas de frecuencia, porcentajes y figuras de barra para revelar los resultados implicados al estudio.

Se aplicará un pos test en a que se evidencio que los juegos didácticos dieron resultados significativamente.

4.6. Matriz de consistencia.

Matriz de consistencia

Título: Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371. A.H. Túpac Amaru II-Piura

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general:</p> <p>¿De qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I N° 1371. A.H. Túpac Amaru II etapa Piura 2018?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar de qué manera la aplicación de juego didáctico mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I N° 1371. A.H. Túpac Amaru II etapa Piura 2018.</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>La aplicación de los juegos didácticos mejorará significativamente la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I N° 1371. A.H. Túpac Amaru II etapa Piura 2018?</p>	<p>Independiente:</p> <p>- Juegos didácticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego funcional • Juego simbólico 	<p>Enfoque: cuantitativa</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: explicativo</p> <p>Diseño:</p> <p>Experimental de tipo Pre experimental con aplicación de pre test y pos test con un solo grupo.</p>
<p>Problema específico:</p> <p>¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I N° 1371. A.H. Túpac Amaru II etapa Piura 2018, antes de la aplicación de los juegos didácticos?</p>	<p>Objetivos específicos:</p> <p>Determinar el nivel de motricidad gruesa de los niños de 4 años la I.E.I N° 1371. A.H. Túpac Amaru II etapa Piura 2018, antes de la aplicación de los juegos didácticos.</p>	<p>Hipótesis específica:</p> <p>El nivel de motricidad gruesa se encuentran en inicio en los niños de 4 años la I.E.I N° 1371.A.H. Túpac Amaru II etapa Piura 2018, antes de la aplicación de juegos didácticos.</p>	<p>Dependiente:</p> <p>- Motricidad gruesa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equilibrio • Lateralidad • Movimiento • Esquema corporal • Coordinación 	<p>Población</p> <p>31 niños de 3, 4 y 5 años</p> <p>muestra</p> <p>17 niños de 4 años</p>

<p>¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años la I.E.I N° 1371. A.H. Túpac Amaru II etapa Piura 2018, después de la aplicación de los juegos didácticos?</p> <p>¿Cuál es el nivel de motricidad gruesa que tienen los niños de 4 años de la I.E.I N° 1371. A.H. Túpac Amaru II etapa Piura 2018, antes y después de la aplicación de los juegos didácticos.</p>	<p>Determinar el nivel de motricidad gruesa a los niños de 4 años la I.E.I N° 1371. A.H. Túpac Amaru II etapa Piura 2018, después de la aplicación de los juegos didácticos.</p> <p>Comparar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I N° 1371. A.H. Túpac Amaru II etapa Piura 2018, antes y después de la aplicación de los juegos didácticos.</p>	<p>El nivel de motricidad gruesa se encuentra en proceso en los niños de 4 años la I.E.I N° 1371. A.H. Túpac Amaru II etapa Piura 2018, después de la aplicación de los juegos didácticos.</p> <p>Existe diferencias significativas entre los resultados del pre test y pos test sobre motricidad gruesa en los niños de 4 años la I.E.I N° 1371. A.H. Túpac Amaru II etapa Piura 2018.</p>		<p>Criterio muestral: No probabilístico intencional</p> <p>TÉCNICAS: Observación directa</p> <p>INSTRUMENTO Guía de observación</p>
--	---	---	--	---

4.7. Principios éticos

De acuerdo con el “código de ética para la investigación” aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N° 0108-2016-CU-ULADECH católica, de fecha 25 de enero de 2016. El presente estudio considera pertinente los siguientes principios:

- **Beneficencia y no maleficencia.** - Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.
- **Integridad científica.** - La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, deberá mantenerse la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.
- **Consentimiento informado y expreso.** - En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigadores o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

V. RESULTADOS

Para llevar a cabo este trabajo de investigación, se tomó en cuenta la I.E.I. N° 1371 que se encuentra ubicada en el A.H. Túpac Amaru II etapa de la ciudad de Piura el distrito de Veintiséis de Octubre, provincia de Piura.

Actualmente la institución educativa está dirigida por la directora Jackeline Dolores Herrera Romero con 20 años de fundación, cuenta con una docente y una auxiliar ya que los tres niveles están en una sola aula, en tres años hay 4 niños, en cuatro años hay 17 niños, y en cinco hay 10 niños, siendo un total de 31 alumnos. Esta institución cuenta con una infraestructura de material noble de dos ambientes; una que es el aula y el otro ambiente que es el patio recreativo. El objetivo de la investigación se tuvo en cuenta únicamente el aula de 4 años del nivel inicial, que están conformada por 17 niños.

5.1.Resultados por objetivos

Oe 1: Determinar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años antes de la aplicación de los juegos didácticos.

Tabla 4. Variable: Motricidad Gruesa – Pre Test

NIVELES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	f	%
INICIO	12	70.60%
PROCESO	3	17.70%
LOGRADO	2	11.70%
TOTAL	17	100%

Fuente: Guía de observación sobre juego didáctico aplicada a los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II, Piura - 2018.

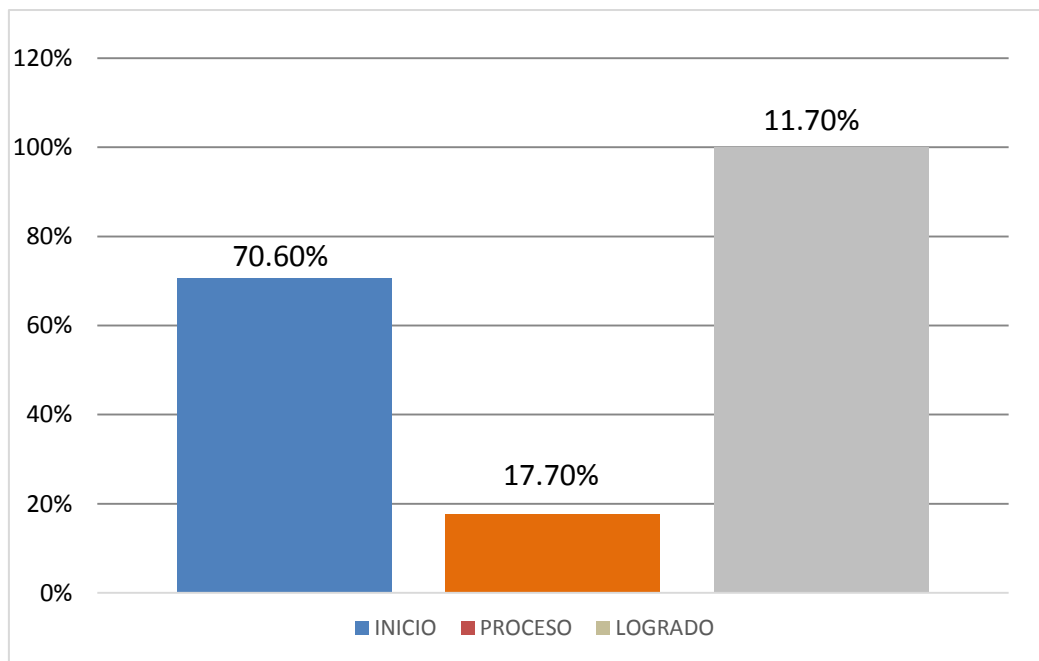


Figura 1. Variable: Motricidad Gruesa - Pre Test

Fuente: Tabla 4

Interpretación: Conforme a la tabla 4 y figura 1, en los resultados se encontró que los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II etapa, Piura- 2018, sobre lo que es la motricidad gruesa en las dimensiones equilibrio, lateralidad, movimiento, esquema corporal y coordinación a manera general se deduce que el 70.60% no tienen coordinación motora gruesa, el 17.70% están en proceso y el 11.70% en proceso.

Tabla 5. Dimensión Equilibrio – Pre Test

NIVELES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	f	%
INICIO	15	70.60%
PROCESO	1	5.90%
LOGRADO	1	5.90%
TOTAL	17	100%

Fuente: Guía de observación sobre la motricidad gruesa aplicada a los niños de 4 años de la I.E.I N° 1371- A.H. Túpac Amaru II. -Piura, 2018.

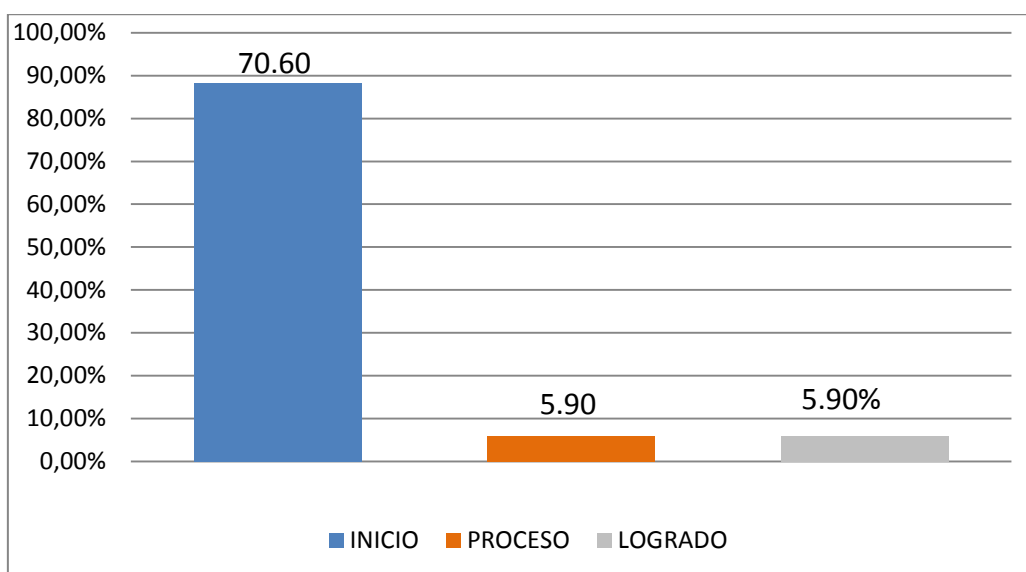


Figura 2. Dimensión Equilibrio – Pre Test

Fuente: Tabla 5

Interpretación: Conforme a la tabla 5 y figura 1, se observa que la mayoría de niños se encuentra en el nivel inicio en cuanto a equilibrio 88.20%, y el 5.90% en proceso y el 5.90% en logrado esto demuestra que los niños tienen dificultad en demuestra equilibrio de su eje postural al moverse y desplazarse. Es decir, no logran con facilidad pararse en un pie con los brazos abiertos, camina sobre un taburete teniendo equilibrio de su cuerpo e intenta sostenerse sobre un pie.

Tabla 6. Dimensión lateralidad – Pre Test

NIVELES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	f	%
INICIO	12	70.60%
PROCESO	4	23.50%
LOGRADO	1	5.90%
TOTAL	17	100%

Fuente: Guía de observación sobre la motricidad gruesa aplicada a los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II. -Piura, 2018.

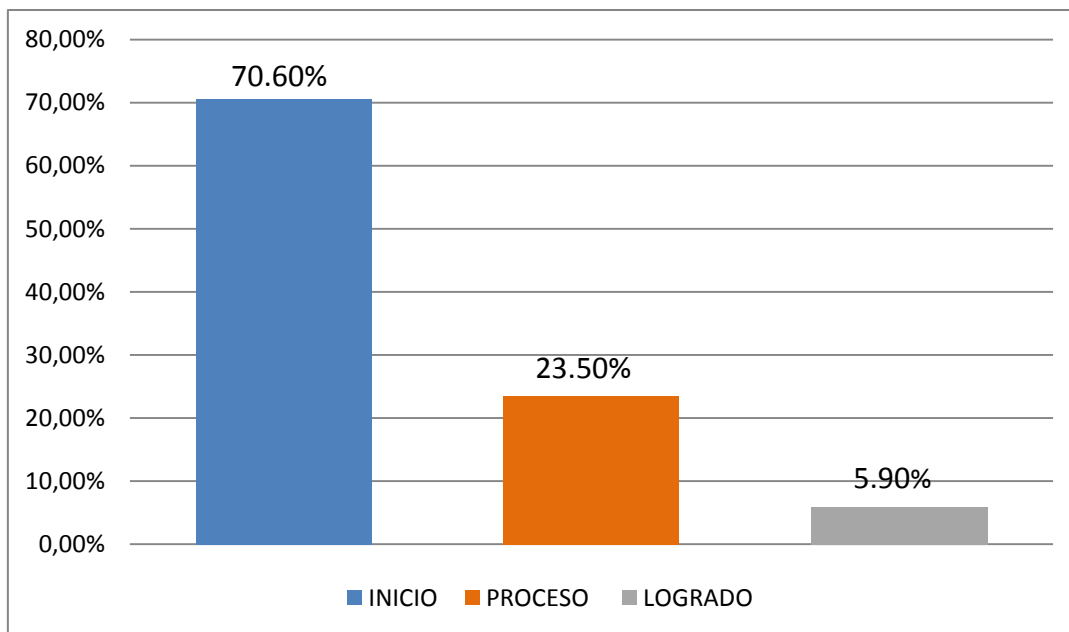


Figura 3. Dimensión lateralidad – Pre Test.

Fuente: Tabla 6

Interpretación: Conforme a la tabla 6 y figura 3, se observa que la mayoría de niños se encuentra en nivel inicio en su lateralidad 70.60%, en proceso 23.50% y en logrado 5.90% esto demuestra que los niños tienen dificultad en su lateralidad es decir no logran con facilidad reconocer con su mano el lado derecho e izquierdo, identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros y lanza el balón con una mano y la recibe con la otra.

Tabla 7. Dimensión Movimiento – Pre Test.

NIVELES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	f	%
INICIO	14	82.30%
PROCESO	2	11.70%
LOGRADO	1	5.90%
TOTAL	17	100%

Fuente: Guía de observación sobre la motricidad gruesa aplicada a los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II. -Piura, 2018.

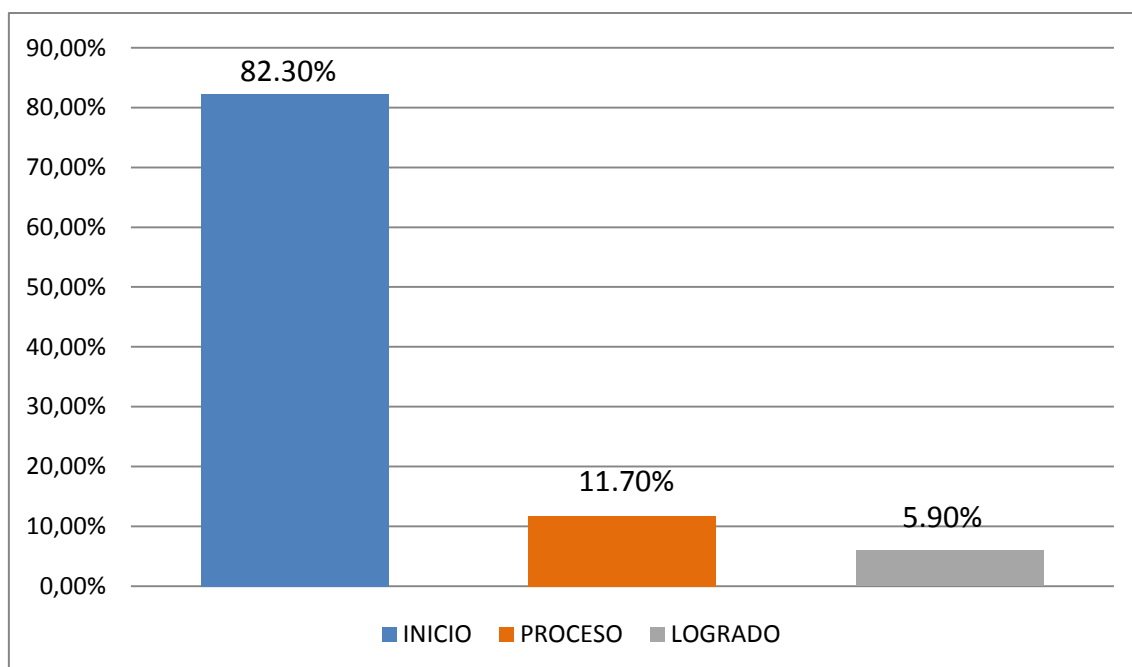


Figura 4. Dimensión Movimiento – Pre Test.

Fuente: Tabla 7

Interpretación: Conforme a la tabla 7 y figura 4, se observa que la mayoría de niños se encuentra en el nivel inicio en cuanto a movimiento 82.30%, y el 11.70% en proceso y el 5.90% logrado esto demuestra que los niños tienen dificultad en movimiento. Es decir, no logran con facilidad saltar dentro de los aros con los pies juntos, corre y salta obstáculos y recibe la pelota caminando con las dos manos.

Tabla 8. Dimensión Esquema Corporal - Pre Test

NIVELES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	f	%
INICIO	9	52.90%
PROCESO	8	47.10%
LOGRADO	0	00.00%
TOTAL	17	100%

Fuente: Guía de observación sobre la motricidad gruesa aplicada a los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II. -Piura, 2018.

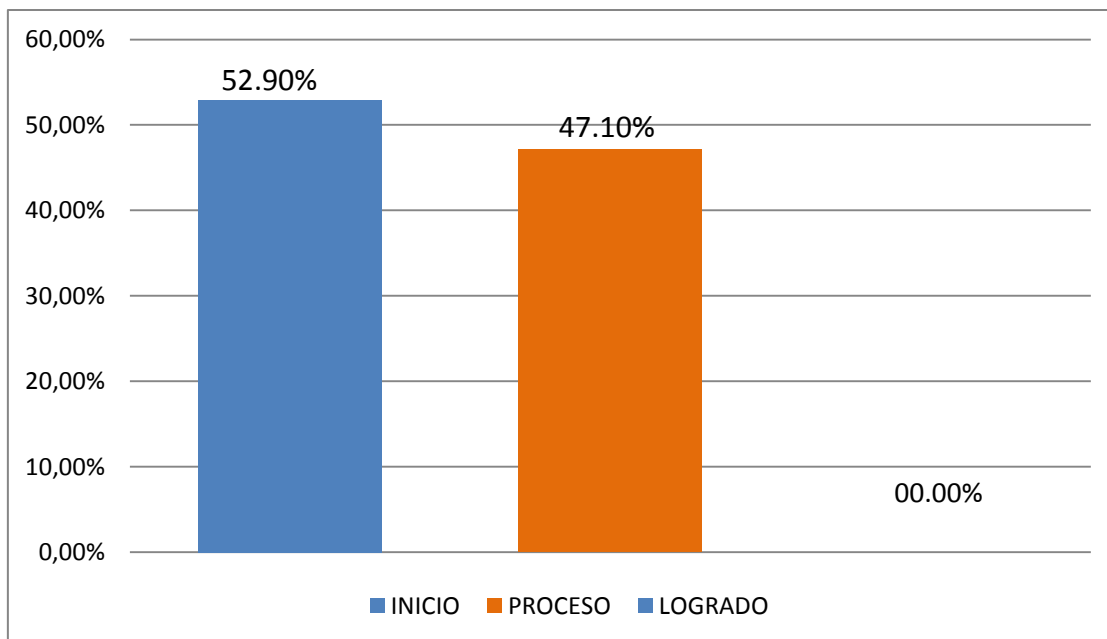


Figura 5. Dimensión Esquema Corporal - Pre Test

Fuente: Tabla 8

Interpretación: Conforme a la tabla 8 y figura 5, se observa que la mayoría de niños se encuentra en el nivel inicio en cuanto a esquema corporal 52.90%, y el 47.10% en proceso, esto demuestra que los niños tienen dificultad en el esquema corporal. Es decir, no logran con facilidad reconocer las partes de la cara en sí mismo y en la de sus compañeros y utiliza su cuerpo para crear diversos movimientos con su cuerpo.

Tabla 9. Dimensión coordinación – Pre Test

NIVELES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	F	%
INICIO	10	58.80%
PROCESO	6	35.30%
LOGRADO	1	5.90%
TOTAL	17	100%

Fuente: Guía de observación sobre la motricidad gruesa aplicada a los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II. -Piura, 2018.

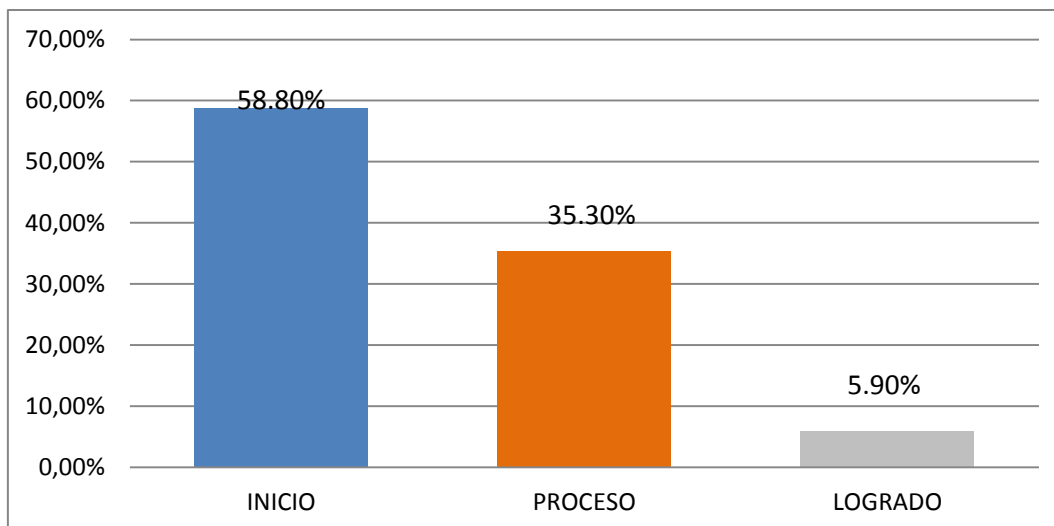


Figura 6. Dimensión coordinación – Pre Test

Fuente: Tabla 9

Interpretación: Conforme a la tabla 9 y figura 6, se observa que la mayoría de niños se encuentra en el nivel inicio en cuanto a coordinación 58.80%, el 35.30% en proceso y en inicio 5.90%, esto demuestra que los niños tienen dificultad en coordinación. Es decir, no logran con facilidad caminar sobre líneas rectas, curvas y en zigzag, correr con la pelota y se la pasa a sus compañeros y salta dentro y fuera de la ula ula con los pies juntos.

Objetivo específico 2: Determinar el nivel de motricidad gruesa a los niños de 4 años después de la aplicación de los juegos didácticos.

Tabla 10. Variable: Motricidad Gruesa – Pos Test

NIVELES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	f	%
INICIO	2	11.70%
PROCESO	2	5.90%
LOGRADO	14	82.40%
TOTAL	17	100%

Fuente: Guía de observación sobre la motricidad gruesa aplicada a los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II. -Piura, 2018.

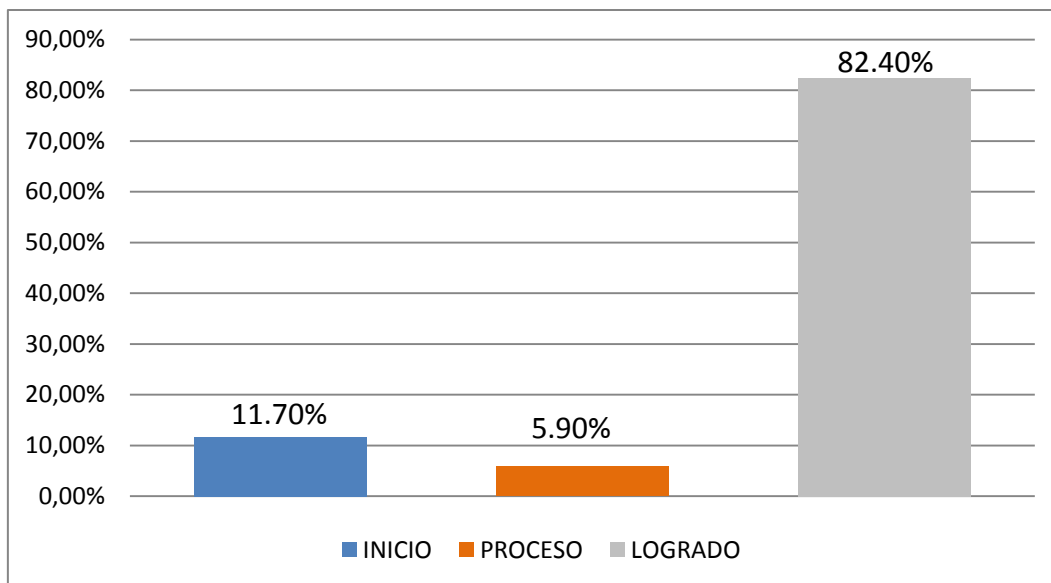


Figura 7. Variable: Motricidad Gruesa – Post Test

Fuente: Tabla 10

Interpretación: Conforme a la tabla 10 y figura 7. En los resultados se encontró que los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II. -Piura, sobre lo que es la motricidad gruesa en las dimensiones equilibrio, lateralidad, movimiento, esquema corporal y coordinación a manera general se deduce que el 82.40% si lograron un nivel satisfactorio mientras que el 5.90% en proceso y 11.70% en inicio.

Tabla 11. Dimensión Equilibrio – Post test

NIVELES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	f	%
INICIO	0	00.00%
PROCESO	4	23.50%
LOGRADO	13	76.50%
TOTAL	17	100%

Fuente: Guía de observación sobre la motricidad gruesa aplicada a los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II. -Piura, 2018.

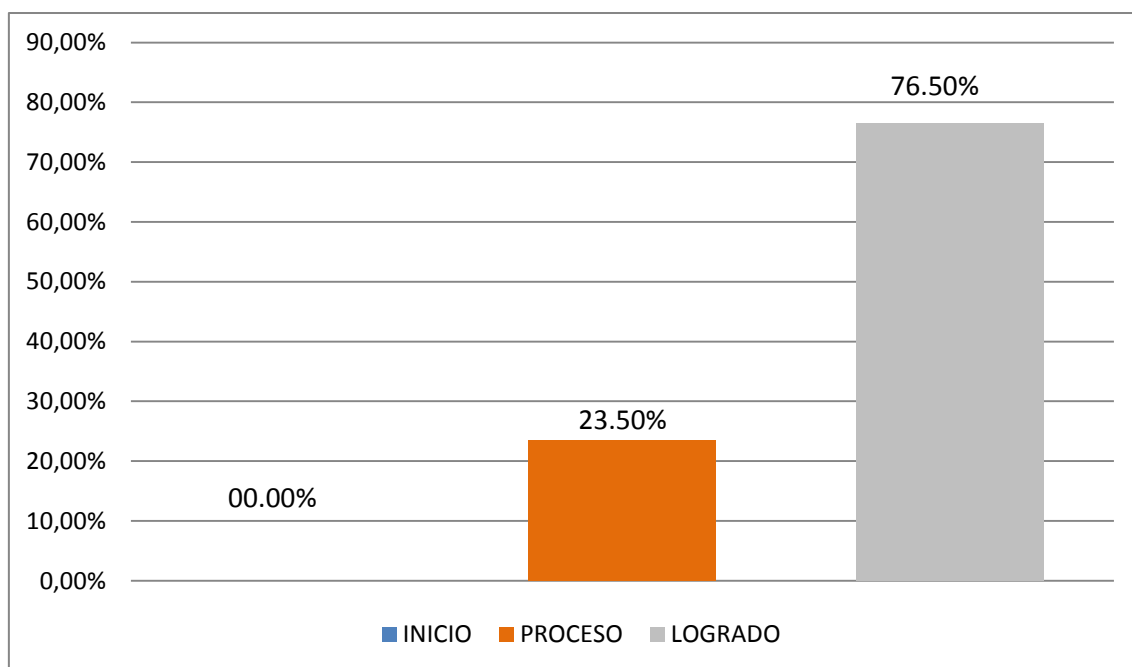


Figura 8. Dimensión Equilibrio – Post Test

Fuente: Tabla 11

Interpretación: Conforme a la tabla 11 y figura 8, en los resultados se encontró que los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II. -Piura, después de la aplicación de juegos didácticos en la dimensión de equilibrio se tiene como resultados que el 76.50% si lograron un nivel satisfactorio mientras que el 23.50% aún sigue en proceso.

Tabla 12. Dimensión Lateralidad – Post Test

NIVELES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	f	%
INICIO	3	17.70%
PROCESO	2	11.70%
LOGRADO	12	70.60%
TOTAL	17	100%

Fuente: Guía de observación sobre la motricidad gruesa aplicada a los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II. -Piura, 2018.

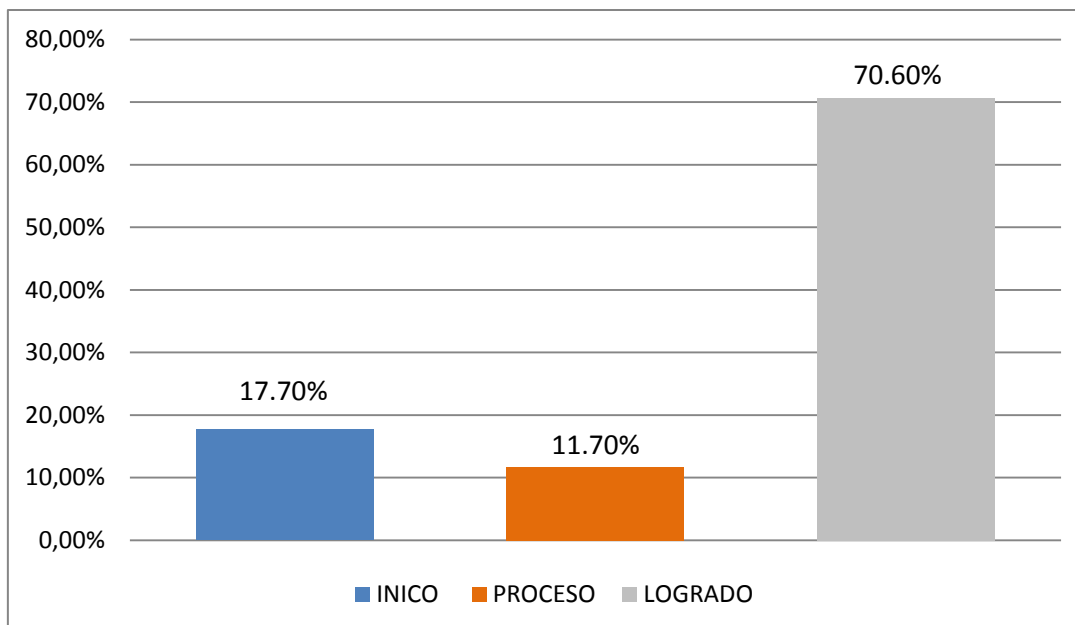


Figura 9. Dimensión Lateralidad – Post test

Fuente: Tabla 12

Interpretación: Conforme a la tabla 12 y figura 9. En los resultados se encontró que los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II Etapa, Piura- 2018, después de la aplicación de juegos didácticos en la dimensión de lateralidad se tiene como resultados que el 70.60% si lograron un nivel satisfactorio mientras que el 11.70% en proceso y 17.70% en inicio.

Tabla 13. Dimensión Movimiento - Post Test

NIVELES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	f	%
INICIO	1	5.90%
PROCESO	3	17.70%
LOGRADO	13	70.40%
TOTAL	17	100%

Fuente: Guía de observación sobre la motricidad gruesa aplicada a los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II. -Piura, 2018.

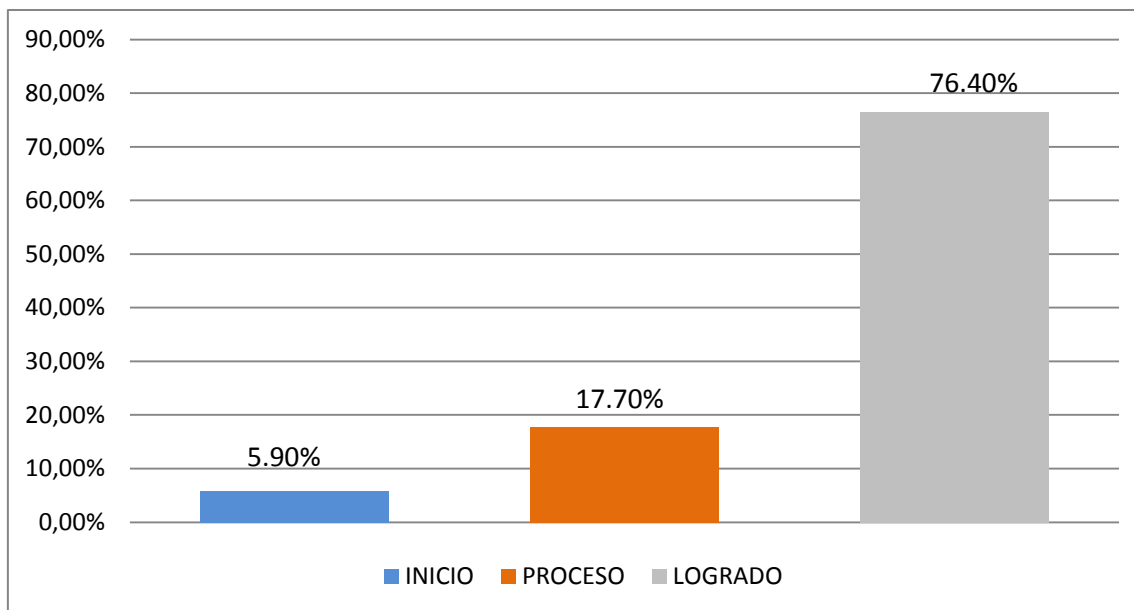


Figura 10. Dimensión Movimiento - Post Test

Fuente: Tabla 13

Interpretación: Conforme a la tabla 13 y figura 10, en los resultados se encontró que los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II. -Piura, después de la aplicación de juegos didácticos en la dimensión de movimiento se tiene como resultados que el 76.40% si lograron un nivel satisfactorio mientras que el 17.70% en proceso y 5.90% en inicio.

Tabla 14. Dimensión Esquema Corporal – Post Test

NIVELES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	f	%
INICIO	1	5.90%
PROCESO	2	11.70%
LOGRADO	14	82.40%
TOTAL	17	100%

Fuente: Guía de observación sobre la motricidad gruesa aplicada a los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II. -Piura, 2018.

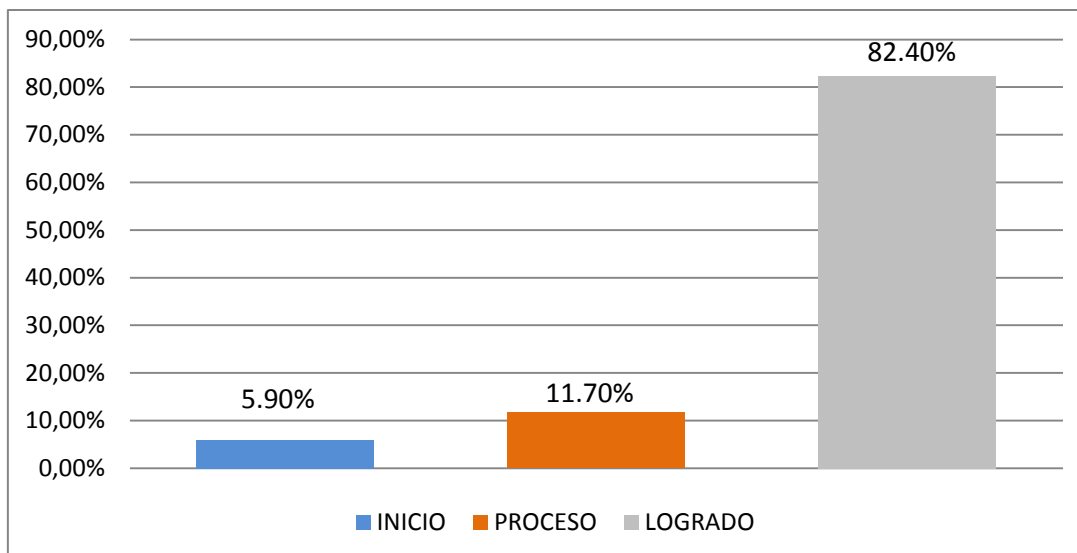


Figura 11. Dimensión Esquema Corporal – Post Test

Fuente: Tabla 14

Interpretación: Conforme a la tabla 14 y figura 11, en los resultados se encontró que los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II Etapa, Piura -2018, después de la aplicación de juegos didácticos en la dimensión de esquema corporal se tiene como resultados que el 82.40% si lograron un nivel satisfactorio mientras que el 11.70% en proceso y el 5.90% en inicio.

Tabla 15. Dimensión coordinación - Post Test

NIVELES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	f	%
INICIO	2	11.70%
PROCESO	1	5.90%
LOGRADO	14	82.40%
TOTAL	17	100%

Fuente: Guía de observación sobre la motricidad gruesa aplicada a los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II. -Piura, 2018.

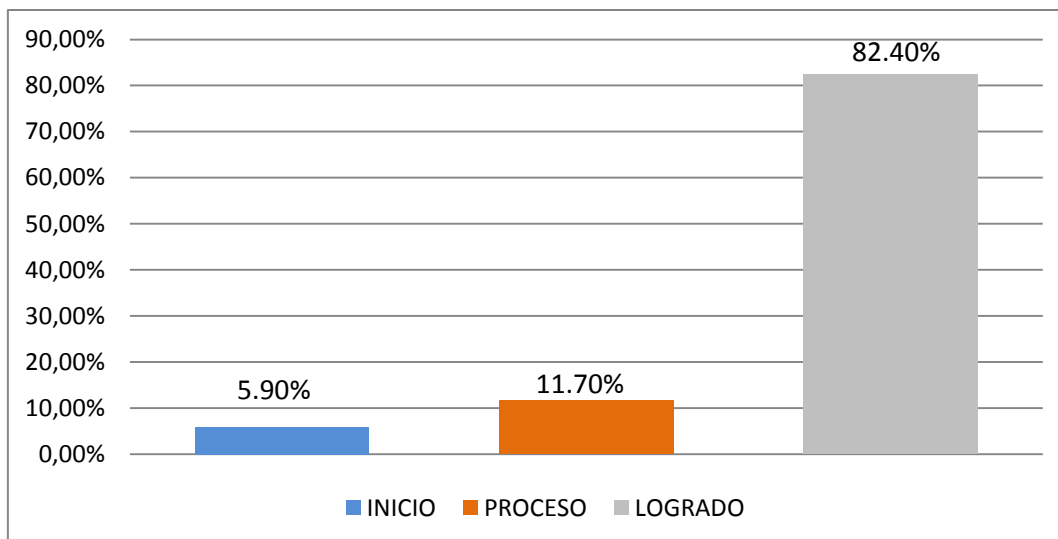


Figura 12. Dimensión coordinación - Post Test

Fuente: Tabla 15

Interpretación: Conforme a la tabla 15 y figura 12, en los resultados se encontró que los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371- A.H. Túpac Amaru II. -Piura, después de la aplicación de juegos didácticos en la dimensión de coordinación se tiene como resultados que el 82.40% si lograron un nivel satisfactorio mientras que el 5.90% en proceso y 11.70% en inicio.

Objetivo específico 4: Establecer una comparación entre los resultados obtenidos durante la evaluación del antes y después de la aplicación de los juegos didácticos.

Tabla 16. Variable: Motricidad Gruesa Pre Test – Post Test

NIVELES	FRECUENCIA PRE TEST		FRECUENCIA POST TEST	
	f	%	f	%
INICIO	12	70.60%	2	11.70%
PROCESO	3	17.70%	1	5.90%
LOGRADO	2	11.70%	14	82.40%
TOTAL	17	100%	17	100%

Fuente. Comparación de Pre Test y Post Test de los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II, Piura- 2018.

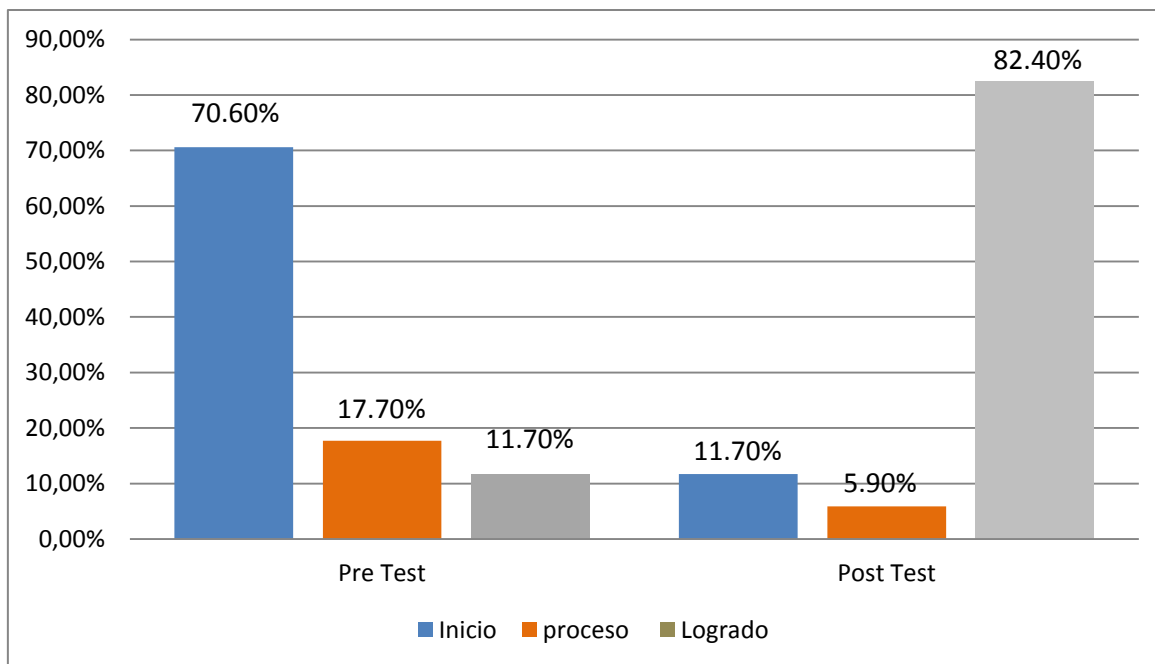


Figura 13. Variable: Motricidad Gruesa Pre Test – Post Test

Fuente: Tabla 16

Interpretación: Conforme a la tabla 16 y figura 13, se observa que la mayoría de niños en el pre test se encuentra en el nivel inicio 70.60% y en proceso 17.70% en proceso y en logrado 11.70 al comparar con los resultados del pos test nos damos cuenta cuanta que hay una mejora significativa en inicio 11.70%, en proceso 5.90%, y en logrado el 82.40%.

5.2. Contrastación de hipótesis

En la investigación se formuló una hipótesis general y tres específicos para contrastar los resultados antes (Pre Test) y después (Post Test) de la aplicación de juegos didácticos a los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II, Piura- 2018.

A continuación se presentan la contrastación de hipótesis, los resultados de la prueba estadística y su respectiva decisión.

Prueba de normalidad de shapiro – will

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
JUEGO DIDÁCTICO	,632	17	,000
MOTRICIDAD GRUESA	,579	17	,000

La tabla 17. Interpretación : conforme a la tabla 1 nos permite observar que los datos no configuran distribución normal por lo que fue necesario elegir un estadígrafo no paramétrico para determinar la influencia de la variable independiente sobre la dependiente, y al tener como escala de medición el tipo ordinal se ha elegido al estadígrafo denominado shapiro – will.

Hipótesis específicas:

He1: El nivel de motricidad gruesa se encuentran en inicio los niños de 4 años, antes de la aplicación de los juegos didácticos de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa-Piura 2018.

He0: El nivel de motricidad gruesa no se encuentran en inicio los niños de 4 años, antes de la aplicación de los juegos didácticos de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa-Piura 2018.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado Pearson	de 1,036 ^a	1	,309		
Corrección continuidad	de ,228	1	,633		
Razón de verosimilitud	1,028	1	,311		
Prueba exacta de Fisher				,593	,314
Asociación lineal por lineal	,975	1	,323		
N de casos válidos	17				

a. 3 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 2,06.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

La tabla 18. Interpretación: Nos permite observar que el valor chi-cuadrado 1,036, mientras que el $p_valor=0,17$, que resulta ser menor al nivel de significancia $\alpha=0,20$, por lo que se asume la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, podemos afirmar que, el uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa.

He2: El nivel de motricidad gruesa se encuentra en proceso los niños de 4 años, después de la aplicación de los juegos didácticos de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa-Piura 2018.

He0: El nivel de motricidad gruesa no se encuentra en proceso en los niños de 4 años, después de la aplicación de los juegos didácticos de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa-Piura 2018.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	Df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado Pearson	de ,235 ^a	1	,627		
Corrección continuidad	de ,000	1	1,000		
Razón de verosimilitud	,238	1	,625		
Prueba exacta de Fisher				1,000	,516
Asociación lineal por lineal	,222	1	,638		
N de casos válidos	17				

a. 3 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 2,47.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

La tabla 19. Interpretación: Nos permite observar que el valor chi- cuadrado =0,235, mientras que el valor= 0,17 que resulta ser menor al nivel de significancia $\alpha=0,20$, por lo que se asume la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, podemos afirmar que, el uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa.

He3: Existen diferencias significativas entre los resultados del pre test y pos test sobre la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa-Piura 2018.

He0: No existen diferencias significativas entre los resultados del pre test y pos test sobre la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa-Piura 2018.

VARIABLE		Estadístico	gl	Sig.
MOTRICIDAD GRUESA	PRE TEST	0,975	17	0,314
	POST TEST	0,222	17	0,516

La tabla 20. Interpretación: Nos permite observar que el Chi- cuadrado= 0,314, mientras que el p_valor=0,516, que resulta ser menor al nivel de significancia $\alpha=0,05$, por lo que se asume la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, podemos afirmar que, el uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Hipótesis general

Hi: La aplicación de los juegos didácticos mejorara significativamente la motricidad gruesa en niños de 4 años de la la I.E.I. N° 1371 AA.HH. Túpac Amaru II etapa-Piura 2018.

H0: La aplicación de los juegos didácticos no mejorara significativamente la motricidad gruesa en niños de 4 años de la la I.E.I. N° 1371 AA.HH. Túpac Amaru II etapa-Piura 2018.

Pre test y pos test del juego didáctico

		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
						Inferior	Superior
PRE	TEST	-4,781	17	,013	-,58824	-,4644	-,3274
JUEGO_DIDÁCTICO							
POS	TEST	6,197	17	,020	,70588	,8491	,9474
JUEGO_DIDÁCTICO							

La tabla 21. Interpretación: nos permite observar que el valor Chi cuadrado 4,781, mientras que el p_valor=0,13, que resulta ser menor al nivel de significancia $\alpha=0,20$, por lo que se asume la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto,

podemos afirmar que, el uso del juego didáctico influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa.

5.2. Análisis de resultados

La discusión de la presente investigación se realizó en relación al logro de los objetivos específicos que se ven mostrados en los resultados obtenidos a través del pre test y pos test respectivamente, y finalmente se obtendrá la hipótesis de investigación la cual se analizará buscando antecedentes o referentes teóricos que afirmen o rechacen los resultados obtenidos. A continuación, se presenta el análisis de los resultados del presente estudio el cual tiene como finalidad demostrar si la aplicación del juego didácticos mejora la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II- Piura 2018.

En relación al primer objetivo específico: Determinar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años antes de la aplicación de los juegos didácticos.

Para medir el nivel de motricidad gruesa en los niños se aplicó una guía de observación antes de la aplicación de juegos didácticos, los resultados no eran tan favorables en relación al desarrollo que tenían los niños con respecto a su motricidad gruesa, esto se evidencia en los resultados obtenidos en el pre test, referido a ello los estudiantes de 4 años antes de la intervención el 70.60 % estaban en nivel de inicio, el 17.70 % en proceso y en el 11.70 % en logro. Es decir, que los niños de 4 años no tienen buena motricidad gruesa. Posiblemente los juegos didácticos planificados y desarrollados por la docente no son las más pertinentes, ya que se pudo observar que no le da el valor didáctico al juego, para mejorar la motricidad gruesa. Con relación a esto, cabe resaltar lo mencionado por Armijos (2006), quien nos dice que “si adquirimos progresivamente la habilidad para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio, además de la agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental”.

En relación al segundo objetivo específico: Determinar el nivel de motricidad gruesa a los niños de 4 años después de la aplicación de los juegos didácticos. Carhuapoma (2017). “El juego lúdico basado en el enfoque colaborativo para la mejora de la

motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.G.P “Los Ángeles de Chimbote” distrito de Chimbote, en el año 2015”. (Tesis de pregrado) de la Universidad los Ángeles de Chimbote, el objetivo general fue determinar si la aplicación del juego lúdico basadas en el enfoque colaborativo, mejoraran el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial. Teniendo como conclusión se obtuvo que: “si existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, pues los niños y niñas han demostrado tener un mejor nivel de la motricidad gruesa después de haber aplicado la estrategia didáctica” (p. 56).

En este sentido se planificó y ejecutó una propuesta teniendo en cuenta los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 4 años, Ya que es importante intervenir en ciertas situaciones donde no se estén desarrollando los procesos educativos los cuales son muy importantes para la construcción de los aprendizajes de los estudiantes. Los docentes deben utilizar los métodos de enseñanza- aprendizaje, planificación de estrategias mediante la ejecución de juegos didácticas, para así lograr que los estudiantes tengan un buen resultado.

Para medir el nivel de la motricidad gruesa en los niños después de aplicar el juego didáctico se aplicó una guía de observación. Los resultados obtenidos en el pos test son que el 82.40% de los niños llegaron a un nivel de logro; y el 5.90% se encuentra en proceso, y en inicio 11.70% esto quiere decir que el juego didáctico sí mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial. Mediante el juego se dio solución a la problemática de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II - Piura.

En relación al tercer objetivo específico: Establecer una comparación entre los resultados obtenidos durante la evaluación del antes y después de la aplicación de los juegos didácticos. Si existen diferencias notables antes y después de aplicar el juego didáctico, así quedo comprobado según la comparación de los resultados iniciales (pre test) y los resultados finales (pos test) ya que se puede distinguir que antes de aplicar juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa los niños se encontraban en un nivel de inicio con un 70.60%, el 17.70% se encontraba en proceso y el 11.70 % estaba en logro, pero después de la aplicación de juegos didácticos, el 82.40% de los niños llegaron a un nivel de logro; y el 5.90% se encuentra en proceso y el 11.70% en inicio, esto se puede corroborar con lo que expresado por: Armijos (2012) Habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus

movimientos. El ritmo de evolución varia de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental.

Al realizar la contratación de la hipótesis se obtuvo que la aplicación del juego didáctico sí mejora la motricidad gruesa, ya que el juego didáctico, que se aplicó a los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II –Piura 2018, Sí funcionó y tuvo efectos positivos ya que se logró que los niños mejoren su motricidad gruesa esto se puede corroborar con la comparación del pre test y el pos test donde existen diferencias significativas, el juego didáctico que contribuye a mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa es el juego didáctico como: el juego funcional o de ejercicio y el juego simbólico. Con esto queda demostrado lo dicho por Piaget (1956) El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

VI. CONCLUSIONES

- EL juego didáctico tiene efectos significativos sobre el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II –Piura. Así lo demostró al comparar los resultados de la evaluación del pre test y la evaluación de pos test y la comprobación de las respectivas hipótesis.
- El nivel de motricidad gruesa que presentan los niños antes de la aplicación del juego didáctico, considerando las cinco dimensiones de la motricidad gruesa evaluadas, es bajo, pues la mayoría de los estudiantes no han logrado aún desarrollar su motricidad gruesa, tienen dificultades en el nivel inicio 70.60%, en proceso 17.70% y en logrado 11.70%.
- El nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños después la aplicación del juego didáctico en las cinco dimensiones podemos darnos cuenta que mejoraron notablemente pues ha subido su nivel de motricidad gruesa el 82.40% está en logrado y el 5.90% en proceso y el 11.70% en inicio, esto quiere decir que si hay un buen resultado significativo.
- Se identifica, por los resultados obtenidos y por la prueba de hipótesis que existen diferencias significativas entre el nivel de la motricidad gruesa antes y después de aplicar juegos didácticos, lo que determina que el juego didáctico si mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial en cuanto a su motricidad gruesa.

RECOMENDACIONES

- Los docentes deberán aplicar debidamente los juegos didácticos por más tiempo establecidos en la guía de observación durante sus sesiones de clase. ya que se demostró que su aplicación si ayudo a mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años del nivel inicial.
- Reconocer la importancia y desarrollar adecuadamente los juegos didácticos a través de la motricidad gruesa para facilitar el desarrollo de habilidades psicomotrices. Ya que mediante el juego el niño va a lograr desarrollar sus habilidades motrices gruesa.
- En las capacitaciones que se llevan a cabo proponer el juego como un recurso didáctico para incluirlo dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje para reconocer el juego como una modalidad de clase en el aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Armijos P. (2012)"La motricidad gruesa". Obtenido de [http://magalitaarmijosp.blospot. Com/](http://magalitaarmijosp.blospot.Com/).
- Ajuriaguerra, J. (1986). Organización neuropsicología de algunas funciones: de los movimientos espontáneos al dialogo tónico-postural y formas. *Psicomotricidad. . Revista de estudios y experiencias*, 23, 17-34.
- Baque, J. (2013), realizó una investigación sobre "Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de inicial de educación básica de la Unidad educativa Fisco Misional Santa María del Fiat, parroquia Manglar alto, Provincia de Santa Elena, La Libertad- Ecuador".
- Berruazo, L. (1995). *La psicomotricidad infantil*. La Habana. Editorial Camilo Cienfuegos.
- Carhuapoma. (2015), realizo una ivestigción sobre"El juego lúdico basado en el enfoque colaborativo para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.G.P “Los Ángeles de Chimbote” Distrito de chimbote.
- Cocidos, C. A. (2015), realizo una investigación sobre “programa de estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la institución educativa N° 013 del distrito de las Lomas – Piura.
- Coste, J. (1980). *Las 50 palabras clave de la psicomotricidad*. Editorial Médica y Técnica, Barcelona.
- Díaz Flores, y Moreno. (2015), realizo una investigación sobre "Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institucion educativa bajo grande" – sahadún. Los libertadores.
- Díaz. (1998). "Estrategias para docentes para un aprendizaje significativo". México: Ed. McGraw-Hill.

- García. (2007). "El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia". In España (Ed.). España, España: España. From <http://www.waece.org/enciclopedia/resultados2.php?id=1011>.
- García y Martínez. (1994). El equilibrio como base fundamental en toda coordinación. (n.d.). Hegel y Nietzsche. Heráclito. (n.d.).
- Hernández, F. y. (2006). Metodología Científica. México: Editorial Graw Hill.
- Hernández, Fernández y Baptista. (2010). Metodología de la investigación. (S. D. McGraw-Hill / Interamericana Editores, Ed.) México: sexta Edición.
- Hernández, R. (1998). Metodología de la investigación científica. México: Editorial mc Graw Hill.
- Jiménez (1982). Motricidad gruesa en los niños . Obtenido de: <http://motricidadgruesaeneduacioninicial.blogspot.com/p/motricidad-gruesa.html>
- Le Boulch, J. (1997). El Desarrollo Psicomotor desde el nacimiento hasta los 6 años. (1995 ed.). Barcelona- España: Piados, SAICF.
- Leni, w. “. (20015). “Movimiento y expresión corporal”. Editorial: Narcea Ediciones-España.
- Márquez, G. (2008). Juego de reglas y de construcción. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. From <http://www.waecw.org/resultado2.php?id=10110>
- Ruitón y Tamayo. (2014), realizo una investigación "Juegos lúdicos para la mejora de la Motricidad gruesa". Ancash-Chimbote.
- Martínez, (1999). Psicomotricidad e intervención educativa. Editorial Pirámide- Madrid
- Murillo, w. (2008). Metodología la investigación científica. Revista Iberoamericana
- Oscar, (1991). La psicomotricidad y el niño. Editorial Trillas. I Edición.
- Piaget, J. (1956). "El juego didáctico". Obtenido de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>

- Piaget, J. (1985). Teoría y práctica de los juegos motores. España: Esitorial Impe.s.a.
- Ruiz. (1987). Habilidades básica de la Motricidad Gruesa. revista internacioanal de medicina y ciencias de la actividad obtenido de: <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista10/artcompetencia.htm>
- Tamayo, T. (2005). El proceso de la investigación científica. Cuarta edición. (G. NORIEGA, Ed.) LIMUSA, S.A. DEC.V.
- Vayer. (1985). Educación Psicomotriz. Madrid: Ediciones científica Médica.
- Velasco. (2015), realizo una investigación "Aplicación de un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cuatro años del nivel inicial de la I.E. N° 885 del Caserío de Tapal"- Ayabaca.
- Vygotsky, L. S. (1924). Teorías de Vygotsky. (Unesco, Editor) obtenido de: <http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/vygotskys.PDF>
- Wallon. (1964). "Psicología del niño una comprensión dialéctica del desarrollo y la educación infantil". Madrid: Visor-Mec.
- Wallon. (1979). Desarrollo psicológico del niño. Madrid: Ediorial Visor-Mec.

ANEXO 1: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
 GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS
 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1371 AA.HH. TÚPAC AMARU II ETAPA.

JUEGO FUNCIONAL

N°	INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Coordina brazos y pies al momento de hacer tijeras.			
2	Camina sobre un cuadrado sin salirse de la cuerda.			
3	Salta alternado los pies.			
4	Salta con los pies juntos			
5	Experimenta sensaciones táctiles como: áspero, rugoso, suave, liso, duro, blando.			
6	Reconoce el sonido al escuchar un instrumento musical: pandereta triangulo, maracas, piano.			
7	Emite sonidos onomatopéyicos de animales de la granja.			

JUEGO SIMBÓLICO

N°	INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Imita los gestos que hace su compañero cuando se pone frente a un espejo mágico.			
2	Juega con objetos imaginarios que no están presentes			
3	Reconoce sonidos e imita con su cuerpo como hacen los animales domésticos.			

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS

4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1371 AA.HH. TÚPAC AMARU II ETAPA.

EQUILIBRIO

N°	INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Se para en un pie con los brazos abiertos.			
2	Intenta sostenerse con un solo pie			
3	Camina sobre un taburete manteniendo su equilibrio.			

LATERALIDAD

N°	INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Reconoce con su mano el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.			
2	Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros.			
3	Lanza el balón con una mano y lo recibe con la otra.			

MOVIMIENTO

N°	INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Salta dentro de los aros con los pies juntos.			
2	Corre y salta obstáculos			
4	Recibe la pelota caminando con las dos manos.			

ESQUEMA CORPORAL

N°	INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Reconoce las partes de la cara en sí mismo y en la de sus compañeros.			
2	Nombra las partes de su cuerpo.			
3	Utiliza su cuerpo para crear diversos movimientos con su cuerpo.			

COORDINACIÓN

N°	INDICADOR	INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	Camina sobre líneas rectas, curvas y en zigzag.			
2	Corre con la pelota y se la pasa a su compañero.			
3	Salta dentro y fuera de la ula ula con los pies juntos.			

ANEXO 2: Cronograma de aplicación de las sesiones

Nº	Fecha	Sesión/ Actividad Aprendizaje	Estrategias /Recursos Variables Independiente Programa de propuesta	Capacidades habilidades a desarrollarse (logros a alcanzar)
1	19/06/18	Coordinación de los movimientos	Ejercicio de hacer tijeras	Coordinación
2	26/06/18	Coordinación de los movimientos	Camina sobre una cuerda sin salirse.	Equilibrio
3	03/07/18	Coordinar los pies	Salta con los pies juntos	Coordinación
4	10/07/18	Desarrollo de los sentidos	Jugando con conos	Movimiento
5	17/07/18	Desarrollo de los sentidos	Caja de sorpresa sobre texturas.	Esquema corporal
6	24/07/18	Sonidos de instrumentos musicales	Reconociendo los sonidos	Esquema corporal
7	31/07/18	Sonidos onomatopéyicos	Jugando con sonidos de los animales.	Movimiento
8	07/08/18	Jugando a través de la imaginación	Jugando me miro en el espejo mágico.	Lateralidad
9	14/08/18	Coordinación de los movimientos	Jugando con objetos imaginarios	Movimiento
10	21/08/18	Coordinación del cuerpo	Jugando con nuestro cuerpo	Esquema corporal

ANEXO 3: Sesiones de Aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: N° “1371 AA.HH. TÚPAC AMARU II ETAPA.”

1.2. Área: Matemática

1.3. Nivel: Inicial

1.4. Edad: 4 años

1.5. Duración: 45 minutos

1.6. Fecha: 19/06/2018.

1.7. Docente: Mariceli Huamán Huacchillo

II. Expectativas del logro:

Area	Competencia	Capacidad o conocimiento	Actitudes	Indicadores	Instrumento de evaluación
Personal social	JUEGO SENSORIOMOTOR	Control y coordinación de los movimientos	<ul style="list-style-type: none">• Canción• Patio• Hoja de aplicación• Imágenes con diferentes ejercicios.	Coordina brazos y pies al momento de hacer tijeras.	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

		<p style="text-align: center;"><u>ACTIVIDADES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia. • Oración. • Verificación de la asistencia. <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <p>Inicio Se inicia con una canción de relajación para que los niños muevan todo su cuerpo con libertad para después empezar a trabajar.</p> <p>Luego la profesora hace un círculo con los niños para empezar a jugar con su cuerpo brazos y piernas realizando varios movimientos como manos arriba, manos abajo, el ejercicio de tijeras que lo realizarán todos en el círculo.</p> <p><u>CONSTRUYENDO EL NUEVO SABER:</u></p> <p>Luego todos los niños dialogaran de los juegos y movimientos que realizaron en el patio y que son importantes para nuestro cuerpecito, y que ahora los realizaremos de manera individual, luego les muestro unas imágenes de niños haciendo diferentes movimientos y que reconozcan que es lo que ven en la imagen y que asemejen con lo que acaban de hacer en el patio.</p> <p>Se les entregara una hoja y que pinten con sus crayolas la imagen con el ejercicio que realizo y que más le guste. Para luego mostrarlo a sus compañeros y observen que ejercicio les gusto más.</p> <p><u>META – COGNICIÓN:</u></p> <p>¿De qué se tratado hoy la clase? ¿Qué hemos aprendido hoy?</p>
	Desarrollo	

	Cierre:	<p><u>FINALMENTE</u></p> <p>Una vez terminada la hoja didáctica cada niño pasara la pizarra y mostrara a sus compañeros el ejercicio que más le gusto, y así sucesivamente con cada uno de los niños.</p> <p>Al retornar a casa ellos tendrán que seguir siendo reforzados por sus padres lo aprendido en el aula.</p>
--	---------	---

Observaciones y sugerencias:



Mariceli Huaman Huacchillo
PROFESORA DE AULA
4 Años



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: N° “1371 AA.HH. TÚPAC AMARU II ETAPA.”

1.2. Área: Matemática

1.3. Nivel: Inicial

1.4. Edad: 4 años

1.5. Duración: 45 minutos

1.6. Fecha: 26/06/2018.

1.7. Docente: Mariceli Huamán Huacchillo

II. Expectativas de logro.

Area	Competencia	Capacidad o conocimiento	Actitudes	Indicadores	Instrumento de evaluación
	JUEGO SENSORIOMOTOR	Control y coordinación de los movimientos	<ul style="list-style-type: none">• Canción• Cuerda• Hoja de aplicación• Lana de colores• Goma	Camina sobre un cuadro sin salirse de la cuerda.	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

	Inicio	<p style="text-align: center;"><u>ACTIVIDADES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia. • Oración. • Verificación de la asistencia. <p style="text-align: center;"><u>MOTIVACIÓN</u></p> <p>Los niños salen al patio a jugar mientras la profesora dibujo un cuadrado con cuerda para que los niños caminen sobre el rombo manteniendo el equilibrio.</p> <p>Después dialogamos acerca de lo que se hizo durante el juego.</p> <p>Se extrae los saberes previos:</p> <p>¿Qué hicimos en el patio?</p> <p>¿Qué figura geométrica hemos delineado con nuestro cuerpo?</p> <p>¿Sus cuatro lados son iguales?</p>
	Desarrollo	<p style="text-align: center;"><u>CONSTRUYENDO EL NUEVO SABER</u></p> <p>La profesora les muestra la figura hecha con cuerda y les pregunta si saben que es lo que ven, que forma tiene, para luego empezar el recorrido sin salirse de la cuerda.</p> <p>Luego cada niño camina sobre la cuerda tratando de formar el cuadrado sin salirse de la cuerda y así sucesivamente cada niño y repetirlo hasta que se les haga más fácil el recorrido de la figura hecha de cuerda.</p> <p>Ahora pasamos a darles la hoja de aplicación que consiste en un dibujo del cuadrado en la que tienen que pegar sin salirse las líneas con lana de colores.</p>

Cierre	<p><u>META – COGNICIÓN:</u></p> <p>¿Qué hemos jugado el día de hoy? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Si les gusto el juego del cuadrado?</p> <p><u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u></p> <p>Lonchera: los niños se dirigen a los SS. HH, y luego regresarán al aula a comer lonchera. Recreo. A través de la observación y hojas de aplicación los niños son evaluados durante el desarrollo de la clase.</p> <p><u>FINALMENTE</u></p> <p>Una vez terminada la hoja de aplicación, los niños le entregan las hojas a la profesora. Al retornar a casa ellos tendrán que seguir siendo reforzados por sus padres lo aprendido en el aula.</p>
--------	--

Observaciones y sugerencias:


Mariceli Huaman Huacchillo
PROFESORA DE AULA
4 Años



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: N° “1371 AA.HH. TÚPAC AMARU II ETAPA.”

1.2. Área: Matemática

1.3. Nivel: Inicial

1.4. Edad: 4 años

1.5. Duración: 45 minutos

1.6. Fecha: 03/07/2018.

1.7. Docente: Mariceli Huamán Huacchillo

II. Expectativas de logro.

Area	Competencia	Capacidad o conocimiento	Actitudes	Indicadores	Instrumento de evaluación
Personal social	JUEGO SENSORIOMOTOR	Control y coordinación de los movimientos	<ul style="list-style-type: none">• Patio• Pito• Ula ulas• plastilina	Salta con los pies juntos	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

	<p>Inicio</p>	<p style="text-align: center;"><u>ACTIVIDADES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia. • Oración. • Verificación de la asistencia. <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <p>La profesora llama a los niños al patio y que se pongan en círculo para empezar a jugar con la ula ulas.</p> <p>Después dialogamos acerca de lo que se hizo durante el juego.</p> <p><u>SE EXTRAE LOS SABERES PREVIOS:</u></p> <p>¿Qué hicimos en el patio?</p> <p>¿Para qué nos sirve la ula ulas?</p> <p>¿Qué podemos hacer con la ula ulas?</p> <p><u>CONSTRUYENDO EL NUEVO SABER</u></p> <p>Luego los niños tendrán que caminar en círculo y cuando escuchen el sonido del pito den un salto con los pies juntos, a continuación, les presento ula ulas en la que tienen que formar dos grupos de niños y niñas para que cada uno pase sobre la ula ula y pasarla a su compañero así sucesivamente, deberán saltar con los pies juntos dentro y fuera de la ula ulas.</p> <p>Luego de la actividad los niños se acuestan en el piso para descansar para que vuelvan a reactivar energías. La profesora les entrega una imagen de la ula ula la para que la decoren como más les guste con plastilina.</p> <p><u>META – COGNICIÓN:</u></p> <p>¿Recuerdan que hemos jugado?</p>
	<p>Desarrollo</p>	

	<p>cierre</p>	<p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Si les gusto el juego de saltar con los pies juntos dentro y fuera de la ulaulas?</p> <p><u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u></p> <p>Lonchera: los niños se dirigen a los SS. HH, y luego regresarán al aula a comer lonchera.</p> <p>Recreo.</p> <p>A través de la observación y hoja de aplicación los niños son evaluados durante el desarrollo de la clase.</p> <p><u>FINALMENTE</u></p> <p>Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en la pizarra para compartirlos con sus demás compañeros.</p> <p>Al retornar a casa ellos tendrán que seguir siendo reforzados por sus padres lo aprendido en el aula.</p>
--	---------------	--

Observaciones y sugerencias:



Mariceli Huaman Huacchillo
 PROFESORA DE AULA
 4 Años



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: N° “1371 AA.HH. TÚPAC AMARU II ETAPA.”

1.2. Área: matemática

1.3. Nivel: Inicial

1.4. Edad: 4 años

1.5. Duración: 45 minutos

1.6. Fecha: 10/07/2018.

1.7. Docente: Mariceli Huamán Huacchillo

II. Expectativas de logro.

Area	Competencia	Capacidad o conocimiento	Actitudes	Indicadores	Instrumento de evaluación
psicomotricidad	JUEGO SENSORIOMOTOR	Control y coordinación de los movimientos	Conos El patio	Salta alternando los pies.	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

	Cierre	<p><u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u></p> <p>Lonchera: los niños se dirigen a los SS. HH, y luego regresarán al aula a comer lonchera.</p> <p>Recreo.</p> <p>A través de la observación de aplicación los niños son evaluados durante el desarrollo de la clase</p> <p><u>FINALMENTE</u></p> <p>Se les pregunta que tal les pareció el juego que realizamos hoy, que fue lo que más les llamo la atención, si aprendieron y refutar lo aprendido.</p> <p>Al retornar a casa tendrán que seguir siendo reforzados por los padres de familia.</p>
--	--------	---

Observaciones y sugerencias:



Mariceli Huaman Huacchillo
 PROFESORA DE AULA
 4 Años

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: N° “1371 AA.HH. TÚPAC AMARU II ETAPA.”

1.2. Área: matemática

1.3. Nivel: Inicial

1.4. Edad: 4 años

1.5. Duración: 45 minutos

1.6. Fecha: 17/07/2018.

1.7. Docente: Mariceli Huamán Huacchillo

II. Expectativas de logro.

Area	Competencia	Capacidad o conocimiento	Actitudes	Indicadores	Instrumento De evaluación
Ciencia y ambiente	JUEGO SENSORIOMOTOR	Desarrollo de los sentidos a través de la manipulación	<ul style="list-style-type: none"> - Caja de sorpresas, diversos objetos. - Diversos objetos con carteles con nombre. - Cajas con nombres de texturas. - Objetos del aula. - Otros materiales de textura 	Experimenta sensaciones táctiles: como áspero, rugoso, suave, liso, duro, blando.	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

	Cierre:	<p>le tocas la cara a papá? ¿Cómo es tu cama?, ¿son agradables o desagradables los objetos tocados? etc.</p> <p><u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u></p> <p>- se les entrega una hoja con las imágenes texturas que hemos tocado y les pegamos según sea su función.</p> <p><u>FINALMENTE</u></p> <p>- Los niños en casa comentarán a sus padres lo realizado en clase.</p>
--	---------	---

Observaciones y sugerencias:



Mariceli Huaman Huacchillo
 PROFESORA DE AULA
 4 Años




SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: N° “1371 AA.HH. TÚPAC AMARU II ETAPA.”

1.2. Área: matemática

1.3. Nivel: Inicial

1.4. Edad: 4 años

1.5. Duración: 45 minutos

1.6. Fecha: 24/07/2018.

1.7. Docente: Mariceli Huamán Huacchillo

II. Expectativas de logro.

Area	Competencia	Capacidad o conocimiento	Actitudes	Indicadores	Instrumento de evaluación
Ciencia y ambiente	JUEGO SENSORIOMOTOR	Desarrollo de los sentidos a través de la manipulación	Canción Instrumentos como panderetas, triangulo, pandereta, maracas, claves	Reconoce el sonido y manipula un instrumento musical: pandereta, piano, triangulo, maracas. Imágenes de los instrumentos	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

	<p>Inicio</p>	<p><u>ACTIVIDADES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia. • Oración. • Verificación de la asistencia. <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <p>La profesora los motivara con una canción.</p> <p style="text-align: center;">Con las maracas arriba, arriba. Con las maracas abajo, abajo. Con la pandereta a un lado, al otro ven que con este ritmo tú vas a reír.</p>
	<p>Desarrollo</p>	<p><u>SE EXTRAE LOS SABERES PREVIOS</u></p> <p>Se les hará las siguientes preguntas;</p> <p>¿Qué nos dice la canción?, que instrumentos hemos utilizado para hacer sonido, ¿los podemos manipular con facilidad?</p> <p>¿Se puede crear diversos sonidos tan solo con tocarlos?</p> <p>¿Qué otros instrumentos se pueden utilizar para hacer sonido y manipularlos?</p> <p><u>CONSTRUYENDO EL NIUEVO SABER.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La profesora organizara pequeños grupos con los niños y a cada grupo les entregara panderetas, a otros claves, triangulo y a otros maracas. • Para empezar todos tocaran sus instrumentos a la vez para escuchar que sonidos salen de ellos. • Luego un grupo toca el triángulo y a la vez el grupo

Cierre:	<p>de maracas.</p> <p>Luego tocara un grupo las maracas y a vez el grupo de claves.</p> <p>De tal forma que se den cuenta que hacen sonidos al realizar el movimiento con sus manos.</p> <p><u>METACOGNICIÓN</u></p> <p>¿Qué instrumentos hemos utilizado?</p> <p>¿Son agradables manipularlos?</p> <p>¿Son agradables los sonidos que hemos realizado con los instrumentos?</p> <p>¿Son iguales los sonidos?</p> <p><u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u></p> <p>Se les entrega una hoja con las imágenes de los instrumentos que hemos trabajados en la que deberán decorar el instrumento que les gustó mucho al manipularlo y escucharlo según su creatividad.</p> <p>La profesora pondrá en la mesa una serie de objetos como lana, plastilina, bolitas, escachas, etc.</p> <p><u>FINALMENTE</u></p> <p>¿Qué trabajamos hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿Si les gusto tocar los instrumentos que se les entrego? ¿Si fueron agradables los sonidos que escucharon?</p> <p>Al retornar a casa les comentarán a los padres de familia lo que hicieron en clase.</p>
---------	---

Observaciones y sugerencias:


 Mariceli Huaman Huacchillo
 PROFESORA DE AULA
 4 Años



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: N° “1371 AA.HH. TÚPAC AMARU II ETAPA.”

1.2. Área: Matemática

1.3. Nivel: Inicial

1.4. Edad: 4 años

1.5. Duración: 45 minutos

1.6. Fecha: 31/07/2018.

1.7. Docente: Mariceli Huamán Huacchillo

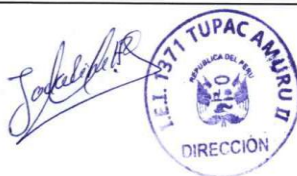
II. Expectativas de logro.

Area	Competencia	Capacidad o conocimiento	Actitudes	Indicadores	Instrumento de evaluación
Ciencia y ambiente	JUEGO SENSORIOMOTOR	Desarrollo de los sentidos a través de la manipulación	<ul style="list-style-type: none">• Audio• Imágenes• Canción• Ficha de aplicación	Emite sonidos onomatopéyicos de animales de la granja.	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

	<p>SECIÓN DE APRENDIZAJE Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cierre:</p>	<p><u>ACTIVIDADES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia. • Oración. • Verificación de la asistencia. <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <p>Los niños percibirán con el sentido del oído una canción con su profesora “en la granja del tío Juan”.</p> <p><u>SE EXTRAE LOS SABERES PREVIOS</u></p> <p>¿Qué hemos escuchado en la canción? ¿Qué animales hemos escuchado? ¿Cómo hace cada animalito? percibe con el sentido de la vista y oído un video donde ellos podrán escuchar y ver como hace cada animalito de la granja La profesora les mostrara la imagen de los animales de la granja, les preguntara si los conocen y como se llaman. Ahora la profesora les pedirá que hagan como como hace el animalito que más le guste, la profesora se arrodillara y hará como hace el cerdo, otros harán como hace la vaca, otros harán como hace la oveja y así sucesivamente etc.</p> <p><u>METACOGNICIÓN</u></p> <p>¿Qué sonidos hemos escuchado? ¿Son agradables los sonidos de los animales? ¿Les gusto imitar a su animalito favorito? ¿Todos los animales hacen los mismos sonidos?</p> <p><u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u></p> <p>Luego escuchan los audios, para poder resolver la ficha de aplicación que se les entregara para que reconozcan los sonidos de cada animalito y coloreen en su ficha.</p> <p><u>FINALMENTE</u></p> <p>En casa deberán ser reforzados por sus padres lo aprendido en clase.</p>
--	--	--

Observaciones y sugerencias:



Mariceli Huaman huacchillo
 Mariceli Huaman huacchillo
 PROFESORA DE AULA
 4 Años

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: N° “1371 AA.HH. TÚPAC AMARU II ETAPA.”

1.2. Área: Matemática

1.3. Nivel: Inicial

1.4. Edad: 4 años

1.5. Duración: 45 minutos

1.6. Fecha: 07/08/2018.

1.7. Docente: Mariceli Huamán Huacchillo

II. Expectativas de logro.

Area	Competencia	Capacidad o conocimiento	Actitudes	Indicadores	Instrumento de evaluación
Ciencia y ambiente	JUEGO SIMBÓLICO	Desarrolla el juego a través de la imaginación.	Espejo Objetos que se encuentren alrededor.	Imita los gestos que hace su compañero cuando se pone frente a un espejo mágico.	Guía de observación


III. SECUENCIA DIDÁCTICA

	<p>SESIÓN DE APRENDIZAJE:</p> <p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cierre:</p>	<p><u>ACTIVIDADES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia. • Oración. • Verificación de la asistencia. <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <p>La profesora los motivara con una canción.</p> <p>Me miro en el espejo me quiero conocer saber qué cara tengo Y de qué color la piel.</p> <p>Me miro en el espejo me quiero descubrir contar las pocas pecas que tengo en la nariz.</p> <p>Me miro en el espejo me quiero como soy no importa si soy alto o petiso y panzón.</p> <p>Así soy yo, así soy yo. mucho gusto en conocerme y encantado de quien soy.</p> <p>Quizás podría tener la sonrisa más cordial el abrazo más abierto o el ombligo en espiral.</p> <p>Pero así soy yo, así soy yo. mucho gusto en conocerme y encantado de quien soy.</p> <p><u>SE EXTRAE LOS SABERES PREVIOS</u></p> <p>Se les hará las siguientes preguntas; ¿Qué nos dice la canción?, ¿qué partes de nuestro cuerpo menciona la canción?, ¿podemos hacer gestos mirándonos al espejo? ¿Imitar lo que nuestro compañero hace al mismo tiempo frente al espejo. ¿Todos somos iguales? ¿Tenemos el mismo color de piel?</p>
--	--	--

	<p><u>CONSTRUYENDO EL NIUEVO SABER.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La profesora organizara por grupos a los niños para trabajar con el espejo mágico. • Para empezar todos deben mirar su cuerpo frente al espejo y hacer diferentes gestos. • Luego en parejas se miraran y creerán que están frente a un espejo e imitaran todo lo que su compañero hace al mismo tiempo. <p>La profesora hará lo mismo con una niña para que el niño sienta que la profesora también se involucra en el juego.</p> <p><u>METACOGNICIÓN</u></p> <p>¿Qué hemos hecho? ¿Les gusto lo que realizamos frente al espejo? ¿Se divertieron al hacer lo mismo que su otro compañero? ¿Qué hemos utilizado para imitar lo mismo que el compañero? ¿Cómo somos?</p> <p><u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u></p> <p>Los niños se observan en el espejo con sus compañeros y se dirán de qué color es su piel, sus ojos, su estatura, etc. Luego se dirán cosas positivas y negativas de ambos.</p> <p><u>FINALMENTE</u></p> <p>¿Qué trabajamos hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿Si les gusto observarse en el espejo y saber cómo es? ¿Fue agradable escuchar las cosas negativas y positivas de cada uno? Al retornar a casa les comentarán a los padres de familia lo que hicieron en clase.</p>
--	--

Observaciones y sugerencias:




Mariceli Huaman huacchillo
PROFESORA DE AULA
4 Años

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: N° “1371 AA.HH. TÚPAC AMARU II ETAPA.”

1.2. Área: matemática

1.3. Nivel: Inicial

1.4. Edad: 4 años

1.5. Duración: 45 minutos

1.6. Fecha: 14/08/2018.

1.7. Docente: Mariceli Huamán Huacchillo

II. Expectativas de logro.

Area	Competencia	Capacidad o conocimiento	Actitudes	Indicadores	Instrumento de evaluación
Ciencia y ambiente	JUEGO SIMBÓLICO	Desarrolla el juego a través de la imaginación	Objetos del salón Cajas, aros	Juega con objetos imaginarios que no están presentes.	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

	:	<p><u>ACTIVIDADES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia. • Oración. • Verificación de la asistencia. <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <p>La docente saca los materiales que se utilizaran para trabajar la clase como cartones, aros, escoba, baldes vacíos etc.</p> <p>Cada niño cojera un objeto que utilizara para imaginar su juguete favorito y jugar con él.</p> <p><u>SE EXTRAE LOS SABERES PREVIOS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego todos en su sitio, la docente preguntará ¿Qué es lo que tengo en la mesa? ¿Para qué los podríamos utilizar? <p><u>CONSTRUYENDO EL NUEVO SABER</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente dará la nueva información y se le entregará al azar un objeto a cada niño. - Luego el niño utilizará el objeto que le toco como él quiera y le dirá a cada uno de sus compañeros el nombre de su juguete imaginario. - Luego salen en frente de la pizarra y jugaran con su juguete imaginario y explicaran porque lo convirtió en el juguete que más les guste. - <p><u>METACOGNICIÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños responden a las preguntas ¿les gusto el juego?, ¿qué utilizamos para realizar el juego?, ¿por qué se imaginaron tal juguete?
	Inicio	
	Desarrollo	

	Cierre:	<p><u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - se les entrega una hoja con su nombre en la que dibujaran el juguete que se imaginaron con los objetos entregados al iniciar la clase. <p><u>FINALMENTE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños en casa comentarán a sus padres lo realizado en clase.
--	---------	--

Observaciones y sugerencias:



Mariceli Huaman Huacchillo
 PROFESORA DE AULA
 4 Años



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: N° “1371 AA.HH. TÚPAC AMARU II ETAPA.”

1.2. Área: comunicación

1.3. Nivel: Inicial

1.4. Edad: 4 años

1.5. Duración: 45 minutos

1.6. Fecha: 21/08/2018.

1.7. Docente: Mariceli Huamán Huacchillo

II. Expectativas de logro.


Area	Competencia	Capacidad o conocimiento	Actitudes	Indicadores	Instrumento de evaluación
Ciencia y ambiente	JUEGO SIMBÓLICO	Desarrollo de los sentidos a través de la manipulación	Imágenes de animales Audios	Reconoce sonidos e imita con su cuerpo como hacen los animales domésticos.	Guía de observación

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

	<p><u>ACTIVIDADES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistencia. • Oración. • Verificación de la asistencia. <p><u>MOTIVACIÓN</u></p> <p>- La docente les pide a los niños que hagan una redondela y que en silencio escucharemos con atención el audio de los animales domésticos.</p> <p><u>SE EXTRAE LOS SABERES PREVIOS</u></p> <p>- Luego todos en su sitio, la docente preguntará ¿qué en lo que han hecho? ¿cómo se sintieron al hacer el sonido de los animales? ¿Qué animalito les gusto más?</p>
<p>Desarrollo</p>	<p><u>CONSTRUYENDO EL NUEVO SABER</u></p> <p>- La docente dará la nueva información.</p> <p>- Los niños con atención escuchan el audio dos veces para saber cómo hace cada animalito.</p> <p>- Luego la docente le preguntara a cada uno ¿Qué animales hemos escuchado en el audio?, ¿cómo hace el caballo?, ¿cómo el perro?, ¿cómo hace la vaca?, ¿cómo hace el perro? Etc.</p> <p><u>METACOGNICIÓN</u></p> <p>- Los niños responden a las preguntas ¿qué animalito te gusto imitar más? ¿te gustaría tener alguna mascota? ¿cómo se sintió imitando a un animalito?</p>

	Cierre:	<p><u>ACTIVIDADES PERMANENTES</u></p> <p>- se les entrega una hoja con imágenes de los animales que hemos escuchado en el audio para que los pinten como más les guste.</p> <p><u>FINALMENTE</u></p> <p>- Los niños en casa comentarán a sus padres lo realizado en clase.</p>
--	---------	--

Observaciones y sugerencias:


 Mariceli Huaman Huacchillo
 PROFESORA DE AULA
 4 Años



ANEXO 4: Carta de Autorización



*“Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres”
“Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional”*

Piura, mayo del 2018

Sra. (ita)
JESÚS MARICELI HUAMAN HUACCHILLO
Pte.-

Es grato dirigirme para expresarle mi cordial saludo y a la vez poner de conocimiento lo siguiente:

Yo, **JACKELINE DOLORES HERRERA ROMERO**, identificada con DNI N° 40513272, en mi calidad de **DIRECTORA** de la **INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1371 DEL AAHH. TÚPAC AMARU II ETAPA – PIURA**, a usted digo:

Que, **AUTORIZO** a la estudiante de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote – Filial Piura, **JESÚS MARICELI HUAMÁN HUACCHILLO**, con código de alumna N° 0804132001, a realizar y/o ejecutar su tesis de investigación denominada **“Juegos Didácticos para mejorar la Motricidad Gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371 AA.HH. Túpac Amaru II etapa Piura- 2018”**, en el tiempo y en la forma solicitada, brindándole todas las facilidades que se requieran para su desarrollo.

Se expide la presente en respuesta a la solicitud planteada por la estudiante Huamán Huacchillo Jesús Mariceli, reiterando nuestro compromiso con el avance en la educación e investigación en el país.



**HERRERA ROMERO, JACKELINE
DOLORES
DIRECTORA
DNI N° 40513272**

ANEXO 5 : Fotografías

Foto 1. Jugando con los sonidos onomatopéyicos



Trata de emitir sonidos onomatopéyicos de animales de la granja aquí estamos con los niños disfrazados de diferentes animales de la granja para trabajar con esta el juego funcional.

Foto 2: Dibujando nuestro juguete imaginario



Aquí trabajamos lo que es Juego con objetos imaginarios que no están presentes en la que ellos en su hoja de aplicación dibujaron su juguete imaginario para luego mostrarlo a la docente y sus demás compañeros.

Foto 3: Saltando dentro y fuera de los aros



Aquí trabajamos dentro y fuera de la ula ula con los niños de 4 años en la que tenía que pararse por encima de la ula ula y saltar dentro y fuera con los pies juntos.

Foto 4: Lateralidad levantar la pierna y la mano derecha e izquierda.



Aquí trabajamos lateralidad de levantar la mano derecha e izquierda y con los pies para saber tienen buen dominio de su lateralidad del hemisferio derecho e izquierdo de su cuerpo.

ANEXO 6: BASE DE DATOS DE POS TEST JUEGOS DIDÁCTICOS

N ° A L U M N O S	JUEGOS FUNCIONAL							JUEGOS SIMBOLICOS		
	Coordina Brazos y pies al momento de hacer	Camina sobre un cuadro sin salirse de la	Salta alternando los	Salta con los pies	Experimenta sensación táctil como áspera, rugosa, suave, lizo, duro y blando.	Reconoce el sonido al escuchar un instrumento musical: pandereta, triángulo,	Emite sonidos onomatopéyicos de animales de la granja.	Imita los gestos que hace su compañero cuando se pone frente a un espejo mágico.	Juega con objetos imaginarios que no están presentes	Reconoce sonido e imita con su cuerpo como hacen los animales domésticos.
1	1	3	1	2	2	3	3	3	3	2
2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3
3	2	3	2	3	3	3	3	2	1	2
4	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3
5	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2
6	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3
7	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3
8	2	3	2	3	2	1	3	3	3	3
9	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3
10	2	3	3	3	1	2	3	2	3	3
11	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2
12	2	2	3	3	3	3	3	2	2	1
13	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3
14	1	2	2	3	3	2	3	2	3	3
15	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3
16	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3
17	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3

ANEXO 7: BASE DE DATOS DEL PRE TEST DE MOTRICIDAD GRUESA

N° A L U M N O S	EQUILIBRIO			LATERALIDAD			MOVIMIENTO			ESQUEMA CORPORAL			COORDINACION		
	Se para en un pie con los brazos abiertos.	Intenta sostenerse sobre un pie.	Camina sobre un taburete teniendo equilibrio de su cuerpo.	Reconoce con su mano el lado derecho e izquierdo.	Identifica el lado derecho e izquierdo de su compañero.	Lanza el balón con una mano y la recibe con otra.	Salta dentro de los aros con los pies juntos.	Corre y salta obstáculos.	Recibe la pelota caminando con las dos manos.	Reconoce las partes de la cara en sí mismo y en la de sus compañeros.	Nombra las partes de su cuerpo.	Utiliza su cuerpo para crear diversos movimientos con su cuerpo.	Camina sobre líneas rectas y zigzag.	Corre con la pelota y la se pasa a su compañero.	Salta dentro y fuera de la ula con los pies juntos.
1	1	1	1	1	2	1	1	2	3	1	1	2	2	1	1
2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
3	1	1	3	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	3
4	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	3	1	1
5	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	3	2
6	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1
7	1	2	2	1	1	1	1	2	3	1	2	1	1	2	1
8	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	3	3	1	1	2
9	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	3	3
10	2	1	2	3	3	2	3	3	2	1	1	3	1	1	1
11	1	2	1	1	1	1	1	2	1	3	3	1	3	3	2
12	3	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	3	1	2	1
13	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3
14	1	1	3	3	1	3	3	1	3	2	1	2	2	1	1
15	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2
16	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	3	1
17	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1

ANEXO 8: BASE DE DATOS DE POST TEST DE MOTRICIDAD GRUESA

N° A L U M N O S	EQUILIBRIO			LATERALIDAD			MOVIMIENTO			ESQUEMA CORPORAL			COORDINACION		
	Se para en un pie con los brazos abiertos.	Intenta sostenerse sobre un pie.	Camina sobre un taburete teniendo equilibrio de su cuerpo.	Reconoce con su mano el lado derecho e izquierdo.	Identifica el lado derecho e izquierdo de su compañero.	Lanza el balón con una mano y la recibe con otra.	Salta dentro de los aros con los pies juntos.	Corre y salta obstáculos.	Recibe la pelota caminando con las dos manos.	Reconoce las partes de la cara en sí mismo y en la de sus compañeros.	Nombra las partes de su cuerpo.	Utiliza su cuerpo para crear diversos movimientos con su cuerpo.	Camina sobre líneas rectas y zigzag.	Corre con la pelota y la se pasa a su compañero.	Salta dentro y fuera de la ula con los pies juntos.
1	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3
2	1	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2
3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	1	2	3	2	3	3
4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3
5	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3
6	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2
7	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2
8	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3
9	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3
10	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3
11	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3
12	2	3	2	1	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2
13	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3
14	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3
15	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3
16	2	3	3	3	3	2	1	3	2	2	3	2	2	3	3
17	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2