



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

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

**LOS JUEGOS AL AIRE LIBRE DESARROLLAN LA  
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE  
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 739 DE NUEVO  
COPAL, LEONCIO PRADO, HUÁNUCO, 2021**

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

**AUTORA**

**MARTÍNEZ EVANGELISTA, BEATRIZ MÓNICA  
ORCID: 0000-0002-0681-9346**

**ASESOR**

**PEREZ MORAN, GRACIELA  
ORCID: 0000-0002-8497-5686**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2021**

## **Equipo de trabajo**

### **AUTORA**

Martínez evangelista, Beatriz Mónica

ORCID: 0000-0002-0681-9346

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Lima, Perú

### **ASESOR**

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación  
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

### **JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

## **Jurado evaluador y asesor**

---

Mgr. Sofia Susana, Carhuanina Calahuala  
Miembro

---

Mgr. Luis Alberto, Muñoz Pacheco  
Miembro

---

Mgr. Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez  
Presidente

---

Dra. Graciela, Pérez Morán  
Asesor

## **Agradecimiento**

A Dios por ser mi fortaleza en todo momento de mi vida, por guiarme y ayudar a cumplir mis objetivos propuestos.

Con mucho cariños a mis padres por haber sido constantes en mi vida, por darme seguridad, amor incondicional y apoyarme desde el momento que decidí ser profesional.

## **Dedicatoria**

A Dios gracias por permitirme este momento de regocijo, por bendecirme con una profesión.

A las docentes de la Universidad que me dieron una enseñanza muy gratificante, a mis compañeros de estudio que durante estos años nos ayudamos e hicimos una linda amistad.

## Resumen

La siguiente investigación, tiene como objetivo general: Determinar de qué manera los juegos al aire libre contribuye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021. La metodología que se empleó fue de tipo cuantitativo en su nivel explicativo y diseño pre experimental; la muestra fue de 20 niños y niñas de educación inicial; se utilizó como técnica la observación y como instrumento la escala de estimación; para el análisis de datos se empleó el Excel 2016 y estadístico SPSS en su versión 25. Los resultados se obtuvieron al evaluar el nivel de motricidad gruesa a los veinte estudiantes, mediante una pre test, donde, el 90% de niños se ubicaron en el nivel en inicio; después se aplicó 12 sesiones de aprendizaje referente a los juegos al aire libre como estrategia didáctica para la mejora de la motricidad gruesa, luego se aplicó un pos test, donde el 70% de niños alcanzaron ubicarse en el nivel de logro esperado; y mediante la prueba de Wilcoxon se contrastó la hipótesis cuyo valor de  $p=0.005 < 0.05$ , con lo cual se validó la hipótesis; así mismo, con los resultados de la prueba de Wilcoxon se concluye que la aplicación de los juegos al aire libre mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021.

**Palabras clave:** Aprendizaje, coordinación, juegos, movimientos.

## **Abstract**

The following research has as a general objective: To determine in what way “outdoor” games contribute to the development of gross motor skills in 4-year-old children of the Educational Institution No. 739 of Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021. The methodology used was quantitative in its explanatory level and pre-experimental design; the sample consisted of 20 boys and girls of initial education; Observation was used as a technique and the estimation scale as an instrument; Excel 2016 and SPSS statistics version 25 were used for data analysis. The results were obtained by evaluating the level of gross motor skills in the twenty students, through a pre-test, where 90% of children were located in the starting level; Afterwards, 12 learning sessions were applied regarding the games "in the open air" as a didactic strategy for the improvement of gross motor skills, then a post-test was applied, where 70% of children reached the expected level of achievement; and by means of the Wilcoxon test the hypothesis whose value of  $p = 0.005 < 0.05$  was contrasted, with which the hypothesis was validated; Likewise, with the results of the Wilcoxon test, it is concluded that the application of games "in the open air" significantly improves gross motor skills in 4-year-old children of the Educational Institution No. 739 of Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco , 2021.

**Keywords:** Learning, coordination, games, movements

## Contenido

	<b>Pág.</b>
Título de la tesis .....	i
Equipo de trabajo .....	ii
Jurado evaluador y asesor .....	iii
Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	v
Resumen.....	vi
Abstract .....	vii
Contenido.....	viii
Índice de tablas .....	x
Índice de gráficos .....	xi
Índice de cuadros .....	xii
<b>I. Introducción .....</b>	<b>1</b>
<b>II. Revisión de la literatura .....</b>	<b>5</b>
2.1. Antecedentes.....	5
2.2. Bases teóricas de la investigación .....	11
2.2.1. Variable: Juegos al aire libre .....	11
2.2.2. Variable: Motricidad gruesa .....	31
<b>III. Hipótesis.....</b>	<b>55</b>
3.1. Hipótesis general .....	55
3.2. Hipótesis específicas.....	55
<b>IV. Metodología .....</b>	<b>56</b>
4.1. Diseño de la investigación.....	56
4.2. Población y muestra.....	57



4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores .....	59
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	61
4.5. Plan de análisis .....	63
4.6. Matriz de consistencia .....	65
4.7. Principios éticos.....	66
<b>V. Resultados.....</b>	<b>67</b>
5.1. Resultados.....	67
5.2. Análisis de resultados .....	72
<b>VI. Conclusiones.....</b>	<b>77</b>
Aspectos complementarios .....	78
Referencias bibliográficas.....	79
<b>ANEXOS .....</b>	<b>88</b>
Anexo 1: Instrumento y su respectiva validación .....	89
Anexo 2: Carta de la Institución donde realizo la investigación.....	94
Anexo 3: Carta del consentimiento informado .....	94
Anexo 4: Sesiones de aprendizaje.....	104

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b>	Distribución de la población muestral de los niños de Educación Inicial ..	57
<b>Tabla 2</b>	Muestra de estudio de los niños de 4 años .....	58
<b>Tabla 3</b>	Nivel de las motricidad gruesa en niños de 4 años, mediante un pre test...	67
<b>Tabla 4</b>	Resultados de las sesiones aplicadas para el desarrollo de la motricidad gruesa.....	68
<b>Tabla 5</b>	Nivel de las motricidad gruesa en niños de 3 años, mediante un pos test ..	70

## Índice de gráficos

<b>Figura 1.</b> Gráfico de columnas nivel motricidad gruesa en niños de 4 años; pre test .....	67
<b>Figura 2.</b> Gráfico de columnas de las sesiones aplicadas para el desarrollo de la motricidad gruesa .....	69
<b>Figura 3.</b> Gráfico de columnas nivel motricidad gruesa en niños de 3 años; pos test .....	70

## Índice de cuadros

<b>Cuadro 1.</b> Operacionalización de variables e indicadores .....	60
<b>Cuadro 2</b> Baremo para determinar el nivel de la motricidad gruesa .....	62
<b>Cuadro 3</b> Validez del instrumento por los jueces .....	63
<b>Cuadro 4</b> Resultados de Alfa de Cronbach.....	63
<b>Cuadro 2.</b> Matriz de consistencia .....	65
<b>Cuadro 6</b> Prueba de Rango de Wilcoxon .....	71

## **I. Introducción**

Una de las problemáticas más habituales en el área Psicomotriz que se puede observar, es la falta de estimulación, lo que conlleva a que el estudiante no pueda desenvolverse de manera autónoma en su motricidad. La niñez es una etapa donde se desarrolla las diversas capacidades de los niños y niñas, dentro de estas, existe una muy esencial denominada motricidad gruesa, la cual le sirve para realizar actividades esenciales, que a simple vista parecen normales, como por ejemplo, subirse a los árboles, deslizarse por diversas pendientes de diferentes tamaños, mantener el equilibrio al cruzar superficies pequeñas y angostas, saltar desde diferentes alturas, y todas aquellas actividades que similar actuación.

Puesto que el juego es una acción primordial en el desarrollo motor del niño influye en su aprendizaje a través de la experiencia, ya que lo motriz aporta a enriquecer el razonamiento crítico, reforzado en el juego y mejorando el desempeño de los niños, afianzando su motricidad gruesa y desarrollando que los niños a través del juego expresen sus saberes previos.

En el plano internacional, tenemos diferentes trabajos de investigación donde muestran que existen problemas en cuanto a la psicomotricidad gruesa específicamente en torno a coordinación y equilibrio, en Guatemala según Hernández (2017) en su investigación realizada se emplearon los juegos como herramienta y recurso pedagógico para mejorar estas deficiencias en cuanto a las habilidades motrices básicas de los niños. En el país mexicano, Constante (2017) manifiesta que existen muchas instituciones educativas donde se visualizan niños con retraso en su desarrollo motor grueso, este problema se debe a dos factores: la carencia de tiempo de los padres y la ausencia de ejercicios o actividades que estimulen esta competencia. Es lamentable que, en algunas

instituciones, aún no se tome conciencia de la relevancia de esta competencia en la vida de los niños y niñas y, por extensión, en los futuros adolescentes, jóvenes y adultos, ya que su desarrollo tendrá incidencia en su desenvolvimiento social.

En el ámbito peruano, Castro (2018) indica que la situación en algunas instituciones educativas es preocupante, ya que no tienen la infraestructura, ni los materiales adecuados para el desarrollo motor grueso, a ello se le adiciona, la escasa formación en didáctica y metodológica activa e innovadora que propicien una adecuada estimulación y, por ende, desarrollo de la competencia. Todo esto, genera que los niños y niñas tengan ciertas falencias y dificultades cuando realizan diversas actividades que involucran esta competencia, asimismo, su desarrollo en la etapa adolescente, joven, e incluso en la adultez tendrá limitaciones. Por ello, es necesario que se propongan nuevas formas de desarrollar esta capacidad, ya que como lo argumentan Ventura et al. (2018) las capacidades motoras gruesas de los niños y niñas solo son desarrollan de manera parcial, esto debido a las formas tradicionales de enseñanza, que muchas veces se realizan de manera descontextualizando sin considerar aspectos sociales o de juego.

En el plano local la problemática descrita no es ajena, en la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, se evidenció este problema de coordinación, equilibrio y lateralidad, al momento de correr, marchar o saltar, generada básicamente por la apatía o resistencia que muestran los alumnos hacia la metodología tradicional que utilizan las docentes en las aulas, además del escaso manejo de estrategias lúdicas por parte de la docente para desarrollar el área de psicomotricidad según lo estipula el Currículo Nacional. Por consiguiente, se formula como problema de investigación: ¿De qué manera los juegos al aire libre contribuyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en

los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021?

Así mismo se planteó el siguiente objetivo general Determinar de qué manera los juegos al aire libre contribuye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021. para poder fortalecer la investigación se plantearon los siguientes objetivos específicos: Realizar un diagnóstico mediante un pre test para identificar el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021. Planificar y aplicar los juegos al aire libre para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021. Evaluar el nivel de la motricidad gruesa a través de un Post-test en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021, después de la aplicación de los juego al aire libre.

Por lo tanto, el informe se justificó de la siguiente manera: De acuerdo al aspecto teórico de la investigación se basó en las ideas de nuestro, Currículo Nacional (2016) ya que nos revela que la importancia de la motricidad es muy esencial porque hace que el alumno desarrolle la conciencia de los movimientos de su cuerpo, explore las acciones y expresiones de sus sentidos; para que puedan desarrollarse motrizmente de una manera autónoma, eficaz, eficiente; y que sus movimientos sean coordinados, desarrollando un buen control postural.

En el aspecto social, gracias a los resultados nos ayudó a comprender sobre la importancia del desarrollo de las habilidades de la motricidad gruesa y sobre todo

identificar el nivel del desarrollo de las habilidades de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal. También ayudará a que las docentes mediante el informe de investigación tengan acceso a la realidad del desarrollo de las habilidades de la motricidad gruesa de sus estudiantes de 4 años y así sea para ellos más fácil detectar las dificultades que presentan en esa área.

En el aspecto metodológico se justificó porque para la recolección de datos se utilizó el instrumento de evaluación cogiendo como modelo una “Escala valorativa” teniendo en cuenta la escala de Likert para así identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, luego se empleó el programa Excel para elaborar nuestra base de datos de los resultados obtenidos después de la aplicación de nuestro instrumento para así procesar la información en tablas y gráficos estadísticos.

La metodología que se empleó fue de tipo cuantitativo en su nivel explicativo y diseño pre experimental; la muestra fue de 20 niños y niñas de educación inicial; se utilizó como técnica la observación y como instrumento la escala de estimación; el mismo que se sometió a validez y confiabilidad.

Los resultados mediante el pre test indicaron que el 90% de niños se ubicaron en el nivel en inicio; después se aplicó 12 sesiones se realizó un pos test, donde el 70% de niños alcanzaron ubicarse en el nivel de logro esperado; y mediante la prueba de Wilcoxon se contrastó la hipótesis cuyo valor de  $p=0.005 < 0.05$ , con lo cual se validó la hipótesis; así mismo, con los resultados de la prueba de Wilcoxon se concluye que la aplicación de los juegos al aire libre mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021.



## **II. Revisión de la literatura**

### **2.1. Antecedentes**

#### **2.1.1. Antecedentes internacionales**

Troya y López (2018) en su tesis de licenciatura presentado en la Universidad Técnica de Ambato titulado *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. (Ecuador). Tuvo como objetivo general, determinar cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. En relación a la metodología, esta investigación fue de tipo descriptiva, la población estuvo conformada por 46 estudiantes, tuvo una muestra de 16 estudiantes, para la recopilación de la información se empleó la técnica de la entrevista y el instrumento utilizado fue el cuestionario estructurado. Finalmente, con estos resultados se concluyó que los juegos tradicionales infantiles que ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de edad.

Santamaría (2018) en su tesis de licenciatura presentado en la Universidad del Tolima titulado *La importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la Institución Educativa exalumnas de la presentación de Ibagué – Tolima* (Colombia). Tuvo como objetivo general, desarrollar una estrategia pedagógica que aplique el juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la institución educativa Exalumnas de la Presentación de la ciudad de Ibagué–Tolima. En relación a la metodología, esta investigación fue de tipo correlacional descriptiva, la población estuvo conformada por 80 estudiantes, tuvo una muestra 24 estudiantes, para la recopilación de la información se empleó la técnica de la entrevista y el instrumento utilizado fue la encuesta. Finalmente, con estos resultados se concluyó que el juego genera el desarrollo de las habilidades motrices de las niñas de pre escolar

de la Institución Educativa Exalumnas de la presentación de la ciudad de Ibagué, puesto que la investigación realizada a nivel teórico y apoyado en los autores que nos respaldan nos permite sustentar dicha afirmación.

Ochoa (2019) en su tesis de licenciatura presentado en la Universidad de México titulado *Uso didáctico del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de la IEP "Virgen de Guadalupe" del Municipio de Oaxaca, México* (México). Tuvo como objetivo general, demostrar la eficacia del uso de los juegos lúdicos en el desarrollo de la psicomotricidad. En relación a la metodología fue de tipo descriptiva, la población estuvo conformada por 55 estudiantes, tuvo una muestra 16 estudiantes, para la recopilación de la información se empleó la técnica de la observación y el instrumento utilizado fue la lista de cotejo. Finalmente, con estos resultados se concluyó que los juegos lúdicos constituyen una fuente inagotable de interés y atención la misma que al ser orientado didácticamente aseguran que los estudiantes desarrollen sus habilidades motrices, logrando así el aprendizaje de esta área.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Echaccaya (2018) en su tesis de licenciatura presentado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote titulado *Influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la institución educativa inicial pública N° 23/MX-P de Vilcashuamán región Ayacucho en el año académico 2018*. Tuvo como objetivo general, analizar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018. En relación a la metodología, la investigación fue cuantitativa, experimental del tipo pre experimental. La población de estudio estuvo conformada de 6 docentes y 111 estudiantes del nivel, la muestra

estuvo conformada de 21 estudiantes de la sección “Gatitos” de 04 años de edad del nivel. El análisis e interpretación de los datos se presentan en tablas y figuras estadísticas, así como el cálculo de estadígrafos de medidas de tendencia central y de dispersión., para la recopilación de la información se empleó la técnica de la observación y el instrumento utilizado fue la lista de cotejo. Finalmente, con estos resultados se concluyó que el uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018, en la medida que el valor de  $W_{+} = -2.940$  y al ser el p valor = 0,003 que resulta ser menor al nivel de significancia  $\alpha = 0,05$ , se ha asumido la hipótesis alterna y se ha rechazado la hipótesis nula.

Apaza (2021) en su tesis de licenciatura presentado en la *Universidad Católica los Ángeles de Chimbote titulado Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020*. Tuvo como objetivo general, determinar el grado de contribución de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de tres a cinco años, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020. En relación a la metodología, esta investigación fue correlacional, con un nivel cuantitativo y con un diseño experimental. La población muestral estuvo conformada por 11 estudiantes de 3 a 5 años, realizándose toma de datos en dos sesiones que hacen 22 datos, se utilizó el programa SPSS y la prueba de rangos de Spearman para establecer la correlación de las variables es todas sus dimensiones. Finalmente, con estos resultados se concluyó que los juegos tradicionales, en todas sus dimensiones, tienen una correlación positiva,

significativa y determinante en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños en la institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.

Pino (2019) en su tesis de licenciatura presentado en la universidad de Universidad Católica los Ángeles de Chimbote titulado *El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°389/mx- p "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018*. Tuvo como objetivo general, determinar la influencia del juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. En relación a la metodología, esta investigación fue aplicado, de tipo experimental, diseño cuasi experimental con evaluaciones de pre test y post test de (experimental). El muestreo fue no probabilístico por conveniencia del investigador, conformándose por 24 niños. Finalmente, con estos resultados se concluyó que la aplicación del juego como estrategia didáctica influye para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

### **2.1.3. Antecedentes locales**

Fuentes (2021) en su tesis de licenciatura presentado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote titulado *Juegos al aire libre para mejorar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 años en la institución educativa inicial N° 075 de Chuquis -Dos de Mayo- Huánuco- 2019*. Tuvo como objetivo general, determinar en qué medida los juegos al aire libre mejoran la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial N° 075 de Chuquis, Dos de Mayo, Huánuco, Perú, 2019. En relación a la metodología, esta investigación fue de tipo cuantitativa, aplicada y de nivel preexperimental, la población estuvo conformada

por 30 estudiantes, tuvo una muestra de 14 para la recopilación de la información se empleó la técnica de la observación y el instrumento utilizado fue la lista de cotejo. Finalmente, con estos resultados se concluyó que los juegos mejoraron significativamente la psicomotricidad gruesa en los estudiantes y mejoro su expresión oral.

Valles (2020) en su tesis de licenciatura presentado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote titulado *Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 Mi Dulce Hogar De Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019*. Tuvo como objetivo general, aplicar los juegos motores para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 05 años en la I.E.I. N° 268 mi dulce Hogar, distrito de Huicungo-Región San Martín. En relación a la metodología, esta investigación fue pre experimental con pretest y post- test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo, en este caso se está mencionando la edad y la sección con la que se trabajó. La muestra corresponde a 19 estudiantes correspondiente a 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 268 – del distrito de Huicungo, seleccionados a través de muestreo no probabilístico Para la recopilación de la información de la variable de estudio se utilizó la lista de cotejo y como técnica la observación. Finalmente, con estos resultados se concluyó que los juegos motores desarrollan significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi dulce hogar, distrito de Huicungo de la provincia Mariscal Cáceres, región San Martín-2019.

Vela (2020) en su tesis de licenciatura presentado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote titulado *Las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 081 Nohemi Peña Herrera Vásquez de Saposoa, Huallaga, San Martín-2019*. Tuvo como objetivo general, aplicar una estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 081, Nohemí Peñaherrera Vásquez, de Saposoa, Huallaga, San Martín-2019. En relación a la metodología, esta investigación fue de tipo cuantitativo, de nivel explicativo y de diseño pre experimental, la población estuvo conformada por 44 estudiantes, tuvo una muestra de 21, para la recopilación de la información se empleó la técnica de la observación y el instrumento utilizado fue la lista de cotejo. Finalmente, con estos resultados se concluyó que los juegos lúdicos como estrategia han conducido en el logro del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial.

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

### **2.2.1. Variable: Juegos al aire libre**

Se tiene una colección de autores que hablan del juego al aire libre y tenemos también los que consideran un elemento imprescindible en todo ser humano como parte de su vida, especialmente en la de los niños.

#### **2.2.1.1. Definición**

Son muchos los autores que hablan del juego al aire libre y también los que lo consideran un elemento imprescindible en la vida de todo ser humano, especialmente en la de los niños. La mayoría de los autores consideran que el juego al aire libre es una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego libre como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos, etc. (Pérez, 2017)

Cratty (2017) señala que el juego es una actividad que da goce y placer y que forma parte de la vivencia del ser humano, algunos lo datan de mucho antes del comienzo de la historia escrita y puede que evolucionara a partir de antiguos rituales. También indica que los juegos son producto de la evolución esto a medida que la humanidad ha venido desarrollando social y culturalmente, evolucionado según el desarrollo la humanidad en los aspectos social y cultural, habiendo generado aspectos importantes para la persona humana en especial para el niño, tales como el desarrollo social y cognitivo, que permite descubrir el mundo y las normas que lo sustentan. Finalmente

señala que el juego es algo que vive y que va evolucionando de manera permanente a través del desarrollo social y cultural.

Soto (2017) menciona que el juego es una actividad placentera y de que puede considerarse como la actividad motriz más natural y primaria del niño en la que aprende a desenvolverse en la vida, investigando y adquiriendo un conocimiento práctico de lo que va sucediendo conforme experimenta situaciones en las que mezcla el juego con el lenguaje y su pensamiento o inteligencia, por tanto, es el escenario pedagógico más natural que existe de aprendizaje, estando el juego espontáneo dentro del marco privilegiado de la adquisición de conocimientos en la edad infantil.

#### **2.2.1.2. El juego**

El juego viene a ser una actividad cotidiana y propia de los seres humanos, de ahí deriva su importancia en la enseñanza pre escolar, porque los niños aprenden más cuando relacionan su entorno con su aprendizaje.

Bantula (2018) define el juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente”. Los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad, los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir. Pero sus juegos no tienen aún normas específicas y surgen de manera espontánea, natural, sin aprendizaje previo. Más tarde comenzarán a practicar ya el



juego reglamentado, es decir, dotado de una serie de normas que determinan no sólo las condiciones que se deben dar previas al inicio del juego, sino que regulan el desarrollo y terminación del mismo.

Bautista (2020) desde el punto de vista del sociológico Huizinga “el juego es una actividad voluntaria que se realiza dentro de un espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría” (p. 15).

El juego según Cabrera (2017) “es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma” (p. 21).

En síntesis, el juego no solo es un pasatiempo, sino que es una actividad que permite a los niños conocer el mundo a través de sus propias emociones. Porque, el niño al jugar aprende y comprende las teorías que le favorecen el desarrollo motor y le ayudan a desarrollar su raciocinio.

#### **2.2.1.3. Etimología del juego**

Casa y Fiestra (2016) definen etimológicamente que proviene de la voz latina “Locus” (acción o efecto de jugar). Ludus Lurede (lúdico)” siendo una actividad que permite ejercitarnos y liberar energía, esta actividad es diferenciada y en un tiempo determinado, portadora de reglas y normas propuestas por los participantes cuando se está realizando la actividad.

#### **2.2.1.4. Teorías sobre el juego**

##### **Juego según Jean Piaget:**

Bernal (2017) hace mención a los estudios realizados por Piaget sobre la formación del símbolo en el niño, asume que el juego y los juguetes son considerados como materiales útiles para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño.

Para Piaget, el juego es distinguido mediante el desarrollo de capacidad para asimilar elementos de la existencia sin aceptar las restricciones en su adaptación. En su estudio, Piaget, detalla una descripción general del juego y la clasificación junto al análisis de cada estructura del juego.

Piaget asume que el juego es, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad, sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

También afirma que los niños que están entre los 2 y 7 años de edad se encuentran en la “etapa preoperacional” y por ende van descifrando como sus comportamientos producen que los adultos respondan a ello. Por lo tanto, el pequeño se va relaciona con distintos “juegos educativos” ya sea en la diversidad de áreas que tenemos tales como; matemáticas, comunicación, arte, personal y entre otros, en esta parte el pequeño va desarrollando también lo que es su psicomotricidad generando así que se diviertan e indaguen en los escenarios de los juegos didácticos, explorando y relacionándose con su naturaleza.

## **Teoría de Vygotsky:**

Según Carbonero (2017) basado en Vygotsky afirma en su teoría histórica cultural el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil.

Para Vygotsky lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria.

El mismo autor afirma que la esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria”.

A los autores mencionados se suma el estudio realizado por Montessori que es citado por Garcia (2018) el cual indica que como objetos de estudio los juegos didácticos son el arte de enseñar, el cual ha sido estudiado por diversos investigadores y se afirma que dentro del proceso de enseñanza de los niños es necesario ya que desarrolla diversas habilidades y destrezas de ellos y no solo eso, sino que también los procesos cognitivos y el desarrollo de la personalidad para cuando grande.

De las aportaciones e investigaciones revisadas, se puede asumir que el juego, principalmente en el periodo preescolar aprueba que los niños exploraren y den sentido a su contexto, permite el desarrollo de la imaginación, creatividad que los conduce a

asumir nuevas experiencias educativas. El juego, aplicado al ámbito educativo, genera experiencias nuevas que permite a los niños desarrollar nuevas formas de expresión siendo el juego una actividad libre la cual les permite aprender. (MINEDU, 2016a)

#### **2.2.1.5. Características principales del juego**

Las características más visibles de los juegos en la enseñanza infantil, es el dinamismo con el que se realiza las actividades relacionados directamente con la maduración y el crecimiento motriz.

Según Gambero (2017) afirman que en su primer año de existencia todo niño manifiesta el juego a través de una actividad sensomotora como forma sustancial de asimilación del entorno. Sus acciones o descubrimientos se ven manifestados a través de gestos, movimientos o sonidos de manera reiterada. Estas repeticiones servirán de base en que el infante popularice sus principales nociones básicas relacionadas a los objetos, al espacio – tiempo, etc., manifiesta que el juego tiene las siguientes características:

- Es voluntario y espontáneo: el individuo decide si quiere jugar, con quien y cuando.
- Es ordenado e integrado: tiene límites determinado de tiempo y espacio para su desarrollo y reglas a respetar.
- Es desinteresado: No busca recompensa ni compensación.
- Es sociabilizador: permite implementar la expresión y la relación con los otros, además de la sociabilización grupal.

- Ayuda a los individuos a obtener confianza en sí mismos, y contribuye a conseguir empatía con los otros.
- El juego es placentero y divertido y aunque no manifiesta signos de alegría es considerado por quien lo practica.

#### **2.2.1.6. Importancia de los juegos al aire libre**

El concepto de juego destaca en la diversión, es uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida en un futuro. Jugando se desarrollan las actividades cognitivas, socialización, percepción, habilidades, etc. se afirma que jugar vivir, aprender y sentir un placer, es conectarse con el mundo que lo rodea, y el modo más sano que tiene un infante es crecer de la mano del desarrollo psicomotriz. (E. A. Cabrera, 2017)

Para Herrador (2016) la dinámica de un juego crea en el individuo un ansia de participación, espontaneidad en la acción, anhelo de creación, ingenuo reflexión. El niño despoja todo lo que tiene oprimido y desecha en el mundo interior de su ser.

Desde la perspectiva psicológica el juego es una manifestación de lo que es un niño en su mundo interior y una expresión de mundo exterior, una evolución mental. Permite desarrollar tendencias que estudian al niño, enfocado a su carácter, inclinaciones y deficiencias. La importancia del juego recae en el orden pedagógico, pues esta aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplicación en la didáctica. El juego nos manifiesta ese mundo interior del niño. (Bernal, 2016)

Los juegos al aire libre, se inmescuyen como una estrategia de educación didáctica en beneficio de los niños. Las características más resaltantes en los juegos didácticos, según Antunes (2016) son:

- Debe generara una motivación, que despierte un interés en el niño, para la recepción de nuevos conocimientos.
- Que despierte la creatividad motora, que es una parte innata en el proceso de pensamiento.
- Que el aprendizaje se configure en algo estimulante y placentero; y a la vez desarrolle y genere aprendizajes significativos.
- La responsabilidad del docente, profesor, educador, etc.; recae en el desarrollo que es el momento de la formación del niño. El educando es quien determina qué juego es más satisfactorio y beneficioso para el niño, teniendo presente la responsabilidad atribuida a este.
- El docente escoge el tipo de juego, para su desarrollo. Esto le permite plantear propuesta de mejorar para el desarrollo cognitivo del niño.
- Cabe mencionar que las practicas didácticas tienden a realizarse de manera espontánea, creativa y motivadora, generada por el docente y recepcionados por los niños.
- Se debe de fortaleces el aprendizaje autónomo y colectivo.
- El aprendizaje colectivo debe de ser una estrategia empleada en el juego, para proporcionar en los infantes; momentos de socializar con los demás, la integración

a un grupo, determinación en sus respuestas, todo que refleja a una acción, es acogida por el otro individuo. En base a esto el infante construye modos particulares de socialización con los otros.

#### **2.2.1.7. Evolución del juego durante el desarrollo infantil**

según Piaget citado por Bantula (2018) el juego en el desarrollo infantil tiene estadios evolutivos y estos son;

- 1. Estadio sensoriomotor:** este se da en la edad de 0 años y 2 años de edad, en el cual se realizan los juegos funcionales o de ejercicios.
- 2. Estadio preoperacional:** se da entre los 2 y 6 años de edad, predominando el juego simbólico y juego de construcción.
- 3. Estadio de operaciones concretas:** se da entre los 6 años a 12 años, en el cual predomina el juego reglado.

#### **2.2.1.8. El rol de los juegos en la educación inicial**

A través de una mirada pedagógica, el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional; permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto. (Lynn, 2020)

Como se ha mencionado anteriormente, esta actividad se ha convertido en un elemento básico en el desarrollo del niño. A través del juego, gracias a su carácter lúdico y dinámico, el niño aprende y se desarrolla de forma íntegra. Es el recurso didáctico por excelencia, ya que el niño se siente atraído y motivado con el juego, y los educadores

debemos aprovechar esto en el aula. Los maestros animamos a los niños a jugar, incluso podemos ser uno más de los participantes. Debemos lograr un clima adecuado en el que el niño juegue de manera autónoma y libre. (Batllori, 2018)

El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego desarrolla sus habilidades motrices, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas. Todo lo que se aprende mediante el juego se asimila de una manera más rápida y eficaz. Por este motivo, se acentúa la importancia de la actividad lúdica en el entorno escolar, ya que motivar al niño será más fácil. Y es lógico; al niño lo que más le gusta es jugar. (Ruitón y Tamayo, 2015)

La utilidad de los juegos tradicionales apoya salud tanto física como mental, previene enfermedades y valora nuestras costumbres y tradiciones, contribuyen al desarrollo social en cuanto que disminuyen conductas sociales negativas como la agresividad, la apatía, la ansiedad o la timidez. Todo ello convierte a los juegos tradicionales en un recurso muy útil y apropiado para estas edades. Hace falta un desarrollo profesional permanente para reforzar la capacidad de los maestros de implementar metodologías basadas en el juego. Los maestros también pueden aprender de sus propias prácticas, así como de las de sus colegas. (UNICEF, 2016)

El juego al aire libre facilita y estimula el desarrollo de la sociabilidad en los niños ya que suelen ser juegos que agrupan a un número de participantes lo que permite al niño entrar en contacto con sus iguales. El juego le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender de normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo. Por lo tanto, los juegos tradicionales potencian la adaptación socio-emocional favorecen la comunicación y facilitan el autoconocimiento.



### **2.2.1.9. El rol del educador en el juego**

Pinto (2020) refiere que los maestros son los responsables de motivar a los niños a jugar, incluso podemos ser uno más de los participantes, logrando un clima adecuado en el que el niño juegue de manera autónoma y libre, orientándole, dándole ideas y animándole a jugar. Cuando se propone y decide un tipo de juego en el aula, el educador tiene que tener en cuenta lo siguiente:

#### **a. Características de los participantes:**

- La edad: los juegos deben estar adaptados al momento evolutivo en el que se encuentran los niños.
- El número de participantes: los juegos pueden ser individuales, en pequeños grupos o en gran grupo.

#### **b. La diversidad del grupo.**

- La intencionalidad y los objetivos que se pretenden conseguir.
- Los recursos disponibles: Materiales, humanos, espaciales, temporales.
- El contexto sociocultural del centro.
- El momento de aplicación.

En materia educativa, el elemento principal es el alumnado, sobre él es que este proceso está dirigido y por eso es importante darles las herramientas y los materiales más apropiados para que poco a poco vayan adquiriendo los conocimientos necesarios y de mayor interés por su propia cuenta, por eso es que Bantula y Mora (2016)

explicaban que el docente debe lograr motivar a su estudiantado, para que ellos y ellas se hagan responsables de su propio aprendizaje.

Se debe considerar el que todos los estudiantes deben participar, previendo que alguno de los alumnos se sienta frustrado por no poder lograrlo y si alguno de ellos no lo está haciendo se debe averiguar el ¿por qué?

#### **2.2.1.10. Elementos que presenta el Juego**

García (2018) enumeran los siguientes:

- a. El objetivo didáctico.** - Este objetivo se encarga de precisar el juego y el contenido que posee. Un ejemplo podría ser al presentar el juego denominado. Buscar la pareja, para lo cual es requerido que los niños logren la correlación de diferentes artículos como las naranjas, manzanas entre otros. En este caso el objetivo en el ámbito educativo es planteado de acuerdo a los conocimientos y métodos o forma de conducta que se deben fijar.
- b. Las acciones lúdicas.** - Son características vitales que posee todo juego didáctico, deben estar evidenciadas con claridad ya que sin ellas no existiría el juego, sino que se trataría solamente de una acción didáctica. Permiten el desarrollo de la enseñanza de una manera amable y amena, aumentando la voluntad de los niños.
- c. Las reglas de juego.** - Este es una parte de la organización del mismo, dichas reglas tienen por función determinar cómo deben desarrollarse las acciones y cómo seguir las acciones que han sido planeadas.

#### **2.2.1.11. El juego según MINEDU**

Ministerio de Educación (2016) hace referencia que en diversas capacidades y competencias los niños expresan físicamente sus emociones y pasiones por medio del deajo, muecas, actitudes, cadencia y pensamientos a través de situaciones reales del juego.

También refiere que los niños estudian asimismo las opiniones imaginativas que edifican con lo vivenciado en su día a día por ello convierten algo desconocido mediante los juegos, arte, edificación, melodías e inclinación creativa. Compartiendo con sus compañeros de manera espontánea sus rutinas y creaciones.

Según Chuquilin y Zagaceta (2017) Señalan que MINEDU brinda 7 nociones del nivel básico, de los cuales uno nos habla sobre los juegos libres. No obstante, el docente tiene que lograr el aprendizaje del niño por medio del el, ya que es por su medio el cual el niño puede conocerse a sí mismo y a partir de ello edificar su propio aprendizaje, personalidad, como también desarrollar sus habilidades y destrezas de manera adecuada en lo que son sus primeros años. Por ende, es por medio del juego que los pequeños aprenden a socializar con las personas que lo rodean.

Según Urbina y Aguinaga (2020) indican que para los niños de educación inicial, el uso de los juegos es un medio relevante en sus aprendizajes y por ello, los pedagogos deben de ser sensato en ello para de esta manera fructificar esta herramienta de origen natural en vez de cohibirlos. Las prácticas de los aprendizajes más valiosos están establecidas en lo que son los juegos, ya que por medio de ellos se desprenden los aprendizajes significativos, aprendiendo a través de las experiencias vividas.”

Asimismo, señala que el juego ofrece a los pequeños la satisfacción en todos sus sentidos ya que al jugar el niño “degusta, palpa, escucha, husmea, mira, paladea, siente

diversas texturas y temperaturas, experimenta el movimiento libre, los sonidos del mundo externo y aquellos que él emite. Por ende, a través de él los pequeños imaginan un mundo irreal el cual le ayuda a y practicar diversas “habilidades y destrezas”, de la misma manera podrá descifrar y operar en diversos contextos nuevos que le permitan un acomodo al contexto real.

#### **2.2.1.12. Beneficios de los juegos al aire libre**

Los beneficios de los juegos o actividades motoras se determinan de distintas formas o maneras, así mismo, citando a Consalvo (2018) especifica que los juegos al aire libre aportan un gran número de beneficios en el desarrollo del entorno de los niños. Además, se percibe una gran variedad de juegos determinados mediante estilos, categorías, y formas; los beneficios más destacables de los juegos se dan en el incremento de las capacidades físicas y motrices de cada niño que practica un juego determinado. Adicionalmente las mejoras físicas que obtiene el individuo, producen un desarrollo en el sistema locomotriz que permite afinar la sincronización de los movimientos, mejorando las capacidades motrices.

De igual forma Mora et al. (2016) mencionan, otro gran beneficio que recae sobre los juegos al aire libre, es la socialización que se da en los niños, y en ocasiones para el correcto desarrollo de algún ejercicio se necesita de una cantidad necesaria de individuos. También se necesita una interrelación de los individuos con su entorno que los rodea. Esta actividad tiene que ser supervisada por un adulto o responsable para su correcta ejecución.

Según Boisvert (2017) señala que los juegos al aire libre permiten el desarrollo de habilidades y capacidades por medio de áreas de desarrollo, tales como los del área:

- a. Físico-biológica: son las capacidades de los movimientos, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.
- b. socio-emocional: desarrollan la espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos y confianza en sí mismos.
- c. cognitiva-verbal: desarrollan la imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.
- d. académica: aplicación de contenidos de contenidos en diversas áreas.

Trillo (2020) hace referencia de cómo es que los juego al aire libre ayudan en el desarrollo de todo niño, ya sea en el área social, emocional o en lo motor, de acuerdo a esto es que los niños desarrollan sus capacidades y habilidades. Un claro ejemplo brindado es un conjunto de docentes que dieron de manifiesto a los niños y niñas que les limitan jugar, comparándolos con aquellos que, si lo realizan, aquellos niños que no lo hacen tendrían menos oportunidades de desarrollar sus habilidades de manera eficaz al ingresar a la escuela.

### **2.2.1.13. Descripción de juegos al aire libre**

Bernal y Wanceulen (2019) realizan un compendio de diferentes actividades lúdicas al aire libre que los niños pueden realizar:

- a. **Juego de canicas:** Se hace un hoyo en el suelo, el que es la meta del juego. Los jugadores tiran sus tiros o canicas hacia él hoyo desde una línea que previamente

lo ha marcado. El tiro del jugador que más se acerque al hoyo es el que tirará primero; después este tiene que tirar de los otros tiros para meter el tiro o canica en el hoyo, si logra hacer entrar en el hoyo todos los tiros, gana el juego quedándose con todos los tiros. Si el jugador no hace entrar el tiro al hoyo continuo el juego el siguiente jugador realizando la misma acción.

Con este juego podemos promover que los niños y niñas describan el orden de los tiros, el orden de los jugadores, midan distancias utilizando medidas convencionales y no convencionales, cuenten cuantos tiros tienen, direccionalidad y también desarrollan otras competencias como la motora fina, la expresión, que acuerden sus reglas de juego, esperar turnos, socializarse, escribir un relato o historia, utilizar recursos de la zona, etc.

- b. El gato y el ratón:** Se colocan todos los niños y niñas cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos niños y niñas que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de “ratón” y el otro se situará fuera que es el que hará de gato.

El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantaran los brazos para facilitarle el paso y los bajaran cuando intente pasar el gato.

Mientras se persigue los que forman la cadena cantan esta canción:

“Ratón que te atrapa el gato, ratón que te va a atrapar, si no te atrapa esta noche, te atraparé al madrugar”

Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón. Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar, parte de la cadena.

- c. **La rayuela:** La rayuela es un juego de conocimiento de uno mismo, consiste en lanzar un objeto pequeño de forma plana sobre una serie de cuadrados (o círculos u otra forma) numerados, dibujados en el suelo para luego ir saltando sobre los números a buscar el objeto, también, se puede empujar con la punta del zapato el objeto.

Para dar inicio a este juego es suficiente un objeto plano pequeño, donde el niño se coloca al inicio del primer número y lanza la piedra a uno de los cuadrados al que se le denominara casa y no podrá pisar, con saltos de un solo pie se inicia el circuito de cuadrado a cuadrado y con los dos pies en un cuadro doble se tiene como objetivo repasar las matemáticas ya que la piedra pasara desde el inicio al final contando del 1 al 10 , cuando la piedra no cae en el cuadrado que corresponda o el niño pierde el equilibrio se pierde el turno y otro jugador iniciara el juego.

- d. **Mata gente:** Se marca el territorio cuadrangular de juego; y se escoge a dos jugadores que se colocaran a los extremos; mientras que los demás jugadores se colocan en el centro de los lanzadores. El juego se inicia cuando los lanzadores arrojan la pelota tratando de tocar con ella a un jugador del grupo central; si lo consigue y la pelota cae al suelo el jugador sale del juego; si lo toca, pero el jugador atrapa la pelota, éste “gana una vida” que le servirá para otra vez en la que la pelota lo toque y caiga al suelo. Termina el juego cuando no queda nadie en el

grupo central. Las reglas del juego consisten en si la pelota llega a tocar al jugador y cae al suelo el jugador sale del juego, si la pelota llega a tocar al jugador, pero atrapa la pelota, éste “gana una vida” y no se debe salir del territorio marcado del juego

- e. **El lobo feroz:** La metodología utilizada en este juego ha sido dirigida. Se ha llevado a cabo con la totalidad del grupo-clase. El juego consiste en que uno de los niños hace de “lobo”, el cual tiene que perseguir a los demás jugadores. Aquel niño que sea tocado es el nuevo lobo, que irá tras todos, menos de aquél que le acababa de tocar. En este juego no hay casa acotada salvadora, pero sí cualquier sitio en alto –banco, escalera, silla, piedra, en donde los jugadores se encontrarán libres de ser capturados. El objetivo del juego es observar y emplear los elementos del entorno y también desarrollar la habilidad física básica que es correr.
- f. **Carrera de tres piernas:** Este juego se acciona con la participación de una pareja de niños atados, trazan una línea de partida y de llegada como una carrera común. Gana quien cruce primero la meta.
- g. **Carretilla:** Los niños son agrupados en parejas, se ubica uno detrás del otro, y en posición de plancha, el niño de atrás toma de los pies y a similitud de una carretilla, empieza la carrera y gana la primera en cruzar la meta.
- h. **Encantados:** El juego consiste en no dejarse atrapar o tocar por un jugador elegido que representa a un brujo. Gana quien no se deja atrapar o encantar.



- i. **Mundo:** El juego se ejecuta con un participante debe de saltar en un pie los diferentes cajones a excepción del objeto arrojado, gana quien concluya satisfactoriamente todo el recorrido.
- j. **Liguita:** Se forman grupos de 3 o 5 jugadores, que bajo una señal se salta un elástico en diferenciadas formas como, de un extremo a otro, encima del elástico. Se persigue una secuencia determinada. El participante pierde cuando no realiza los saltos sin equivocación alguna.
- k. **carrera de sacos:** Los niños deben de meter los pies en un costal y esperar la orden de salida. Durante la carrera los niños tienen que mantener los pies dentro del saco, gana quien llegué primero a la meta.
- l. **Mata gente:** se elige o a voluntad aun niño, que tendrá que colocarse en frente de un grupo de niños y estos trataran de esquivar las pelotas lanzadas por otros niños.
- m. **Kiwi:** Consiste en armar una torre. Posterior tratar de derribarlo con una pelota de trapo
- n. **San Miguel:** Se forman filas, uno de tras de otro, en niño que se encuentra atrás abraza al niño que esta delante de él. Un niño elegido como “San Miguel”, se posiciona delante de la fila y otro niño representado como un “Ladrón”, mediante artimañas y argumentos falsos, convence a “San Miguel” y en su ausencia extrae a los niños de a fila. El juego termina cuando ningún niño se encuentra en la fila.
- o. **Que pase el rey:** Se colocan dos jugadores tomados de la mano, a una altura de la cabeza. Con antelación se abra elegido un nombre para cada uno de ellos como

identificación cuando pasen por el túnel creado por los niños. Regularmente se optan por nombre de frutas.

- p. La gallina ciega:** El juego consiste en que un jugador en el centro del terreno de juego, y con los ojos vendados, es la gallina ciega. Preguntas, respuestas y órdenes se intercambian entre la gallina y el resto de los jugadores, que se hallan dispersos y a su alrededor. Objetivo desarrollar la percepción táctil y auditiva y fomenta la orientación espacial. En este juego se entona la canción:

Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido? Una aguja y un dedal. Pues da tres vueltas y lo encontrarás, una, dos y tres y la del revés.

Son los propios jugadores los que, agarrando a la gallina, le obligan a dar las tres vueltas con la de revés. A partir de ellas, la gallina emprende la persecución. Los jugadores pueden tocarla, pero aquél a quien ella toque será el niño que la sustituya.

- q. Veo veo:** El juego se ha desarrollado en pequeño grupo, a través de una metodología dirigida. Entre el niño que lleva el juego y el resto de los jugadores, que contestan al unísono, se establece este diálogo:

Veo, veo... - ¿Qué ves? Una cosita. ¿De qué color? - De color...

El niño que se la pica dice un color. Los otros niños, y por turno, deben aportar palabras referidas a seres, a cosas, cuyos nombres tengan ese color. Quien adivine es el que sugiere el nuevo color. Objetivo desarrollar la imaginación a través de la observación del entorno y estimular el lenguaje.

## **2.2.2. Variable: Motricidad gruesa**

### **2.2.2.1. Definición**

La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño, específicamente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego, al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies. (Castaner, 2017)

La motricidad gruesa, es el control absoluto de los movimientos corporales, que se efectúan mediante contracción y relajación de los músculos corporales. El desarrollo motriz grueso se da en los infantes para fortalecer sus habilidades psicomotrices y reconocer aptitudes nuevas en el infante. (Morán, 2017)

Díaz y Sisley (2019) mencionan que la motricidad gruesa abarca a todo lo que tiene que ver con el desarrollo cronológico del estudiante, particularmente con su crecimiento corporal, así como también habilidades psicomotrices en cuanto al juego al aire libre y todo lo que implique el uso de sus manos, brazos, piernas, y pies, al igual que ello es de mucha importancia que la motricidad fina, siempre y cuando se relacionen entre sí, va a lograr desarrollar un orden bien establecido desde su cabeza hasta sus pies.

La motricidad gruesa es definida como un conjunto de actividades nerviosas y musculares que permiten el movimiento y coordinación de los miembros y locomoción de del cuerpo. Los movimientos se efectúan con contracción y relajación de los músculos (Lynn, 2020).

La motricidad gruesa se define como una habilidad que busca el desarrollo de los músculos corporales del niño, para así facilitar su crecimiento corporal y la madurez

sensorial; además desarrolla una agilidad, velocidad y fuerza en sus desplazamientos (Pastor, 2016).

Pareja (2017) menciona que implica movimientos generales que el cuerpo realiza con la capacidad de aprender conocimientos sobre su lateralidad, mantener el equilibrio y coordinación. Involucra armonía y sincronización al ejecutar movimientos donde se necesita de la coordinación y el adecuado funcionamiento de músculos, huesos y nervios. La motricidad gruesa abarca con todo lo que respecta con el desarrollo cronológico del niño y niña,

El Ministerio de Educación del Perú de acuerdo con su Resolución Ministerial N° 0440-2008-ED (2008), aprueban el Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular, el cual se refiere que la psicomotricidad ayuda en el desarrollo de los niños y niñas, para obtener un mejor desempeño en las actividades diarias que les va a permitir ayudar a desarrollar la psicomotricidad gruesa. El ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos, que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, al desarrollo de la psicomotricidad gruesa, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar, la destreza, adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.

Torres y Hernandez (2019) refieren que son las habilidades motoras que los niños deben de aprender durante su desarrollo como los movimientos de los brazos, el movimiento de sus músculos y de sus piernas en cambio la motricidad fina es la manipulación de coger objetos con las manos. La motricidad gruesa son ejercicios y los movimientos que realizamos día a día como correr, caminar, sentarse y

mantenernos de pie dentro de eso también encontramos la estabilización de nuestro cuerpo y la coordinación de manos y ojos.

El desarrollo motor de los niños depende principalmente de la maduración global física, del desarrollo esquelético y neuromuscular. Los logros motores que los niños van realizando son muy importantes en el desarrollo debido a que las sucesivas habilidades motoras que se van a ir adquiriendo hacen posible un mayor dominio del cuerpo y el entorno. Estos logros de los niños tienen una influencia importante en las relaciones sociales, ya que las expresiones de afecto y juego se incrementan cuando los niños se mueven independientemente y buscan a los padres para intercambiar saludos, abrazos y entretenimiento. (Valles y Castillo, 2019)

García y Batista (2018) por su parte definen a la motricidad gruesa; en el control de los movimientos corporales o también llamada masa; estas personalísimos de cada niño.

Así mismo, Franyuti (2016), refiere que “La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies” (p. 2). A manera de síntesis, la motricidad gruesa en el desarrollo motriz del infante, que se da a través de actividades que se emplean las pies, brazos y manos.

Según lo presentado por los autores mencionados la motricidad gruesa está relacionada con las acciones del cuerpo como: saltar, rodar, correr, caminar, así como cambios de posición corporal, mantener el equilibrio, el uso correcto de la postura y movilidad; el

niño acrecienta los movimientos de su cuerpo de manera coordinada y armoniosa; y de igual modo se relaciona a la fuerza, velocidad y agilidad en sus movimientos.

#### **2.2.2.2. La motricidad**

La motricidad, viene a ser esa habilidad que se aprende con la finalidad de obtener un resultado de movimientos predeterminados con la mayor certeza posible, viene del vocablo que fue creado desde la neuropsiquiatría desde los inicios del siglo XX en donde Ernest Dupre definió a la psicomotricidad como el “síndrome de debilidad motriz” y dio referencia a este concepto por primera vez entre una acción motriz y acción psíquica. El término psicomotricidad ha sido uno de los conceptos más debatidos desde su surgimiento en el ámbito de la psicología y en el desarrollo de los niños.(Pareja, 2017)

Para García y Batista (2018) la motricidad “es la capacidad del hombre de generar movimientos por sí mismo mediante una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento, donde el sistema nervioso, órgano de los sentidos, sistema músculo esquelético” (p. 63).

Morán y Mendoza (2017) concibe que “la motricidad es la potencia, y el movimiento es el acto, lo actual, la expresión de la motricidad, es el agente revelador de la intencionalidad” (p. 97).

Carbonero (2017a) define que es “un fenómeno eminentemente humano, que manifiesta la interrelación permanente de todos los procesos adaptativos, evolutivos y creativos del ser; constituyéndose en la forma de expresión de un ser práxico” (p. 59).

Entonces, de estas definiciones se entiende que la motricidad es la capacidad netamente humana, que genera los movimientos corporales y que permite manifestar el desarrollo del niño y la interrelación permanente con su entorno.

#### **2.2.2.3. Tipos de la motricidad**

La motricidad, es una consecuencia compleja que involucra no solamente a estructuras motrices, sensoriales e intelectuales, también involucra a otros procesos que permite coordinar y ordenar las resultantes de todas las estructuras motrices.

Para Piaget citado por Rigal (2018) señala que el desarrollo de la motricidad en los niños concierne el desarrollo de cuatro dimensiones:

- a. Motricidad gruesa,
- b. Motricidad fina,
- c. Sociabilidad,
- d. Lenguaje.

Entonces, al hablar de motricidad gruesa se incluye muchos aspectos tales como el dominio motriz, de espacio, de tiempo, lateralización y la organización del esquema corporal.

#### **2.2.2.4. Desarrollo de la Motricidad Gruesa**

Desde el momento que el niño nace empieza a descubrir so propio yo y del mundo en el que los rodea, el conocimiento es progresivo de sí mismo y se fundamenta en el desarrollo de sus capacidades de percepción y de su movimiento. El desarrollo perceptivo-motor es un proceso que se da en el niño desde en el momento en el que

nace hasta sus seis a siete años de edad, en esta etapa resulta ser la más propicia para estimular cada una de las capacidades que conforman como la corporalidad y la espacialidad en estos elementos es evidente la adquisición del equilibrio y la coordinación permitiendo al niño despertar el conocimiento de sí mismo, de las personas y todo lo que les rodea. (Serrano y de Luque, 2019)

Para entender qué son las habilidades motrices, tenemos que empezar por definir al movimiento y conocer qué son los patrones de movimiento, así como los patrones fundamentales o básicos de movimiento. Para ser más precisos en lo que a terminología se refiere, nos remitimos a los estudios que sobre desarrollo motor han sido efectuados por el Doctor Gallahue desde los años ochenta, en donde señala que el término “movimiento”, está referido a los cambios observables de la posición de alguna de las partes del cuerpo; en cambio, un patrón de movimiento o patrón motor, es una serie de movimientos relacionados entre sí, pero que por su simplicidad no llegan a ser considerados como patrones básicos de movimiento, como levantar y bajar un brazo o una pierna. En cambio, los patrones fundamentales o básicos, son más complejos porque encierran una combinación de patrones de movimiento de uno o más segmentos del cuerpo como los que entran en juego al caminar, correr, saltar, lanzar, cachar etc. (Cabrera y Dupeyrón, 2019)

No se puede considerar al desarrollo psicomotor como algo que simplemente le va aconteciendo al niño, sino que, por el contrario, es algo que el niño va a ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno, de ser cada vez más competente. Por eso, la meta del desarrollo psicomotor es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta ser capaz de sacar de él todas las posibilidades de acción y expresión que



a cada uno le sean posibles. No hay más que observar los esfuerzos que el niño hace para conseguir ponerse de pie y dar los primeros pasos él solo, y la expresión de satisfacción y alegría que aparece en su rostro cuando lo consigue, para comprender lo que queremos decir. (Valles y Castillo, 2019)

Continuando con el párrafo anterior el desarrollo psicomotor se manifiesta a través de la función motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que rodea al niño. Esta función motriz o motricidad domina el comienzo del desarrollo del niño, hasta el punto de que los movimientos son las únicas manifestaciones psicológicas que se pueden observar en el bebé. Posteriormente, el movimiento seguirá desempeñando un papel fundamental en el desarrollo del niño.

#### **2.2.2.5. Teorías que sustentan la investigación**

##### **a. Teoría de adaptación de Jean Piaget**

Según Medrano et al., (2020) la teoría del aprendizaje de Piaget, refiere que el aprendizaje es un proceso que sólo tiene sentido ante situaciones de cambio, que conllevan a la construcción de experiencias que forman parte de nuestro saber, en este sentido aprender es en parte saber adaptarse al entorno social, natural y a los cambios que se suscitan en la realidad. Bajo este enfoque, y atendiendo la definición de psicomotricidad, que engloba la capacidad de dominar de una forma sana el movimiento corporal, mejorando su relación y comunicación con los

demás, este proceso no escapa a las formas de adaptación del ser humano, al contexto donde se desarrolla, en este sentido es importante tomar en cuenta los procesos de asimilación y de acomodación, que tiene por objeto explicar no sólo el cómo conocer el mundo en un momento dado, sino cómo cambiar nuestro conocimiento sobre el mundo, desarrollar habilidades, destrezas y actitudes que nos permitan afianzar nuestro desarrollo.

También Piaget menciona, el proceso de las estructuras cognitivas se basa en una tendencia creciente entre ambos procesos. (Asimilación – acomodación). Cuanto mayor sea ese equilibrio menor serán los fracasos o errores producidos de la relación de ambos procesos, y el resultado sería el aprendizaje, proceso de construcción de conocimientos y habilidades por parte del sujeto a través del proceso de interacción de sus estructuras mentales con su medio ambiente.

Además, menciona que dos son los responsables de cómo el niño usa y adapta sus esquemas: la asimilación que ocurre cuando un niño incorpora un nuevo conocimiento al ya existente. En este proceso los niños incorporan la información del medio ambiente a un esquema mental. La acomodación ocurre cuando un niño se ajusta a la nueva información, un logro muy importante en el desarrollo cognitivo durante la infancia, esto supone el entendimiento de que los objetos y eventos existen aun cuando ya no sean vistos, oídos o tocados. Un segundo logro consiste en darse cuenta de manera gradual de que existe una diferencia o frontera entre uno mismo y el medio circundante. Imagine cómo sería su pensamiento si usted no pudiera distinguir entre una persona y el mundo, su pensamiento sería caótico, desorganizado e impredecible.

En este contexto, Piaget, asumía que el desarrollo cognitivo se basa en una secuencia de cuatro etapas o estadios, cada etapa se encuentra relacionada con la edad o desarrollo biológico y se caracteriza por diferentes niveles de pensamiento. La etapa sensorio motriz abarca desde el nacimiento hasta los 2 años de edad, en esta etapa los infantes construyen su comprensión del mundo coordinando sus experiencias sensoriales. La etapa pre operacional que abarca desde los 2 años hasta los 7 años de edad; el niño es egocéntrico e intuitivo más que lógico, en este proceso logra representar el mundo con imágenes y palabras, reflejando un pensamiento simbólico, logra afianzarse en el medio natural y social y requiere una adaptación motora y cognitiva para enfrentarse al mundo social y natural. En la etapa operacional que abarca desde los 7 años hasta los 11 años de edad, los niños pueden razonar lógicamente acerca de eventos concretos y clasificar objetos dentro de conjuntos diferentes y finalmente la etapa de las operaciones formales se presenta alrededor desde los 11 a los 15 años, en esta etapa el adolescente razona de manera más abstracta, idealista y lógica.

#### **2.2.2.6. Teoría socio-cultural de Vygotsky**

Según García, (2020) la Teoría Sociocultural de Vygotsky L. (1993), pone el acento en la participación proactiva de los niños con el ambiente que lo rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo. Vygotsky sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social a partir de la cual van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida. Aquellas actividades que se realizan de forma compartida permiten a los niños interiorizar las estructuras de

pensamiento y comportamentales de la sociedad que les rodea, apropiándose de ellas.

Vygotsky, desarrolla la idea de la zona de desarrollo próximo, como un espacio de interculturalidad en el cual se usa lo que el niño sabe y lo que aprende como forma de sus aprendizajes. Vygotsky considera que los procesos cognitivos son producto de la vida social; para él, el aprendizaje, no sólo es un fenómeno individual sino social, el aprendizaje se apoya en los conocimientos ya existentes en el contexto social. La teoría de la zona de desarrollo próximo intenta explicar por qué algunos niños tienen un desarrollo intelectual muy diferente a pesar de tener la misma edad cronológica; lo cuales debe a los factores de aprendizaje, la guía de un adulto (sus padres, hermanos mayores, profesor) que influye en el desarrollo potencial de los niños.

Vygotsky, ve en la imitación humana una nueva «construcción a dos» entre la capacidad imitativa del niño y su uso inteligente e instruido por el adulto en la Zona de Desarrollo Próximo, de esta manera el adulto proporciona al niño auténticas funciones psicológicas superiores externas que le van permitiendo alcanzar conocimientos con mayores niveles de complejidad, logrando así que el niño pueda hacer hoy con ayuda de un adulto, logre hacerlos mañana por sí sólo. Por consiguiente, el papel de la interacción social con los otros (especialmente los que saben más: expertos, maestros, padres, niños mayores, iguales, etc.) tiene importancia fundamental para el desarrollo psicológico (cognitivo, afectivo, etc.) del niño.

Con respecto a los enfoques de las teorías analizadas, se puede asumir que ambas son válidas para explicar la forma como el niño adquiere conocimiento, conocimiento que se convierten en experiencias y que se almacenan en la consciencia del niño y a partir de ellas va logrando no solo su desarrollo cognitivo, sino que, a la vez en este proceso de internalización, el niño desarrolla, sus capacidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales. En referencia a la investigación Piaget sostiene que el desarrollo psicomotor requiere de una relación entre el cerebro y el cuerpo, esta asociación conlleva a una interrelación que permita acentuar el desarrollo cognitivo y físico del niño, por ello las instituciones de nivel inicial deben desarrollar actividades para fortalecer el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, tal como lo señala el Currículo Nacional de Educación Inicial.

#### **2.2.2.7. Etapas del desarrollo motor**

Observar el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa y trabajar las actividades indicadas, es esencial para entender además de las capacidades, las dificultades y, sobre todo, los progresos. Al llegar a los 4 años se puede ir solo con un pie, el movimiento motor a lo largo del año se irá perfeccionando hasta poder saltar, mover, subir y bajar por todas partes.

Pareja (2017) indica las siguientes fases en el desarrollo motor:

- Desde los 0 a 3 mese: En niño inicia movimientos espontáneos, debidos a los impulsos involuntarios.
- De 3 a 6 meses: En esta etapa empieza a girar su cuerpo.

- De 6 a 9 meses: Se sienta de forma autónoma y se inicia en el gateo.
- De 9 a 12 meses: Empieza a arrastrarse o el gateo, para moverse y comienza a trepar.
- De 12 a 18 meses: Comienza a dar sus primeros pasos y a inclinarse.
- De 18 a 24 meses: Puede bajar escaleras con ayuda y lanzar pelotas.
- De 2 a 3 años: Corre y esquiva obstáculos. Empieza a saltar y caer sobre los dos pies.
- De 3 a 4 años: puede balancearse sobre un pie y salta desde objetos estables, por ejemplo, escalones.
- De 4 a 5 años: Da vueltas sobre sí mismo y mantiene el equilibrio sobre un pie.
- 5 años y más: El equilibrio entra en su fase más importante y significativo, se adquiere total autonomía motora.

#### **2.2.2.8. Importancia de la motricidad gruesa**

Garófano y Guirado (2017) señala que desarrollar la motricidad gruesa en el nivel preescolar, tiene gran importancia ya que el 90% del desarrollo físico y psicológico ocurre en los primeros años de vida, y que esto debe protegerse y potencializarse en todas las dimensiones posibles.

Además, Pareja (2017) menciona la importancia porque contribuye integralmente al desarrollo de la educación psicomotriz de los niños y niñas, los ejercicios que realizan

aceleran sus funciones vitales y mejoran su estado de ánimo, la motricidad gruesa genera beneficios los siguientes beneficios para los niños:

- Propicia la salud: da una mejor circulación favoreciendo la respiración y fortalece los músculos y los huesos.
- Fomenta la salud mental: permite el desarrollo de sus habilidades y que se sientan capaces y la confianza en sí mismo
- Favorece la independencia: permite que los niños realizan solos sus propias actividades.
- Contribuye a la socialización: los niños comparten juegos y se socialicen con los demás.

Dada la importancia que tiene la motricidad, deduce que es una ciencia, una técnica que está enfocada en el desarrollo infantil cognoscitivo. También se menciona que cumple un roll importante como un conjunto de acciones educativas, enfocadas en el aprendizaje de la motricidad gruesa en los niños de distintos establecimientos educativos, como también de edades. (Mendoza, 2017)

Haciendo mención a Valles y Castillo, (2019), determina que la psicomotricidad es una actividad importante en la educación y aprendizaje en los infantes de los diferentes establecimientos educativos.

Según Piaget, citado por Constante (2017) las etapas del desarrollo son cuatro: etapa sensorio motriz, etapa pre operacional, etapa de operaciones concretas y etapa de operaciones formales. Los niños en la etapa sensorio motriz muestran una intensa

curiosidad por el entorno que les rodea, su conducta está sometida por las respuestas a los estímulos.

En el recién nacido el tono muscular (el estado de contracción que posee el músculo en ese momento) es de flexión. El niño recién nacido se mantiene con sus brazos y piernas flectadas durante el día. Con esto podemos observar que sus músculos "extensores", aquellos que le condescenderán más adelante estirar sus extremidades, no se han fortalecido completamente aún. Si el niño da la impresión de sostener la cabeza al levantarlo y presenta las piernas extendidas y rígidas, nos podríamos encontrar frente a un cuadro de "hipertensión muscular". Si, por el contrario, el niño presenta sus brazos y piernas flácidas y blandas permanentemente, se podría estar frente a un cuadro de "hipotonía muscular". (Bernate y Tarazona, 2021)

#### **2.2.2.9. Características del desarrollo motriz grueso en los niños**

El niño alrededor de los cuatro a cinco años ya tiene la capacidad de caminar adecuadamente, correr, brincar, subir los árboles, subir al tobogán y practicar algunas actividades deportivas. Así mismo, considera que a esta edad la actividad motora es una manera de expresión fundamental para el niño, es por ello que no se le debe limitar al espacio físico en el que se realiza las diversas actividades. (Díaz & Sisley, 2019)

En referencia al desarrollo motriz grueso en los niños, involucra los movimientos grandes, generales que implican un cambio brusco en el cuerpo y la capacidad para mantenerse estable, como mover mucho las manos, operar objetos (alzar, lanzar, deslizar, coger) donde se activan los músculos y usar la suficiente energía para lograrlo.



### **2.2.2.10. Orientaciones metodológicas para el desarrollo de la motricidad en la educación inicial**

Según Morán y Mendoza (2017) indican los siguiente:

#### **a. 1 año:**

- Cubos grandes para hacer torres.
- Presionar juguetes sonoros.
- Pasar páginas gruesas de un libro.

#### **b. 2 años:**

- Pelotas antiestrés.
- Rodar, empujar, y trasladar objetos.

#### **c. 3 años:**

- Estimular la función pinza (Traspasando semillas de un recipiente a otro).
- Dibujar con los pies: Promueve el control de los dedos y tobillos para fortalecer el desarrollo de la coordinación Óculo – Pedal (Ojos y pies).
- Lanzar y atrapar pelotas: Ejercita el control de los brazos, la ubicación y el espacio. Así como también como también la coordinación Óculo - Manual (Ojos y manos).
- Seguir patrones con los pies: Planifica movimientos que automatizan la marcha y madura el equilibrio estático y dinámico.

- Recorrer carreteras: Ejercita movimientos como adelante, atrás, izquierda, derecha, además de seguir líneas rectas o curvas.
- Jugar bolos: Ejercita los brazos y promueve la direccionalidad de los movimientos y control del cuerpo entero.

**d. 4 años:**

- Saltar con los dos pies, ya que este movimiento mejora la coordinación hasta hacerlo perfecta.
- Mantener el equilibrio en un solo pie con brazos y piernas abiertas, eso ayuda a que el niño tenga estabilidad
- Lanza pelotas en diferentes direcciones se requiere de una pelota, la cual se tirará buscando que los niños los recepciones adecuadamente, y vayan reforzando así su motricidad gruesa.
- Lleva recipientes de un lugar a otro, saltando obstáculos, se pueden hacer uso de material reciclable como vasos y botellas, que serán colocadas a una determinada distancia de los niños, luego a éste se le brinda los vasos o botella llenos de agua, saltándolo obstáculos Este ejercicio es útil para el trabajo de coordinación y fuerza.
- Salta dentro y fuera de aros con los pies juntos Necesitamos aros y una pelota de trapo, que no rebote o una piedra pequeña, plana. Se ubica una serie de 5 ó 6 aros, cada uno distanciado un metro de los otros. Nos ubicamos en el primer aro y desde allí lanzamos la pelota, para que caiga dentro del siguiente

aro. Para tomarla, hay que saltar con ambos pies juntos, y llegar al aro, allí tomamos la pelota y seguimos. Lanzamos la pelota al año siguiente y se repite hasta finalizar.

- Juega con piezas encajables y arma distintas figuras y así les ayudan a que aprendan a manejar con sus manos las diferentes piezas. Mientras desarrollan la motricidad, aprenden a interpretar formas, colores y texturas.

### **2.2.2.11. Patrones básicos del movimiento**

Imbernón et al. (2020) refiere que los patrones o modelos de movimientos básicos que guían la ejecución de las actividades motoras que deben realizar los niños para mejorar su motricidad gruesa son los siguientes:

- a. Caminar.** Es el proceso que ejecutan los niños para afirmar su traslación firme de un lugar a otro, la cual posee organización compleja de movimientos con continua pérdida y ganancia del equilibrio. Se puede caminar en punta de pies, en talones, en planta, en borde externo, en borde interno. Del mismo modo Imbernón indican que “se puede caminar en diferentes direcciones, en diferentes ritmos, imitando animales (gato, perro, gallo, gallina, caballo entre otros).
- b. Correr.** Es una forma acelerada y una extensión natural de la habilidad de caminar, lo cual se suspende principalmente por haber una corta fase de vuelo durante cada paso. Se puede también correr en forma individual o por parejas. “También se puede correr sobre diferentes superficies como gradas, tierra, pasto. Realizar también juegos de persecución por parejas y en grupos”.

- c. Saltar.** Son patrones locomotores, donde las articulaciones de los tobillos, rodillas son flexionadas y extendidas con fuerza para proyectar el cuerpo hacia arriba o hacia el frente, despegándolo de la superficie de apoyo. El salto puede ser realizado utilizando solo un pie para el impulso; utilizando los dos pies, o también puede ser ejecutado sin impulso. Los tipos de saltos que se hallan son: salto con y sin obstáculo ya sea con o sin impulso, salto de profundidad y longitud, salto con elementos, salto asociado a deportes y salto transportando elementos
- d. Lanzar.** Viene a ser la acción física que implica ejecutar con la mano esfuerzos musculares a un elemento con el propósito de lograr objetivos relacionados con la precisión o logro de distancias. También se puede decir que es la acción de aplicar con la mano un fuerte impulso haciendo que un cuerpo recorra una distancia en el aire.

Se puede realizar estos patrones de muchas formas diferentes, pero que de una u otra forma fomenten el desarrollo motor del niño. Podemos destacar algunos tales como: lanzar en forma horizontal, lanzar por encima del hombro, lanzar por debajo del hombro, lanzar con una y con dos manos, lanzar a un blanco móvil y fijo, correr con y sin carrera de, saltar con giros y saltos con ballas, etc.

#### **2.2.2.12. Condiciones educativas para el desarrollo psicomotricidad**

Las actividades psicomotrices pueden resultar en un momento dado repetitivas y poco estimulantes, por lo que se hace indispensable lograr una motivación apropiada en los niños para su realización. Esto se alcanza cuando para la ejecución de los movimientos,

los niños comprenden lo que están haciendo y hacen uso de sus propias fantasías.  
(Pastor, 2016)

Así, por ejemplo, si se pretende que ellos den un gran salto, basta que se les diga que van a “hacer como las ranas” esto los motiva a su ejecución, pues incluyen esta actividad como un juego y no como una repetición motora de un movimiento que quizá para ellos no tiene sentido. Al incluirla en una actividad de juego se logra su participación entusiasta y el desarrollo de su imaginación., Así también la regulación cortical del ejercicio del corazón es cambiante en los estudiantes en esta edad, lo que hace que el ritmo de las contracciones cardiacas se altere fácilmente y conduzca a alteraciones en el sistema circulatorio. (Vojta & Schweitzer, 2017)

Por otro lado, el proceso de formación del sistema óseo no llega a su fin por eso a finales de la edad preescolar, el sistema óseo de los niños en esta edad sus huesos son cartilaginoso, haciendo fácil su crecimiento que es a partir de los 3 años establece que el ejercicio psicomotriz debe ayudar a este crecimiento, mediante la inclusión de acciones motoras que incluyan estiramientos, movimientos activos y movimientos compensatorios, que garanticen una estimulación uniforme de los músculos, huesos y tejidos. (Pareja, 2017)

### **2.2.2.13. La motricidad gruesa en las rutas de Aprendizaje**

El ente rector de la actividad educativa en el Perú señala que la actividad motriz no solo es movimiento, sino que también involucra la exploración del entorno, la

experimentación de interacciones diversas, la comunicación con personas, el relacionamiento con objetos y situaciones, así como también involucra aprendizaje. Esto quiere decir, que cuando se activa la fuerza sensorio motriz se activan de forma integral, diversas competencias cognitivas, intelectivas y emocionales. Por ello se promueve a nivel preescolar, durante las edades de 3-5 años, la motricidad gruesa, la misma que constituye parte de la competencia denominada “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” (MINEDU, 2016b).

Además, Freire et al. (2018) dentro de este contexto, para desarrollar dicha competencia motriz, se deben promover las facilidades para que el niño tenga espacios seguros, confiables y de libre acceso para que pueda de manera individual o en grupo, desarrollar actividades motrices gruesas, tales como correr, reptar, trepar, saltar, etc.

Resulta evidente que, mediante el movimiento motor grueso, el preescolar desarrolla diversas competencias como la autonomía y la voluntad, pues al tener mando y dominio sobre la estructura sensorio motriz dota al preescolar de seguridad y confianza para dirigirse por propia iniciativa hacia algún lugar, persona u objeto y experimentar dicha vivencia.

En esta concatenación de relaciones o asociaciones con la motricidad gruesa, podemos asociar también uno de los valores importantes para el desarrollo de cualquier ser humano, cual es el de la responsabilidad, pues el preescolar al ir adquiriendo cada vez más independencia, puede vía una orientación adecuada, asumir responsabilidades para consigo mismo, como el de tener responsabilidad y respeto por su propio cuerpo, en lo referente a cuidado de su salud e higiene personal; todo lo cual conlleva a la temática de la responsabilidad y respeto por los demás (Franyuti, 2016).

Como se puede apreciar, la motricidad gruesa está asociada a diversas competencias vitales para el desarrollo adecuado e integral del preescolar, motivo por lo cual es fundamental su promoción y desarrollo.

#### **2.2.2.14. Dimensiones de la motricidad gruesa en niños de 4 años de edad**

Díaz y Sisley (2019) mencionan que, de una forma general, la motricidad gruesa puede considerarse que tiene diversas dimensiones a partir de las cuales puede desarrollar su estructura, tales como: coordinación motriz, equilibrio motriz, ritmo, etc. Para la presente investigación, considerando la etapa biológica de un alumno de 4 años se consideró importante estudiar las siguientes dimensiones:

- **Esquema corporal:** Es la conciencia que tenemos del organismo del cuerpo y sus diferentes partes, así como de los movimientos que logramos hacer o no con él, descubriendo las posibilidades y dificultades (Morán & Mendoza, 2017).

Serrano & Luque (2018) menciona que, “es la conciencia que tenemos del organismo del cuerpo y sus diferentes partes, así como de los movimientos que podemos hacer o no con él, descubriendo las posibilidades y dificultades” (p. 18).

por su parte Ruitón & Tamayo (2015) indica que, “es un ordenador de la percepción que tienen los niños sobre su propio cuerpo, siendo una plataforma sobre la cual ellos podrán continuar organizando su desarrollo corporal y soporte para organizar funciones mentales superiores” (p. 15).

- **Lateralidad:** Se representa al conocimiento que se tiene sobre los dos lados del hemisferio del cerebro, izquierdo como derecho (Vojta & Schweitzer, 2017).

Por su parte tenemos a Carbonero & Canizares (2016) quienes indican que, “la integración del eje corporal posibilita la adquisición de la lateralidad, permitiendo que el niño distinga entre la derecha y la izquierda de su cuerpo. Como consecuencia permiten, posteriormente la proyección de estas referencias sobre el mundo y sobre los demás” (p. 23).

Asimismo, Valles & Castillo (2019) considera que, “se refiere al conocimiento que se tiene sobre los dos lados del hemisferio del cerebro tanto el izquierdo como el derecho” (p.19).

Por lo mismo los niños y niñas van a utilizar las partes de su cuerpo de una manera diferenciada; posibilita la afirmación de su dominancia, la adquisición y dominio de las funciones de la derecha e izquierda.

- **Equilibrio:** El equilibrio, permite que se pueda ejercer un control de la postura, así como el ejecutar los movimientos, la cual implica que los elementos que lo integran a nivel neurológico y del control consciente deben ser asumidos (Morán & Mendoza, 2017).

También es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. Cumple un papel importante el oído interno donde se localiza este sentido por ello el



trabajo con giros, volteos, a nivel de ejercicios vestibulares es fundamental (Imbernón et al., 2020).

Además, se puede decir que el equilibrio se refiere a la armonía entre cosas diversas, la mesura, la ecuanimidad, la sensatez en los juicios y los actos de contemporización. La persona que actúa con equilibrio logra transitar por diversos caminos sin llegar a caerse, es decir, sin perder el control o salir perjudicada. El equilibrio, permite que se pueda ejercer un control de la postura, así como el ejecutar los movimientos, la cual implica que los elementos que lo integran a nivel neurológico y del control consciente deben ser asumidos (Díaz & Sisley, 2019).

Por su parte Torres & Hernandez (2019) expresan que el equilibrio es uno de los componentes perceptivos específicos de la motricidad. Está ubicado dentro de la dimensión introyectaba de la persona, siendo una capacidad con mayor dominio instintivo, porque viene prefijado genéticamente y se va desarrollando a medida que evolucionamos. Comprende las funciones fundamentales de vigilancia, alerta y atención, haciendo frente a la fuerza gravitacional que actúa continuamente sobre la persona.

Y para finalizar Rigal (2018) refiere que es la capacidad de asumir y sostener cualquier postura o posición del cuerpo. Cabe señalar que siempre está presente en nuestras vidas: Al caminar, saltar, correr e incluso al sentarnos; cualquier acción que realizamos necesita que ajustemos nuestro cuerpo, puede ser a través de movimientos de brazos y de tensiones musculares para evitar caernos.

### **2.2.3. Marco conceptual**

**MINEDU:** Es un órgano rector de las políticas educativas nacionales y que ejerce su rectoría mediante la coordinación y articulación intergubernamental con diferentes Gobiernos sean regionales o locales.

**Currículo Nacional:** Es el documento que establece el perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica en el cual aparecen los aprendizajes que todo estudiante debe lograr.

**UGEL:** Es una instancia de ejecución descentralizada del Gobierno Regional la cual cuenta con autonomía en el ámbito de su competencia, depende administrativa, normativa y técnicamente de la dirección regional de educación de su región

**Subir y bajar escaleras:** acción de ascender a la cima y descender de ella.

**Rebotes:** acción de golpear hacia abajo sin perder el balón.

**Trepar:** implica la utilización e integración de brazos y piernas para subir a algún lugar, esto se debe realizar en espacios que no presenten peligro para el niño y hay que presentarle objetivos interesantes de alcanzar para motivarlos a realizar esta actividad

**Estimulación:** Refiere al conjunto equilibrado y metódico de estímulos que pueden ser de tipo sensorial, afectivo, social e intelectual los cuales que permiten desarrollar sus potencialidades al menor lactante o preescolar en forma armónica y prepararlo también, para el aprendizaje escolar.

### **III. Hipótesis**

#### **3.1. Hipótesis general**

La aplicación de los juegos al aire libre mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021

#### **3.2. Hipótesis específicas**

La motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021, se ubica en nivel de inicio antes de la aplicación del juego al aire libre.

La planificación y aplicación de los juegos al aire libre desarrolla la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021

La motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021, se ubica en nivel de logro esperado después de la aplicación del juego al aire libre

## **IV. Metodología**

### **4.1. Diseño de la investigación**

Siguiendo los planteamientos de Montero y De La Cruz (2017) el desarrollo de la investigación fue bajo los lineamientos del enfoque cuantitativo, aplicado y pre experimental, puesto que consistió en diseñar y aplicar un programa de juegos al aire libre en niños y niñas de 4 años que participaron de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal.

#### **4.1.1. Tipo de investigación**

El tipo de investigación fue cuantitativo porque se recopilaron y cuantificarán datos a través de instrumentos para probar una hipótesis. (Pascual, 2017). Por ende, este tipo se enmarca adecuadamente a la presente investigación.

#### **4.1.2. Nivel de la investigación**

El nivel en el presente trabajo de investigación fue Explicativo tal como lo resalta Fresno (2019), “sugerir vínculos causales entre variables sino que, fundamentalmente, se propone probarlos, se debe constatar que se cumplen los tres requisitos básicos que definen un vínculo de ese tipo: primero, que haya correlación significativa, segundo, que la supuesta causa ocurra antes que el efecto, y tercero, que haya suficientes motivos para descartar la influencia de otros posibles factores causales, además del que se estudia”. (p. 30)

#### **4.1.3. Diseño de la investigación**

Para esta investigación se utilizó un diseño de tipo pre experimental, el cual consistió en la aplicación de un pretest al grupo de estudio, luego se aplicó a la variable

independiente y finalmente se suministró un post test al mismo grupo de investigación.  
(Hernández et al., 2018)

Se esquematiza de la siguiente manera:

$$G: O_1-----X-----O_2$$

Donde:

G = Grupo de estudio

O1= Aplicación del Pre test (Escala de estimación)

X = Fase experimental (Juegos psicomotrices)

O2= Aplicación del Post test (Escala de estimación)

## 4.2. Población y muestra

### 4.2.1. Población

Se define como población, y es el conjunto finito o infinito de personas, objetos o elementos que presentan características comunes, sobre el que se realizan las observaciones (Mousalli, 2017). La población estuvo conformada por 37 niños y niñas de 04 años de la de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal.

**Tabla 1**

*Distribución de la población muestral de los niños de Educación Inicial*

Institución Educativa	Edad	Niños	Niñas	Total
Institución Educativa Integrado N° 739 de Nuevo Copal	4 años	9	11	20
	5 años	8	9	17
	Total	17	19	37

*Fuente:* Nomina de matrícula 2021

#### 4.2.2. Muestra

La muestra fue seleccionada a través del muestreo no probabilístico, ya que la selección de la muestra se realizó en una sola etapa, directamente y sin reemplazamiento. Se aplica a investigaciones de poblaciones pequeñas y completamente identificables. Para Hernández y Sampieri, (2018) “es un censo ya que se incluye todos los casos (personas, animales, plantas, objetos) del universo o la población” (p. 172).

Como la población es pequeña, los 17 niños/as conformaron la muestra para el presente trabajo de investigación.

**Tabla 2**

*Muestra de estudio de los niños de 4 años*

Nivel	Grado/Sección	Varones	Mujeres	Total
Inicial	4 años	9	11	20
<b>TOTAL</b>		9	11	20

*Fuente:* Nomina de matrícula 2021

#### 4.2.3. Criterios de inclusión y exclusión

Para determinar la muestra se estableció como:

**a. Criterios de inclusión:**

- Niños con 4 años cumplidos
- Niños que asistan a clases
- Niños que estén matriculados en el 2021

b. Criterios de exclusión

Niños que no tengan autorización para participar en la investigación

### **4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores**

#### **Variable independiente: Juegos al aire libre**

**Definición conceptual:** El juego al aire libre es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. (Bantula, 2018)

#### **Variable dependiente: Motricidad gruesa**

**Definición conceptual:** Motricidad gruesa son destrezas que permiten a las personas hacer cosas que involucran el uso de los músculos largos del torso, los brazos y las piernas para realizar movimientos con todo el cuerpo. Eso incluye actividades como escalar, hacer saltos de tijeras, rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc. (Díaz & Sisley, 2019)

**Cuadro 1.** Operacionalización de variables e indicadores

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
VI. Juegos al aire libre	Organización de sistemas didácticas expresión y comunicación en función recreativa, de capacidades y objetos del nivel psicomotor cognitivo, afectivo y maduración, desarrolla el equilibrio psicomotor ayuda a movilizar todo el esquema corporal y potencial físico e intelectual de los niños. (Bantula, 2018)	Los juegos al aire libre vienen a ser una propuesta pedagógica basada en estrategias metodológicas, para desarrollar la motricidad gruesa a partir de situaciones relacionadas con la vida de los estudiantes, trabajando en equipo y compartiendo conocimientos.	Fase 1: Fundamentación	Se fundamenta en una teoría pedagógica
				Fomenta un trabajo en equipo
				Propicia la cooperación al realizar el juego
			Fase 2: Desarrollo	Utiliza para activar sus saberes previos
				Organiza sus informaciones de manera apropiada
				Representa actividades lúdicas
			Fase 3: Terminación	Utiliza medios adecuados para la edad
				Los recursos son suficientes para generar la manipulación
				Son atractivos a los niños que incita manipularlos
VD. Motricidad gruesa	Según Díaz y Sisley (2019) es una habilidad que el niño va adquiriendo puede mover los músculos de su cuerpo es capaz de mantener el equilibrio tiene fuerza, velocidad y agilidad en todos sus movimientos, son habilidades motoras bruscas como, por ejemplo: brincar, patear, lanzar, trepar, etc.	Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo en el que desarrolla las dimensiones, esquema corporal, lateralidad y equilibrio.	Esquema corporal	Demuestra agilidad, coordinación en los juegos al aire libre
			Lateralidad	Demuestra progresivamente dominio de su lateralidad en situaciones espontáneas y lúdicas.
			Equilibrio	Demuestra equilibrio al realizar los juegos al aire libre



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

##### **4.4.1. Técnicas**

La recolección de datos es un proceso objetivo y riguroso que realiza el investigador, para llevar a cabo esta parte de la investigación se vale de técnicas e instrumentos los cuales deben ser válidos y confiables (Rocha, 2016).

En este estudio se utilizó la técnica de la observación, la cual consiste en “visualizar detalladamente cada uno de los aspectos del fenómeno de estudio” (Fabbri, 2018, p. 36).

##### **4.4.2. Instrumentos**

Con respecto al instrumento, Rocha (2016) sostiene que el instrumento es el recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables. Para esta investigación se utilizó la escala valorativa: Es un instrumento de evaluación que permite registrar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos realizados por los estudiantes. Se puede emplear para la evaluación de actitudes como de capacidades (Maldonado, 2017). Este instrumento estuvo conformado por 14 ítems sobre el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas, con la finalidad de recolectar datos relacionados con las dimensiones: Esquema corporal, Lateralidad y Equilibrio.

###### **4.4.2.1. Escala de medición**

Las preguntas fueron de tipo Likert:

(1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre

## Cuadro 2

*Baremo para determinar el nivel de la motricidad gruesa*

ESCALA DE CALIFICACIÓN			
<b>AD</b>	Logro satisfactorio	[56 – 70]	El estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado en relación a la competencia.
<b>A</b>	Logro esperado	[42 – 55]	El estudiante esta próximo al nivel esperado en relación a la competencia
<b>B</b>	En proceso	[28 – 41]	El estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado
<b>C</b>	En inicio	[17 – 27]	El estudiante frecuentemente presenta dificultades en el desarrollo de las actividades, necesitando así mayor intervención del docente

**Fuente:** CN Educación Básica Regular

### 4.4.2.2. Validez del instrumento

Según Carhuancho y Nolazco (2019) para ser válido un determinado instrumento, se debe atender a los criterios de validez de contenido, validez de criterio y validez de constructo, que sumados generan lo que se conoce como validez total.

Antes de aplicar el instrumento de evaluación con la muestra real, se realizó la validación de su contenido contando con el apoyo de tres docentes expertos en el área de educación con el grado de maestro. Se alcanzó a cada uno de los expertos la “Escala de estimación de la motricidad gruesa” cuyo resultado indica la aprobación del instrumento. Se empleó la siguiente fórmula:

$$C = \frac{Ta}{Ta + Td} \times 100$$

Donde:

C = Concordancia entre jueces.

Ta = N° total de acuerdos

Td = N° total de desacuerdos

### **Cuadro 3**

*Validez del instrumento por los jueces*

<b>Concordancia de expertos</b>	<b>Fi</b>	<b>%</b>
SI	3	100%
NO	0	0.00%
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de validación de expertos

#### **4.4.2.3. Confiabilidad del instrumento**

Para determinar el grado de confiabilidad se empleó el alfa de Cronbach en el programa SPSS donde se obtuvo un valor de 0.867. Este resultado permitió concluir que existe una confiabilidad muy alta en el instrumento.

### **Cuadro 4**

*Resultados de Alfa de Cronbach*

Estadística de confiabilidad	
Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0.867	14

**Nota:** Programa SPSS

#### **4.5. Plan de análisis**

Para el análisis estadístico de los datos se empleó el programa informático SPSS versión 25 para Windows. Los resultados se presentaron a través de tablas y figuras.

Para el análisis de los datos se utilizó el programa Excel 2016, el desarrollo se realizó sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento según el siguiente procedimiento:

- Se solicitó el permiso a la directora Bertha Tello Carhuaricra el día 26 de julio, para la aplicación del instrumento el día 02 de agosto.

- Luego se coordinó con la docente del aula de cuatro años, Rosario Vela Castillo, para la aplicación del instrumento y las 12 sesiones durante 4 semanas, seguido del consentimiento informado a los padres de familia.
- Se aplicó pre test a los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco; fue aplicado a 20 niños de los cuales 9 fueron niños y 11 niñas, después los resultados logrados se tabularon en el programa Excel 2016.
- Se aplicó las estrategias Juegos al aire libre en los niños 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, basadas en 12 sesiones de aprendizajes en la cual cada actividad tenía como instrumento de evaluación la escala valorativa y luego los resultados logrados fueron procesados en el programa Excel 2016.
- Se aplicó el pos test a los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco; aplicado a 20 niños de los cuales 9 fueron niños y 11 niñas, después los resultados logrados se tabularon en el programa Excel 2016.

#### 4.6. Matriz de consistencia

**Cuadro 5.** *Matriz de consistencia*

Título	Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Los juegos al aire libre desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021	<p><b>General</b> ¿De qué manera los juegos al aire libre contribuyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Cuál es el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021, antes de la aplicación del juego?</li> <li>- ¿De qué manera la planificación y aplicación de los juegos al aire libre desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021?</li> <li>- ¿Cuál es el nivel de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021, después de la aplicación del juego?</li> </ul>	<p><b>General</b> Determinar de qué manera los juegos al aire libre contribuye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar un diagnóstico mediante un pre test para identificar el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021</li> <li>- Planificar y aplicar los juegos al aire libre para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021</li> <li>- Evaluar el nivel de la motricidad gruesa a través de un Pos test en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021, después de la aplicación del juego al aire libre</li> </ul>	<p><b>General</b> La aplicación de los juegos al aire libre mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021, se ubica en nivel de inicio antes de la aplicación del juego al aire libre.</li> <li>- La planificación y aplicación de los juegos al aire libre desarrolla la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021</li> <li>- La motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021, se ubica en nivel de logro esperado después de la aplicación del juego al aire libre</li> </ul>	<p><b>Tipo:</b> Cuantitativa</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativa</p> <p><b>Diseño:</b> Pre experimental con pre test y post test, con un solo grupo</p> <p>GE O<sub>1</sub> -----X----- O<sub>2</sub></p> <p><b>Población:</b> 20 niños</p> <p><b>Muestra:</b> 20 niños</p> <p><b>Técnica:</b> Observación</p> <p><b>Instrumento:</b> Lista de cotejo</p> <p><b>Plan de análisis</b> Wilcoxon</p>

#### **4.7. Principios éticos**

La Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote en su Código de Ética Aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N° 0037-2021-CU-ULADECH Católica, de fecha 13 de enero del 2021 para la Investigación establece los siguientes principios que se respetaron durante el proceso investigativo:

**Protección de la persona.** - Las personas son el fin de la actividad investigadora, por ende, se respetó en todo momento los datos facilitados, los cuales no fueron divulgados de ninguna forma o medio, esto con el fin de garantizar el anonimato al máximo de los participantes.

**Libre participación y derecho a estar informado.** - Los participantes han el conocimiento exacto del estudio de investigación. Por lo expresado antes de la investigación se solicitó el consentimiento de los directivos de la institución educativa, así mismo con su aprobación se envió una carta de consentimiento que fue firmado por los padres de los niños y niñas seleccionados, mencionándoles que los resultados obtenidos fueron meramente investigativos.

**Beneficencia y no maleficencia.** - Toda investigación debe generar beneficios, pero si bien podrían surgir algunas dificultades, estos deben ser los mínimos. Por lo expresado nos enfocamos en realizar un trabajo 100% original con datos reales que provinieron de nuestras propias fuentes para garantizar que sea netamente beneficioso.

**Justicia.** - En el proceso de investigación no deben existir situaciones que generen limitaciones en la objetividad, ya que la información recopilada no será muy confiable. Por lo expresado se tomó los datos que se encuentren producto de la investigación sin realizar cambios ni modificaciones de los mismos, presentando objetividad sin controversias.

## V. Resultados

### 5.1. Resultados

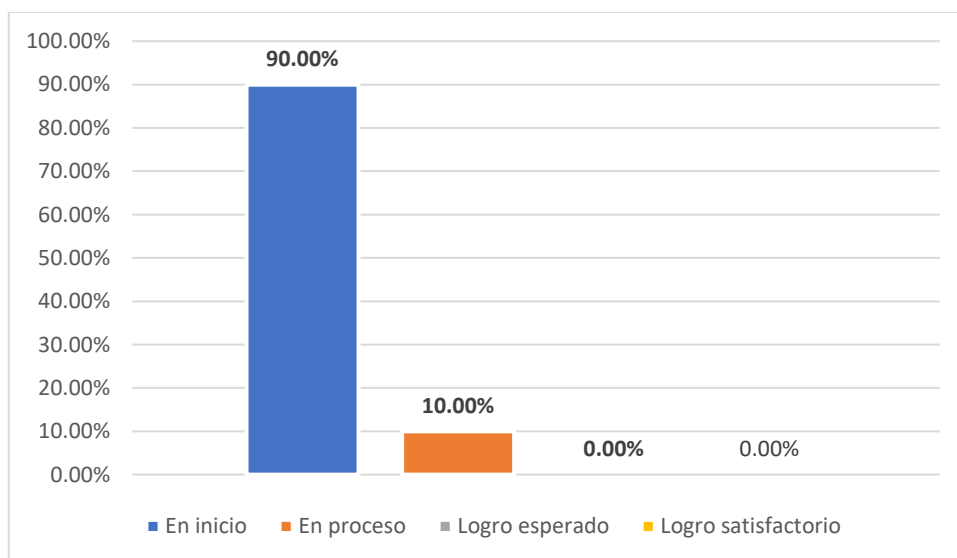
#### 5.1.1. Realizar un diagnóstico mediante un pre test para identificar el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021.

**Tabla 3**

*Nivel de las motricidad gruesa en niños de 4 años, mediante un pre test*

NIVEL	N	%
Logro satisfactorio	0	0.00
Logro esperado	0	0.00
En proceso	2	10.00
En inicio	18	90.00
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

**Fuente.** Instrumento aplicado a los alumnos.



**Figura 1.** Gráfico de columnas nivel motricidad gruesa en niños de 4 años; pre test

**Fuente.** Tabla 3.

Según podemos observar en la tabla 3 y figura 1, en relación al nivel de la motricidad gruesa, en el pre test los resultados muestran que de los 20 alumnos evaluados el 90% se encuentra en nivel inicio, el 10% el nivel proceso y ninguno en el nivel logro esperado y satisfactorio de los ítems indicados en relación de la variable dependiente.

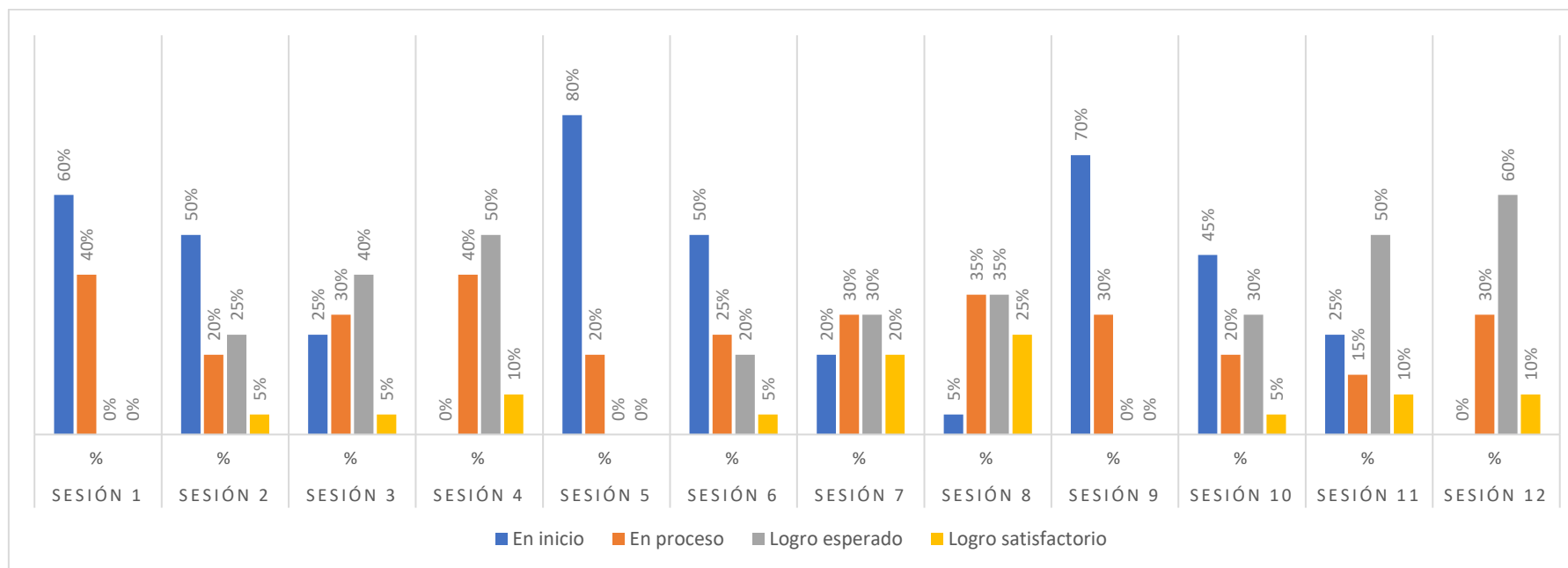
**5.1.2. Planificar y aplicar los juegos al aire libre para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021.**

**Tabla 4**  
*Resultados de las sesiones aplicadas para el desarrollo de la motricidad gruesa*

Niveles de logro	D1: Esquema corporal						D2: Lateralidad						D3: Equilibrio											
	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
En inicio	12	60%	10	50%	5	25%	0	0%	16	80%	10	50%	4	20%	1	5%	14	70%	9	45%	5	25%	0	0%
En proceso	8	40%	4	20%	6	30%	8	40%	4	20%	5	25%	6	30%	7	35%	6	30%	4	20%	3	15%	6	30%
Logro esperado	0	0%	5	25%	8	40%	10	50%	0	0%	4	20%	6	30%	7	35%	0	0%	6	30%	10	50%	12	60%
Logro satisfactorio	0	0%	1	5%	1	5%	2	10%	0	0%	1	5%	4	20%	5	25%	0	0%	1	5%	2	10%	2	10%
Total	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

*Fuente.* Instrumento aplicado a los alumnos.





**Figura 2.** Gráfico de columnas de las sesiones aplicadas para el desarrollo de la motricidad gruesa

**Fuente.** Tabla 4.

Según podemos observar en la tabla 4 y figura 2 con respecto al desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión Esquema corporal al iniciar las sesiones los niños se ubicaron en el nivel inicio con un 60% y al finalizar tuvieron un 50% en el nivel logro esperado. En la dimensión Lateralidad los estudiantes se encontraron en nivel inicio con un 80% y al finalizar las 4 sesiones se ubicaron en el nivel logro esperado con un 35%. En la dimensión Equilibrio los estudiantes se ubicaron en el nivel inicio con un 70% y al finalizar se ubicaron en el nivel logro esperado con un 60%. Mostrando en el avance progresivo en el desarrollo de su motricidad gruesa.

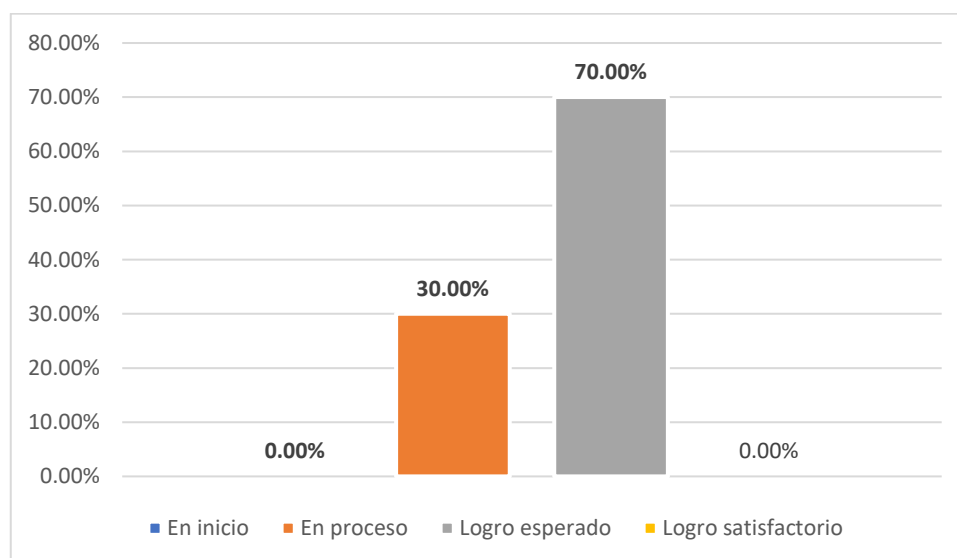
**5.1.3. Evaluar el nivel de la motricidad gruesa a través de un Post test en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021, después de la aplicación del juego al aire libre**

**Tabla 5**

*Nivel de las motricidad gruesa en niños de 3 años, mediante un pos test*

NIVEL	N	%
Logro satisfactorio	0	0.00
Logro esperado	14	70.00
En proceso	6	30.00
En inicio	0	0.00
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

**Fuente.** Escala de medición aplicado a los alumnos.



**Figura 3.** Gráfico de columnas nivel motricidad gruesa en niños de 3 años; pos test

**Fuente.** Tabla 5.

Según podemos observar en la tabla 5 y figura 3, en relación al nivel de la motricidad gruesa, en el pos test los resultados muestran el 70% ha obtenido un nivel logro esperado, el 30% el nivel proceso y ninguno en el nivel Logro satisfactorio y el nivel inicio.

#### 5.1.4. Contrastación de la hipótesis

La hipótesis de la investigación es: La aplicación de los juegos al aire libre mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021. Respecto al pre test y post test, se ha utilizado la estadística no paramétrica, la prueba de Wilcoxon para comparar la mediana de dos muestras relacionadas en el software SPSS v.25 para el Sistema Operativo Windows.

**Cuadro 6**  
*Prueba de Rango de Wilcoxon*

	<b>Rangos</b>	<b>N</b>	<b>Rango promedio</b>	<b>Suma de rangos</b>
	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
Postest -	Rangos positivos	17 <sup>b</sup>	7,50	105,00
Pretest	Empates	3 <sup>c</sup>		
	Total	20		

a. Postest < Pre Test

b. Postest > Pre Test

c. Postest = Pre Test

#### *Estadísticos de prueba <sup>a</sup>*

	<b>Postest – Pretest</b>
Z	-2,434 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,005

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de  $p= 0.005$  menor a 0.05; estos resultados nos indican que debemos rechazar la hipótesis nula. Por lo tanto, los juegos al aire libre mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021.

## **5.2. Análisis de resultados**

### **Realizar un diagnóstico mediante un pre test para identificar el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021**

En relación al primer objetivo específico, antes de aplicar un pre test se identificó que el 90% de los niños y niñas de cuatro años de educación inicial de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal se ubicaron en el nivel inicio. Estos resultados coinciden con los encontrados por Echaccaya (2018) en su tesis Influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la institución educativa inicial pública N° 23/MX-P de Vilcashuamán región Ayacucho en el año académico 2018, donde un 67% de los estudiantes evaluados en el pretest se ubicaron en nivel inicio. Datos similares encontramos en Apaza (2021) en su tesis Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020. Quien obtuvo como resultado en el pretest que un 78% de sus estudiantes evaluados se ubicaron en el nivel bajo. También se relacionan con los resultados encontrados por Pino (2019) en su tesis El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°389/mx- p "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. Los resultados entre las diferentes investigaciones referenciadas los niños tienen problemas de reconocimientos de las partes del cuerpo, por lo tanto, tenían deficiencias al momento de realizar las actividades psicomotoras, además, existe un déficit en el nivel equilibrio, viéndose reflejado en la dificultad de mantener el equilibrio al realizar actividades de caminar en forma recta, salta en un solo pie, caminar sobre una línea.

Como manifiesta Morán (2017) la psicomotricidad gruesa implica una serie de movimientos generales que se despliega en forma céfalo-caudal, es decir, desde el cuello, pasa por el tronco del niño y la cadera, y finalmente termina en las piernas, implicando un desarrollo motor de manera general. Además, el cuerpo realiza con la capacidad de aprender conocimientos sobre su lateralidad, mantener el equilibrio y coordinación.

**Planificar y aplicar los juegos al aire libre para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021**

En relación al segundo objetivo específico según los resultado de la tabla 4 luego de haber aplicado las 12 sesiones de aprendizaje al grupo experimental se puede analizar según las dimensiones:

En relación a la primera dimensión Esquema corporal tenemos en la Sesión 1, el 60% se ubicaron En inicio, el 40% en el nivel En proceso, el 0% en el nivel Logro esperado, y ninguno en el nivel Logro satisfactorio. En la Sesión 2, el 50% se ubicaron En inicio, el 20% en el nivel En proceso, el 25% en el nivel Logro esperado, y 5% en el nivel Logro satisfactorio. En la Sesión 3, el 25% se ubicaron En inicio, el 30% en el nivel En proceso, el 40% en el nivel Logro esperado, y 5% en el nivel Logro satisfactorio. En la Sesión 4, el 0% se ubicaron En inicio, el 40% en el nivel En proceso, el 50% en el nivel Logro esperado, y 10% en el nivel Logro satisfactorio.

En relación a la segunda dimensión Lateralidad tenemos en la Sesión 5, el 80% se ubicaron En inicio, el 20% en el nivel En proceso, el 0% en el nivel Logro esperado, y ninguno en el nivel Logro satisfactorio. En la Sesión 6, el 50% se ubicaron En inicio,

el 25% en el nivel En proceso, el 20% en el nivel Logro esperado, y 5% en el nivel Logro satisfactorio. En la Sesión 7, el 20% se ubicaron En inicio, el 30% en el nivel En proceso, el 30% en el nivel Logro esperado, y 20% en el nivel Logro satisfactorio. En la Sesión 8, el 5% se ubicaron En inicio, el 35% en el nivel En proceso, el 35% en el nivel Logro esperado, y 25% en el nivel Logro satisfactorio.

En relación a la tercera dimensión Equilibrio tenemos en la Sesión 9, el 70% se ubicaron En inicio, el 30% en el nivel En proceso, el 0% en el nivel Logro esperado, y ninguno en el nivel Logro satisfactorio. En la Sesión 10, el 45% se ubicaron En inicio, el 20% en el nivel En proceso, el 30% en el nivel Logro esperado, y 5% en el nivel Logro satisfactorio. En la Sesión 11, el 25% se ubicaron En inicio, el 15% en el nivel En proceso, el 50% en el nivel Logro esperado, y 10% en el nivel Logro satisfactorio. En la Sesión 12, el 0% se ubicaron En inicio, el 30% en el nivel En proceso, el 60% en el nivel Logro esperado, y 10% en el nivel Logro satisfactorio.

Por lo tanto, según lo analizado, los juegos al aire libre son de mucho apoyo para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, incluyendo estrategias didácticas en las actividades y motivándolos con juegos ayudaran a la formación integral de los niños y niñas.

Dávila y Jurado (2017) confirman la teoría estructuralista de Piaget Para Piaget el cual incluyo los mecanismos lúdicos, el juego que se caracteriza por la asimilación de elementos de la realidad. Una buena estrategia ayuda al desarrollo de habilidades propuestas, donde Piaget manifiesta que el juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, donde después de coger, arrojar, lanzar, balancear, donde el niño al repetir la misma acción, asimila el aprendizaje.

**Evaluar el nivel de la motricidad gruesa a través de un Post test en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021, después de la aplicación del juego al aire libre**

En relación al tercer objetivo específico, después de realizar las 12 sesiones se volvió a aplicar el pos test donde se identificó que el 70% de los niños y niñas de cuatro años de educación inicial de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal se ubicaron en el nivel Logro esperado. La evaluación de la aplicación de la estrategia juegos al aire libre mostró la mejora progresiva y sostenida durante las doce sesiones de aprendizaje. Estos resultados son similares a los encontrados por Fuentes (2021) en su tesis Juegos al aire libre para mejorar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 años en la institución educativa inicial N° 075 de Chuquis -Dos de Mayo- Huánuco-2019. Quien tuvo en sus resultados que el 86% de sus estudiantes evaluados obtuvieron en el postest el nivel logro esperado en la variable dependiente. Del mismo modo tenemos resultados similares en Valles (2020) en su tesis Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 Mi Dulce Hogar De Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019. En sus resultados tenemos que un 75% de sus estudiantes obtuvieron un nivel de logro esperado. Analizando a los autores anteriores, coincidimos en que los juegos al aire libre son en realidad de mucho apoyo en el desarrollo de la motricidad gruesa, el cual mejora sus habilidades y formación integral de los niños y niñas. Se ha demostrado que los niños al encontrarse en un nivel de normalidad de su nivel de psicomotricidad, mostrando que tuvieron un mejor desarrollo positivo al aplicar la estrategia, generando así la oportunidad de poderse expresar y manifestar sus ideas, sentimientos y vivencias.

Tal como lo afirma Mendoza (2017) explica que la psicomotricidad es el medio de expresión, comunicación y relación del ser humano con los demás, la psicomotricidad desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; sino que le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización.

Por otro lado, Díaz & Sisley (2019) explica que el juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos les permiten a los niños a descubrir nuevas facetas de su imaginación, desarrolla diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal.

Por lo tanto, estos resultados se sustentan en la teoría de Piaget, citado por Martínez et al. (2016), que manifiesta la psicomotricidad es el movimiento infantil que forma parte del desarrollo cognoscitivo del niño, la motricidad toma un papel importante al adquirir el conocimiento. Entonces el conocimiento y la motricidad son recíprocamente proporcionales. Piaget presenta su teoría del desarrollo por etapas donde todas las funciones cognitivas se relaciona con un determinado nivel de desarrollo. En esta caso la etapa sensomotor donde aparece y se refuerzan las habilidades sensomotoras, perceptivas y lingüísticas.



## **VI. Conclusiones**

De acuerdo al objetivo general los juegos al aire libre contribuyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021, siendo el valor el valor de  $P = 0.005 < 0.05$ .

Se realizó un diagnostico mediante un pre test un pre test identificando que los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal la mayoría se encuentran en el nivel inicio, el cual refleja un retraso leve de acorde a su edad en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Se planificó y aplicó los juegos al aire libre para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021. Teniendo un incremento significativo en el nivel Logro esperado.

Se evaluó el nivel de la motricidad gruesa a través de un Pos test en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021, después de la aplicación del juego al aire libre, donde se consiguió un avance considerable en el nivel proceso y la mayoría en logro destacado.

## **Aspectos complementarios**

### Recomendaciones

Al director de la institución educativa, promover investigaciones similares o complementarias al presente estudio con la finalidad de contribuir a mejorar el nivel de la motricidad teniendo en cuenta las particularidades de los alumnos de las zonas urbano marginales.

Al docente del aula, aplicar técnicas y estrategias basadas en los juegos al aire libre para reforzar el nivel de motricidad gruesa comprendida en las diversas dimensiones como esquema corporal, lateralidad y equilibrio a fin de afianzar las destrezas y habilidades de los niños.

A los padres de familia, incluir juegos al aire libre durante las diversas actividades familiares realizan y de esta manera contribuir al desarrollo motor grueso en los niños.

## Referencias bibliográficas

- Antunes, C. (2016). *Juegos para estimular las inteligencias multiples*. Narcea Ediciones.
- Apaza, M. (2021). *Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Bantula, J. (2018). *Juegos motrices cooperativos (3a. ed.)*. Editorial Paidotribo.
- Bantula, J., & Mora, J. M. (2016). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global (2a. ed.)*. Editorial Paidotribo.
- Batllori, J. (2018). *Juegos para entrenar el cerebro: desarrollo de habilidades cognitivas y sociales*. Narcea Ediciones.
- Bautista, J. (2020). *Teoría de juegos en entornos competitivo y colaborativo*. Dextra Editorial.
- Bernal, J. A. (2016). *Juegos de calle*. Wanceulen Editorial.
- Bernal, J. A. (2017). *Juegos y ejercicios de equilibrio*. Wanceulen Editorial.
- Bernal, J. A., & Wanceulen, A. (2019). *101 juegos y ejercicios para niños de 3-6 años: imagen y percepción corporal*. Wanceulen Editorial.
- Bernate, J., & Tarazona, L. (2021). Revisión Documental de la Importancia de la Motricidad en el ámbito Humano. *Ciencia y Deporte*, 6(1), 1–16.

- Boisvert, F. (2017). *Juegos divertidos en educación Inicial: Para desarrollar la observación, la memoria, la reflexión, el ingenio*. (Vol. 25). Narcea Ediciones.
- Cabrera, B., & Dupeyrón, M. de las N. (2019). El desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive. Revista de educación*, 17(2), 222–239.
- Cabrera, E. A. (2017). *¿ Juego o deporte?: análisis psicopedagógico de la riqueza motriz de los juegos tradicionales infantiles*. Wanceulen Editorial.
- Carbonero, C. (2017a). *Como mejorar las capacidades perceptivo motrices, esquema corporal y lateralidad en tu hijo*. Wanceulen Editorial.
- Carbonero, C. (2017b). *El juego motor en tu hijo*. Wanceulen Editorial.
- Carbonero, C., & Canizares, J. M. (2016). *Capacidades perceptivo motrices: esquema corporal y lateralidad en la infancia*. Wanceulen Editorial.
- Carhuacho, I. M., & Nolzco, F. A. (2019). *Metodología de la investigación holística*. Universidad Internacional del Ecuador, Guayaquil.
- Casa, B., & Fiestra, M. R. (2016). *Introducción a la teoría de los juegos*. Universidade de Santiago de Compostela.
- Castaner, M. (2017). *Manifestaciones básicas de la motricidad*. Edicions de la Universitat de Lleida.
- Castro, G. (2018). Evolución histórica de la Educación Física en el currículo escolar peruano un análisis sobre los enfoques y el quehacer pedagógico en el área. *The*

- Journal of the Latin American Socio-cultural Studies of Sport (ALESDE)*, 9(2), 134–153.
- Chuquilin, J., & Zagaceta, M. (2017). El currículo de la educación básica en tiempos de transformaciones: los casos de México y Perú. *Revista mexicana de investigación educativa*, 22(72), 109–134.
- Consalvo, C. (2018). *Juegos al aire libre para el aprendizaje experimental: outdoors training*. Editorial Centro de Estudios Ramon Areces SA.
- Constante, M. (2017). Habilidades del área motriz gruesa y las actividades de estimulación temprana. *Revista Publicando*, 4(11 (1)), 526–537.
- Cratty, B. (2017). *Juegos didacticos activos*. Editorial Brujas.
- Dávila, G. J., & Jurado, R. C. (2017). *La estimulación temprana en el desarrollo de la motricidad gruesa*. Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la ....
- Díaz, J. P., & Sisley, T. L. (2019). *Motricidad gruesa*.
- Echaccaya, R. (2018). *Influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la institución educativa inicial pública N° 23/MX-P de Vilcashuamán región Ayacucho en el año académico 2018*. Católica los Ángeles de Chimbote.
- Fabbri, M. (2018). Las técnicas de investigación: la observación. *Disponible en: [humyar.unr.edu.ar/escuelas/3/materiales%20de%20catedras/trabajo%20de%20campo/solefabril.htm](http://humyar.unr.edu.ar/escuelas/3/materiales%20de%20catedras/trabajo%20de%20campo/solefabril.htm)*.(Fecha consulta: octubre de 2020).

- Franyuti, M. de L. (2016). *El desarrollo de la motricidad en el niño en su paso por la escuela básica*. 6.
- Freire, L., Páez, M. C., Espinoza, M. N., Ríos, M. N., & Paredes, R. I. (2018). El diseño curricular, una herramienta para el logro educativo. *Revista de la SEECI*, 45, 75–86.
- Fresno, C. (2019). *Metodología de la investigación: así de fácil*. El Cid Editor.
- Fuentes, C. (2021). *Juegos “al aire libre” para mejorar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 años en la institución educativa inicial N° 075 de Chuquis -Dos de Mayo- Huánuco- 2019*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Gambero, J. (2017). *El juego globalizado*. Editorial Paidotribo.
- García, J. G. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*.
- García, M., & Batista, L. M. (2018). El desarrollo de la motricidad en los niños y las niñas de la primera infancia. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, agosto.
- García, P. (2018). *Fundamentos teóricos del juego*. Wanceulen Editorial.
- Garófano, V. V., & Guirado, L. C. (2017). Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil. *EmásF: revista digital de educación física*, 47, 89–105.

- Hernández, C., & Sampieri, R. (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. *México: Editorial McGraw Hill*.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. del P. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4). McGraw-Hill Interamericana México^ eD. F DF.
- Hernández, S. (2017). Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de Educación Física, para niños de preprimaria. *Retrieved julio, 14, 2019*.
- Herrador, J. (2016). *101 juegos para la dinamica de grupos*. Wanceulen Editorial.
- Imbernón, S., Díaz, A., & Martínez, A. (2020). Motricidad fina versus gruesa en niños y niñas de 3 a 5 años. *Journal of Sport and Health Research, 12(2)*, 228–237.
- Lynn, J. (2020). *Desarrollo de las destrezas motoras: juegos de psicomotricidad de 18 meses a 5 años*. Narcea Ediciones.
- Maldonado, J. A. (2017). La metodología de la investigación. *Tegucigalpa: Universidad Nacional Autonoma de Honduras (UNAH)*.
- Martínez, A. E., Guzmán, C. P., & Asprilla, C. Y. (2016). *La importancia de la motricidad gruesa en la primera infancia*. Pregrado (Virtual ya Distancia).
- Medrano, P., Morales, V. B., Fajardo, M. de L., & Corrales, A. B. (2020). Relación entre aptitudes para el aprendizaje y motricidad en niños. *Enseñanza e Investigación en Psicología, 2(3)*, 395–403.
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil.

*Sinergias Educativas*, 2(2), 10–20. <https://doi.org/10.37954/SE.V2I2.25>

MINEDU. (2016a). *Currículo Nacional / Minedu*. Ministerio de Educación.

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

MINEDU. (2016b). Rutas de aprendizaje. *M. d. Educación, Rutas de Aprendizaje V Ciclo. Perú: Minedu*.

Resolución Ministerial N° 0440-2008-ED, Pub. L. No. 0440-2008-ED, MINEDU (2008).

Ministerio de Educación. (2016). *Diseño Curricular Básico Nacional*.

[minedu.gob.pe](http://www.minedu.gob.pe). <http://www.minedu.gob.pe/superiorpedagogica/producto/dcbn-educacion-primaria-2019/>

Montero, I., & De La Cruz, M. (2017). Metodología de la investigación científica. *Huancayo. Editorial: Graficorp*.

Mora, C., Plazas, F., Torres, A., & Camargo, G. (2016). El juego como método de aprendizaje. *Nodos y nudos*, 4(40), 133–142.

Morán, A. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil.

*Sinergias educativas*, 2(2), 10–20.

Morán, A., & Mendoza, M. (2017). Desarrollo de la motricidad en etapa infantil.

*Espiraes revista multidisciplinaria de investigacion*, 1(3).

Mousalli, G. (2017). Métodos y diseños de investigación cuantitativa. *Revista researchgate*. Obtenido de <https://www.researchgate>.



- net/publication/303895876\_Metodos\_y\_Disenos\_de\_Investigacion\_Cuantitativa*.
- Ochoa, M. (2019). *Uso didáctico del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de la IEP “Virgen de Guadalupe” del Municipio de Oaxaca, México*. Universidad de México.
- Pareja, I. (2017). Motricidad infantil y desarrollo humano. *Educación física y deporte*, 20(1), 91–95.
- Pascual, A. (2017). *Metodología cuantitativa en educación*. Editorial UNED.
- Pastor, J. L. (2016). *Motricidad, ambitos y tecnicas de intervencion*. Servicio de Publicaciones. Universidad de Alcala.
- Pérez, M. D. (2017). *El Juego Infantil y su Metodologia (2a. ed.)*. Editorial ICB.
- Pino, R. L. (2019). *El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°389/mx-p “Rio Seco” distrito de Ayacucho, 2018*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Pinto, D. (2020). *Talleres y rincones de juegos*. ICB, SL (Interconsulting Bureau SL).
- Rigal, R. (2018). *Educación motriz y educación psicomotriz (1a ed.)*. INDE.
- Rocha, C. M. (2016). *Metodología de la investigación*. Oxford University Press.
- Ruitón, M., & Tamayo, C. (2015). *Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad*

- gruesa. *Universidad Católica Los Angeles de Chimbote*.
- Santamaría, D. (2018). *La importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la Institución Educativa exalumnas de la presentación de Ibagué – Tolima*. Universidad del Tolima.
- Serrano, P., & de Luque, C. (2019). *Motricidad fina en niños y niñas: desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación* (Vol. 84). Narcea Ediciones.
- Serrano, P., & Luque, C. de. (2018). *Motricidad fina en niños y niñas*. Narcea Ediciones.
- Soto, J. (2017). *Juegos en la educación física*. Pila Telena.
- Torres, G., & Hernandez, R. (2019). *Etapa infantil y motricidad: estrategias para su desarrollo en Educación Física*. Wanceulen Editorial.
- Trillo, F. (2020). Patios inclusivos y juegos tradicionales. *Lecturas: educación física y deportes*, 4(13), 1–15.
- Troya, E., & López, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. Universidad Técnica de Ambato.
- UNICEF. (2016). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Fundación UNICEF-Comité Español.
- Urbina, M., & Aguinaga, M. (2020). El juego en la identidad y autonomía del niño. *UCV-HACER: Revista de Investigación y Cultura*, 9(1), 11–17.

- Valles, G., & Castillo, C. (2019). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista Tecnológica Ciencia y Educación Edwards Deming*, 3(2), 1–14.
- Valles, N. (2020). *Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 Mi Dulce Hogar De Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Vela, F. M. (2020). *Las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 081 Nohemi Peña Herrera Vásquez de Saposoa, Huallaga, San Martín-2019*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Ventura, J., Jara, S., Garcia, C., & Ortiz, C. (2018). Validación de una escala de perfeccionismo en niños peruanos. *Actualidades en Psicología*, 32(124), 16–33.
- Vojta, V., & Schweitzer, E. (2017). *El descubrimiento de la motricidad ideal*. Ediciones Morata.

# **ANEXOS**

## Anexo 1: Instrumento y su respectiva validación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

PROYECTO: LOS JUEGOS al aire libre DESARROLLA LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 739 DE NUEVO COPAL, LEONCIO PRADO, HUÁNUCO, 2021.

Objetivo: Determinar de qué manera los Juegos infantiles desarrollan la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, 2021.

Instrucciones: Estimado docente sírvase a marcar con un (x) las siguientes preguntas, las cuales serán de mucha importancia para mi trabajo de investigación.

### ESCALA DE ESTIMACIÓN MOTRICIDAD GRUESA

N°	Ítems	Escala				
		1	2	3	4	5
<b>Dimensión: Esquema corporal</b>						
1	Agilidad en los juegos					
2	Coordinación en los juegos					
3	Movimientos coordinados					
4	Domina su cuerpo y posee estabilidad					
5	Inhala y exhala correctamente					
<b>Dimensión: Lateralidad</b>						
6	Dominio de su lateralidad en situaciones lúdicas					
7	Reconoce la derecha					
8	Reconoce su izquierda					
9	Ubica objetos al lado derecho					
10	Ubica objetos al lado izquierdo					
<b>Dimensión: Equilibrio</b>						
11	Equilibrio al realizar actividades lúdicas					

12	Se para en un solo pie					
13	Se desplaza sobre una línea recta					
14	Pies alternativos para bajar escaleras					

Leyenda: (1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre

Edad: 4 añitos

Sexo: M ( ) F ( )

## Validación de instrumento



REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN  
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE  
Facultad de Educación y Humanidades  
INFORME DE EVALUACIÓN A CARGO DEL EXPERTO



Trabajo de investigación: "Los juegos "al aire libre" desarrolla la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021"

Docente Validador: Mgtr. Darwing Tarazona Valverde

Especialidad: Educación

Grado Académico: Magister en educación

Variables	Dimensión	Nº	ÍTEMS	Suficiencia	Coherencia	Relevancia	Claridad	Evaluación cuantitativa según ítems	Observaciones
Motricidad Gruesa	Esquema corporal	1	Aglilidad en los juegos	4	4	4	4	4	
		2	Coordinación en los juegos	3	3	4	3	3	
		3	Movimientos coordinados	3	4	4	4	4	
		4	Domina su cuerpo y posee estabilidad	3	3	3	3	3	
		5	Inhala y exhala correctamente	3	4	4	4	4	
	Lateralidad	6	Dominio de su lateralidad en situaciones lúdicas	4	4	4	4	4	
		7	Reconoce la derecha	4	3	4	4	4	
		8	Reconoce su izquierda	4	3	4	3	4	
		9	Ubica objetos al lado derecho	4	3	4	4	4	
		10	Ubica objetos al lado izquierdo	4	4	4	4	4	
	Equilibrio	11	Equilibrio al realizar actividades lúdicas	4	4	4	4	4	
		12	Se para en un solo pie	4	4	4	4	4	
		13	Se desplaza sobre una línea recta	4	3	4	4	4	
		14	Pies alternativos para bajar escaleras	3	4	4	3	4	
evaluación cualitativa de la variable por criterios.									

Ficha de informe de la evaluación final por el experto por ítems y criterios tomando como medida de tendencia la moda

### Calificación

1. No cumple con el criterio
2. Nivel bajo
3. Nivel moderado
4. Nivel alto

Evaluación final del experto acerca de la encuesta

Experto	Grado académico	Evaluación	
Mgtr. Darwing Tarazona Valverde	Magister en educación	Ítems	Criterio
		14	Aplicable

  
Mgtr. Darwing Tarazona Valverde  
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR

Firma



REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN  
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE  
Facultad de Educación y Humanidades  
INFORME DE EVALUACIÓN A CARGO DEL EXPERTO



Trabajo de investigación: "Los juegos "al aire libre" desarrolla la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huáncayo, 2021"

Docente Validador: M<sup>gr</sup>. Yesica Tacuche Mariño

Especialidad: Educación

Grado Académico: Magister en educación

Variables	Dimensión	N°	ÍTEMS	Suficiencia	Coherencia	Relevancia	Claridad	Evaluación cuantitativa según ítems	Observaciones
Motricidad Gruesa	Esquema corporal	1	Agilidad en los juegos	4	4	4	4	4	
		2	Coordinación en los juegos	3	3	4	4	4	
		3	Movimientos coordinados	4	4	4	3	4	
		4	Domina su cuerpo y posee estabilidad	3	4	3	4	4	
		5	Inhala y exhala correctamente	4	4	4	4	4	
	Lateralidad	6	Dominio de su lateralidad en situaciones lúdicas	4	4	3	3	4	
		7	Reconoce la derecha	3	4	4	4	4	
		8	Reconoce su izquierda	4	3	4	4	4	
		9	Ubica objetos al lado derecho	4	4	4	4	4	
		10	Ubica objetos al lado izquierdo	3	4	4	3	4	
	Equilibrio	11	Equilibrio al realizar actividades lúdicas	4	3	4	4	4	
		12	Se para en un solo pie	4	4	4	4	4	
		13	Se desplaza sobre una línea recta	4	3	4	3	4	
		14	Pies alternativos para bajar escaleras	4	4	4	4	4	
evaluación cualitativa de la variable por criterios.									

Ficha de informe de la evaluación final por el experto por ítems y criterios tomando como medida de tendencia la moda

**Calificación**

1. No cumple con el criterio
2. Nivel bajo
3. Nivel moderado
4. Nivel alto

Evaluación final del experto acerca de la encuesta

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítems	Criterio
M <sup>gr</sup> . Yesica Tacuche Mariño	Magister en educación	14	Aplicable

  
**Yesica Tacuche Mariño**  
MAGISTER  
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA UNIVERSITARIA

Firma





REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN  
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE  
Facultad de Educación y Humanidades  
INFORME DE EVALUACIÓN A CARGO DEL EXPERTO



Trabajo de investigación: "Los juegos "al aire libre" desarrolla la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021"

Docente Validador: Mgtr. Pablo Ventura Matzunaga

Especialidad: Educación

Grado Académico: Magister en educación

Variables	Dimensión	N°	ÍTEMS	Suficiencia	Coherencia	Relevancia	Claridad	Evaluación cuantitativa según ítems	Observaciones
Motricidad Gruesa	Esquema corporal	1	Agilidad en los juegos	4	3	4	4	4	
		2	Coordinación en los juegos	4	3	3	4	4	
		3	Movimientos coordinados	4	3	4	4	4	
		4	Domina su cuerpo y posee estabilidad	4	4	4	3	4	
		5	Inhala y exhala correctamente	4	4	4	4	4	
	Lateralidad	6	Dominio de su lateralidad en situaciones lúdicas	4	4	3	4	4	
		7	Reconoce la derecha	4	4	3	4	4	
		8	Reconoce su izquierda	4	4	4	3	4	
		9	Ubica objetos al lado derecho	3	3	4	4	4	
	Equilibrio	10	Ubica objetos al lado izquierdo	3	4	4	4	4	
		11	Equilibrio al realizar actividades lúdicas	4	4	4	4	4	
		12	Se para en un solo pie	4	4	4	3	4	
		13	Se desplaza sobre una línea recta	3	4	4	4	4	
		14	Pies alternativos para bajar escaleras	4	4	4	3	4	
evaluación cualitativa de la variable por criterios.									

Ficha de informe de la evaluación final por el experto por ítems y criterios tomando como medida de tendencia la moda

**Calificación**

1. No cumple con el criterio
2. Nivel bajo
3. Nivel moderado
4. Nivel alto

Evaluación final del experto acerca de la encuesta

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítems	Criterio
Mgtr. Pablo Ventura Matzunaga	Magister en educación	14	Aplicable

  
Mgtr. Pablo Ventura Matzunaga  
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR

Firma

## Anexo 2: Carta de la Institución donde realizo la investigación

**SUMILLA:** Solicito permiso para aplicación de instrumento

**Señora:**

**Lic. Bertha Tello Carhuaricra**

**Directora de la I.E. N° 739 de Nuevo Copal**

Yo, **Beatriz Mónica Martínez Evangelista**, identificada con DNI N° 45041440, domiciliada en Jr. Aucayacu s/n, distrito de Rupa-Rupa, provincia de Leoncio Prado y departamento de Huánuco, ante usted con el debido respeto me presento y expongo:

Que, por motivos académicos, en el curso de Tesis de la universidad Los Ángeles de Chimbote ULADECH es necesario el desarrollo de un trabajo de investigación, el cual será desarrollado con los estudiantes del tercer grado de su institución el cual lleva como título **"Los juegos "al aire libre" desarrolla la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021"** para optar el grado de Licenciada en Educación inicial.

Por tal motivo, solicito a su persona me autorice a realizar la asistencia, coordinaciones para para la aplicación del instrumento correspondiente al proyecto de investigación antes mencionada con el fin de conocer las incidencias de estos factores entre los estudiantes.

**Por lo expuesto:**

Ruego a usted acceder a lo solicitado. Teniendo en cuenta que dicha actividad será beneficiosa tanto para su institución como para nosotros los estudiantes.



Huánuco, 02 agosto del 2021

  
Beatriz Mónica Martínez Evangelista  
DNI 45041440

### Anexo 3: Carta del consentimiento informado



#### PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Beatriz Mónica Martínez Evangelista y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 15 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” DESARROLLA LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 739 DE NUEVO COPAL, LEONCIO PRADO, HUÁNUCO, 2021?	<input checked="" type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No
--	--	-----------------------------

Fecha: 03/08/2021

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN  
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN  
(PADRES)  
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” DESARROLLA LA MOTRICIDAD GRUESA EN  
LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 739 DE NUEVO COPAL, LEONCIO  
PRADO, HUÁNUCO, 2021

Investigador (a): Beatriz Mónica Martínez Evangelista

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: LOS JUEGOS “AL AIRE  
LIBRE” DESARROLLA LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 739 DE NUEVO COPAL, LEONCIO PRADO, HUÁNUCO, 2021. Este  
es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

El objetivo de esta investigación es:

Determinar de qué manera los juegos “al aire libre” contribuye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los  
niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo  
siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....  
.....  
.....

**Beneficios:**

.....  
.....  
.....

**Costos y/o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento  
son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros  
participantes del estudio.

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 927 310 899

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

ALARCON YUCRA JUAN  
Participante

Fecha: 03/08/2021

Beatriz Mónica Martínez  
Evangelista

Fecha: 03/08/2021

## PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Beatriz Mónica Martínez Evangelista y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 15 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” DESARROLLA LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 739 DE NUEVO COPAL, LEONCIO PRADO, HUÁNUCO, 2021?	Sí	No
--	----	----

Fecha: **03/08/2021**



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN  
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN  
(PADRES)  
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” DESARROLLA LA MOTRICIDAD GRUESA EN  
LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 739 DE NUEVO COPAL, LEONCIO  
PRADO, HUÁNUCO, 2021

Investigador (a): Beatriz Mónica Martínez Evangelista

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” DESARROLLA LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 739 DE NUEVO COPAL, LEONCIO PRADO, HUÁNUCO, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

El objetivo de esta investigación es:

Determinar de qué manera los juegos “al aire libre” contribuye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....  
.....  
.....

**Beneficios:**

.....  
.....  
.....

**Costos y/o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 927 310 899

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

-----  
**CONTRERAS CABALLERO  
ROSSELL**

Fecha: 03/08/2021

-----  
**Beatriz Mónica Martínez  
Evangelista**

Fecha: 03/08/2021

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

## PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Beatriz Mónica Martínez Evangelista y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 15 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” DESARROLLA LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 739 DE NUEVO COPAL, LEONCIO PRADO, HUÁNUCO, 2021?	<del>Sí</del>	No
--	---------------	----

Fecha: **03/08/2021**

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

**PROCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN  
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN  
(PADRES)  
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” DESARROLLA LA MOTRICIDAD GRUESA EN  
LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 739 DE NUEVO COPAL, LEONCIO  
PRADO, HUÁNUCO, 2021

Investigador (a): Beatriz Mónica Martínez Evangelista

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: LOS JUEGOS “AL AIRE  
LIBRE” DESARROLLA LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 739 DE NUEVO COPAL, LEONCIO PRADO, HUÁNUCO, 2021. Este  
es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

El objetivo de esta investigación es:

Determinar de qué manera los juegos “al aire libre” contribuye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los  
niños de 4 años de la Institución Educativa N° 739 de Nuevo Copal, Leoncio Prado, Huánuco, 2021

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo  
siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....  
.....  
.....

**Beneficios:**

.....  
.....  
.....

**Costos y/ o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**Confidencialidad:**

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento  
son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros  
participantes del estudio.

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**Derechos del participante:**

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 927 310 899

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

**DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

-----  
**CHUMBES HUAYLLANI DANIEL**  
Participante

Fecha: 03/08/2021

-----  
**Beatriz Mónica Martínez**  
Evangelista

Fecha: 03/08/2021

## Anexo 4: Sesiones de aprendizaje

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

#### I. DATOS GENERALES:

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 739 DE NUEVO COPAL
- 1.2 ÁREA ESPECÍFICA : Personal Social
- 1.3 PROFESORA : Beatriz Mónica Martínez Evangelista
- 1.4 EDAD : 4 Años
- 1.5 TEMPORALIZACIÓN : 45'
- 1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN : “Me divierto caminando”

#### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.  Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Camina en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS			
Motivación	Los niños salen al patio y juegan junto a con la docente a la ronda del patio de mi casa.	Canción en USB el patio de mi casa.	5'
Organización	<p>Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Escuchar atentamente las indicaciones de la docente para entender el juego.</li> <li>- Juguemos niños contra niñas.</li> <li>- Realizaremos dos grupos de niños y dos grupo de niñas, pero el que hace desorden ya no jugara.</li> <li>- El grupo que quede ganador se llevara su carita feliz.</li> </ul>	Patio del jardín.	10'
Actividad motriz	<p>Primero jugara el grupo de las mariposas contra el grupo de los leones, ellos deberán caminar en cuclillas desde este extremo hacia el otro extremo, el grupo que gane quedara para la final de la revancha.</p> <p>Luego jugara el grupo de las cobras contra el grupo de los leones y deberán caminar en posición agachados desde este extremo hacia el otro, el grupo que gane quedara para la final.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si todos los niños lo hicieron bien o al menos lo intentaron, estuvieron atentos, no hicieron desorden se llevara su carita feliz, mientras se ira evaluando la guía de observación.</li> </ul>		20'
Relajación	<p>Luego la docente les pide que los niños se sienten en el piso y que comiencen a inhalar y exhalar el aire.</p>		5'
Cierre	<p>La docente preguntara:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>¿Qué actividad hemos realizado?</li> <li>¿Por dónde hemos pasado?</li> <li>¿Les gusto la clase?</li> <li>¿Cómo hemos caminado?</li> <li>¿Qué les gusto más?</li> <li>¿Quién se equivocó? ¿Por qué?</li> </ul>		5'

#### IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

##### ESCALA VALORATIVA N° 01

Nombre de la sesión	ME DIVIERTO CAMINANDO
Competencia	Construye su corporeidad
Capacidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
Evidencias de aprendizaje	Camina en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.

N°	ESTUDIANTES	Camina en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.		
		A	B	C
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 739 DE NUEVO COPAL
- 1.2. ÁREA ESPECÍFICA : Personal Social
- 1.3. PROFESORA : Beatriz Mónica Martínez Evangelista
- 1.4. EDAD : 4 Años
- 1.5. TEMPORALIZACIÓN : 45'
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Caminando sobre líneas”.

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>Personal Social</b>	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.  Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Camina en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
Motivación	Los niños se sentaran en “U” y se jugara el ritmo a gogo diga usted: lo que más me gusta hacer: - jugar, saltar, cantar..., así sucesivamente con todos los niños.		5’
Organización	Se plantean normas junto con los niños, para evitar el desorden. - Escuchar atentamente a la docente para realizar la actividad correctamente. - Todos los niños participaran de forma ordenada. - Realizaremos cuatro grupos mezclados de niñas con niños. - El grupo que quede ganador se llevara su medalla.		10’
Actividad motriz	Primero formaremos los cuatro grupos y elegirán un nombre para cada grupo. Luego cada grupo deberá pasar sobre las líneas en zigzag y sobre las líneas rectas de ida y vuelta el grupo que lo haga bien sin salirse de la línea competirá contra el otro grupo, y así sucesivamente con los demás grupos. El grupo que realizo bien su actividad se llevaran su medalla luego se evaluara con la guía de observación.	Cintas	20’
Relajación	La docente les pide a todos los niños que se echen y la docente pasara con unas burbujas y colocara una música de fondo para la relajación.	Burbujas Música	5’
Cierre	La docente preguntara: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo han sido las líneas, por donde hemos pasado? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos caminado? ¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Porque?		5’



#### IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

##### ESCALA VALORATIVA N° 02

Nombre de la sesión	CAMINANDO SOBRE LÍNEAS.
Competencia	Construye su corporeidad
Capacidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
Evidencias de aprendizaje	Camina en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.

N°	ESTUDIANTES	Camina en líneas rectas		
		Camina en líneas en zig zag		
		A	B	C
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 739 DE NUEVO COPAL
- 1.2. ÁREA ESPECÍFICA : Personal Social
- 1.3. PROFESORA : Beatriz Mónica Martínez Evangelista
- 1.4. EDAD : 4 Años
- 1.5. TEMPORALIZACIÓN : 45'
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Me divierto jugando”

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>Personal Social</b>	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.  Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Camina en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
Motivación	Cantan la canción de la ronda de los animales y deberá imitar al animal que elijan, si eligen conejo deberán mover su nariz y saltar.	Canción en USB el patio de mi casa.	5'
Organización	-Todos los niños tienen que escuchar atentamente las indicaciones de la docente para realizar la actividad correctamente - Jugaremos todos al mismo tiempo. - Niño que no cumple con la indicación se sentará.		10'
Actividad motriz	- Todos los niños realizan 6 columnas tres de niños y tres de niñas cuando la docente toque el silbato deberán escuchar la indicación (moverse hacia la derecha, caminar hacia la izquierda por las líneas trazadas) - Los niños que se equivocan se sentarán y finalmente de nuevo saldrán a realizar la actividad. - Si todos los niños lo hicieron bien o al menos lo intentaron, estuvieron atentos, no hicieron desorden se llevará su carita feliz, mientras eso se ira evaluando la guía de observación.	Patio del jardín.  - Silbato - Cinta	20'
Relajación	Luego la docente les pide que los niños se sienten en el piso y que comiencen a inhalar y exhalar el aire.		5'
Cierre	La docente preguntara: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos caminado? ¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Por qué?		5'

#### IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

##### ESCALA VALORATIVA N° 03

Nombre de la sesión	ME DIVIERTO JUGANDO
Competencia	Construye su corporeidad
Capacidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
Evidencias de aprendizaje	Camina en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.

N°	ESTUDIANTES	Camina a la derecha		
		Camina a la izquierda		
		A	B	C
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 739 DE NUEVO COPAL
- 1.2. ÁREA ESPECÍFICA : Personal Social
- 1.3. PROFESORA : Beatriz Mónica Martínez Evangelista
- 1.4. EDAD : 4 Años
- 1.5. TEMPORALIZACIÓN : 45'
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : “A caminar en puntitas”

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.  Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Camina en puntitas en diferentes direcciones.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
Motivación	Se saldrá al patio y jugaremos que pase el rey.	Canción en USB el patio de mi casa.	5'
Organización	Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: - niños nos sentamos manitos cruzados y escuchar las indicaciones de la docente. - Se explica que jugaremos al circo. - Saldrán diferentes grupitos.  - Primero siete niños serán los payasitos que caminarán en puntitas sobre las líneas rectas, riéndose exageradamente.  - Segundo siete niños serán los malabaristas que caminarán en puntitas sobre las líneas ondeadas.		10'
Actividad motriz	- Tercero nueve niños serán monitos y deberán caminar sobre las líneas rectas rascándose la cabeza.  - Cuarto saldrán siete niños que serán los leones que deberán caminar sobre las líneas ondeadas imitando los rugidos del león.	Patio del jardín  - Silbato - Cinta	20'
Relajación	Ahora todos los personajes del circo se sientan en el piso y escucharan una canción de relajo.		5'
Cierre	La docente preguntara: ¿Qué hemos observado? ¿Qué han hecho? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos caminado? ¿Qué les gusto más?		5'

#### IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

##### ESCALA VALORATIVA N° 04

Nombre de la sesión	A CAMINAR EN PUNTITAS
Competencia	Construye su corporeidad
Capacidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
Evidencias de aprendizaje	Camina en puntitas en diferentes direcciones.

N°	ESTUDIANTES	Camina en puntitas ordenadamente		
		Camina en puntitas rectamente		
		A	B	C
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 739 DE NUEVO COPAL
- 1.2. ÁREA ESPECÍFICA : Personal Social
- 1.3. PROFESORA : Beatriz Mónica Martínez Evangelista
- 1.4. EDAD : 4 Años
- 1.5. TEMPORALIZACIÓN : 45'
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Saltemos en un solo pie”

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.  Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Salta en un pie en diferentes posiciones.



### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
Motivación	Jugaran a la granja de conejos y se desplazarán saltando. Luego habrá un ratón que será la docente y al niño que ella coja ese niño deberá saltar en un pie.		5'
Organización	Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: -Escuchar atentamente las indicaciones de la docente para realizar la actividad correctamente. - Niño que hace desorden no juega, se quedara sentado. - Jugaremos conejos contra conejas. - El grupo que quede ganador se llevara su dibujo de conejo.		10'
Actividad motriz	- Primero jugaran las conejas deberán saltar en un pie sobre la línea recta escuchando la indicación de la docente ya sea hacia adelante o hacia atrás y así luego participaran los niños. - Si todos los niños lo hicieron bien o al menos lo intentaron, estuvieron atentos, no hicieron desorden se llevará su dibujo de su conejo, luego se ira evaluando la guía de observación.	- Cintas	20'
Relajación	Los niños se ubicarán en un U y se echaran en el piso mirando y cerraran sus ojos por cinco minutos con una música de fondo		5'
Cierre	La docente preguntara: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos caminado?		5'

#### IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

##### ESCALA VALORATIVA N° 05

Nombre de la sesión	SALTEMOS EN UN PIE
Competencia	Construye su corporeidad
Capacidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
Evidencias de aprendizaje	Salta en un pie en diferentes posiciones.

N°	ESTUDIANTES	Salta con el pie hacia atrás en ondas		
		Salta con el pie hacia adelante rectamente		
		A	B	C
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 739 DE NUEVO COPAL
- 1.2. ÁREA ESPECÍFICA : Personal Social
- 1.3. PROFESORA : Beatriz Mónica Martínez Evangelista
- 1.4. EDAD : 4 Años
- 1.5. TEMPORALIZACIÓN : 45'
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Juguemos a los conejos”

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>Personal Social</b>	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.  Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Salta coordinadamente en diferentes direcciones.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
Motivación	Se jugara a la ronda de los animales la docente estará en el centro y tendrá un pelota cuando lo tire la pelota dirá que lo coja el gato, pues cada niño deberá decir que animal es para que cuando se tire la pelota corran a cogerla según digan el animal.	Canción en USB el patio de mi casa.	5'
Organización	Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: - Niños plantearemos nuestras normas. - Jugaremos dos grupos de conejos y dos grupos de conejas.	Patio del jardín.	5'
Actividad motriz	- Un grupo de conejos y un grupo de conejas deberán saltar sobre las líneas rectas con un pie hacia delante y sobre la otra línea recta con pie hacia atrás y llegar a la meta, el grupo que gane competirá contra el otro grupo.  - El grupo que quede ganador se llevara su carita feliz.	- Cintas - Silbato	20'
Relajación	- Los niños estirarán sus brazos hacia arriba, los brazos hacia abajo, y se mantendrán sentados durante cinco minutos y finalmente pasaremos al aula.		10'
Cierre	La docente preguntara: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos saltado? ¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Porque?		5'

#### IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

##### ESCALA VALORATIVA N° 06

Nombre de la sesión	JUGUEMOS A LOS CONEJOS
Competencia	Construye su corporeidad
Capacidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
Evidencias de aprendizaje	Salta coordinadamente en diferentes direcciones.

N°	ESTUDIANTES	Salta en un pie ordenadamente		
		Salta en un pie en zig zag		
		A	B	C
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 739 DE NUEVO COPAL
- 1.2. ÁREA ESPECÍFICA : Personal Social
- 1.3. PROFESORA : Beatriz Mónica Martínez Evangelista
- 1.4. EDAD : 4 Años
- 1.5. TEMPORALIZACIÓN : 45'
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Si quieres jugar, ven a saltar”

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>Personal Social</b>	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.  Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Salta en un pie demostrando coordinación en su lateralidad.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
Motivación	La docente los sienta en círculo y se ubica en el centro y catara la canción si estas feliz tu puedes aplaudir, abrazarte, gritar...		5'
Organización	Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: - Escuchar las indicaciones de la docente para realizar correctamente la actividad. - Juguemos todos. - Ganaran su carita feliz.		5'
Actividad motriz	Cuando toque el silbato se dará la indicación de saltar en un pie hacia la derecha, debemos movernos en un pie hacia la derecha por las líneas trazadas y cuando suene dos veces el silbato nos moveremos saltando en un pie hacia la izquierda.  - Los niños que realicen bien los saltos identificando su derecha e izquierda se llevaran su carita feliz.	- Silbato	20'
Relajación	Luego la docente les pide que los niños se sienten en el piso y que comiencen a inhalar y exhalar lentamente hasta que estén relajados.		10'
Cierre	La docente preguntara: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Porque?		5'

#### IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

##### ESCALA VALORATIVA N° 07

Nombre de la sesión	SI QUIERES JUGAR, VEN A SALTAR
Competencia	Construye su corporeidad
Capacidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
Evidencias de aprendizaje	Salta en un pie demostrando coordinación en su lateralidad.

N°	ESTUDIANTES	Salta en un pie ala derecha		
		Salta en un pie a la izquierda		
		A	B	C
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 739 DE NUEVO COPAL
- 1.2. ÁREA ESPECÍFICA : Personal Social
- 1.3. PROFESORA : Beatriz Mónica Martínez Evangelista
- 1.4. EDAD : 4 Años
- 1.5. TEMPORALIZACIÓN : 45'
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Juguemos a saltar”

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>Personal Social</b>	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.  Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Salta demostrando coordinación y direccionalidad.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
Motivación	La docente comentará a los niños que jugaran a la estatua al ritmo de una canción.	- Canción USB estatua.	5'
Organización	<p>Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchar atentamente las indicaciones de la docente.</li> <li>- Niño que hace desorden no juega, se quedara sentado.</li> <li>- Jugaremos niños contra niñas.</li> <li>- El grupo que quede ganador se llevara su carita feliz.</li> </ul>	- Patio del jardín.	5'
Actividad motriz	El grupo de niñas al escuchar el primer silbato y al compás del deberán saltar hacia delante de la línea trazada, al segundo silbato deberán saltar hacia atrás de la línea trazada. Cada vez será más rápido. Luego se realizara lo mismo con el grupo de los niños. Los niños que no hayan podido realizar la actividad volverán a repetirlo.	- Silbato - Cintas	20'
Relajación	Los niños se sientan en el piso y pasaran una pelotita, luego la docente dirá stop y preguntara: ¿Cómo te sientes? , todos los niños participaran.		10'
Cierre	La docente preguntara: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos caminado? ¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Porque?		5'

#### IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

##### ESCALA VALORATIVA N° 08

Nombre de la sesión	JUGUEMOS A SALTAR
Competencia	Construye su corporeidad
Capacidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
Evidencias de aprendizaje	Salta demostrando coordinación y direccionalidad.

N°	ESTUDIANTES	Salta para adelante		
		Salta para atrás		
		A	B	C
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 739 DE NUEVO COPAL
- 1.2. ÁREA ESPECÍFICA : Personal Social
- 1.3. PROFESORA : Beatriz Mónica Martínez Evangelista
- 1.4. EDAD : 4 Años
- 1.5. TEMPORALIZACIÓN : 45'
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Juguemos a ser soldados”

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>Personal Social</b>	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.  Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Marcha demostrando coordinación y direccionalidad.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
Motivación	La docente le dirá a los niños que empezaremos con el juego pasa la corriente que consiste en un inicio dar un abrazo, luego hará un chócala... y así sucesivamente con todos los niños.	USB	5'
Organización	<p>Antes de realizar la actividad vamos a realizar los siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Niños: que normas plantearemos.</li> <li>- Escucharemos atentamente las indicaciones de la docente.</li> <li>- Marcharemos todos los niños y niñas.</li> <li>- El grupo que quede ganador se llevara su carita feliz.</li> </ul>		5'
Actividad motriz	<p>La docente les dirá a los niños que todos serán soldados, marcharan hacia delante, luego la docente dará la indicación de marchar hacia atrás, pero marcharan dando tres marchadas alternando los pies. Si todos los niños lo hicieron bien o al menos lo intentaron, estuvieron atentos, no hicieron desorden se llevará su carita feliz, luego se evalúa mediante la guía de observación.</p>		20'
Relajación	Luego se echan en el piso y cierran sus ojos y se imaginaran que están en la playa... por cinco minutos y de fondo se colocara una canción.		10'
Cierre	<p>La docente preguntara:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>¿Qué actividad hemos realizado?</li> <li>¿Les gusto la clase?</li> <li>¿Cómo hemos marchado?</li> <li>¿Qué les gusto más?</li> <li>¿Quién se equivocó? ¿Porque?</li> </ul>		5'

#### IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

##### ESCALA VALORATIVA N° 09

Nombre de la sesión	JUGUEMOS A SER SOLDADOS
Competencia	Construye su corporeidad
Capacidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
Evidencias de aprendizaje	Marcha demostrando coordinación y direccionalidad.

N°	ESTUDIANTES	Marcha hacia adelante		
		Marcha hacia atrás		
		A	B	C
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 739 DE NUEVO COPAL
- 1.2. ÁREA ESPECÍFICA : Personal Social
- 1.3. PROFESORA : Beatriz Mónica Martínez Evangelista
- 1.4. EDAD : 4 Años
- 1.5. TEMPORALIZACIÓN : 45'
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Marchamos a la derecha e izquierda”

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>Personal Social</b>	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.  Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Marcha demostrando coordinación en su lateralidad.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
Motivación	Jugaremos a la gallinita ciega, la docente será primero la gallinita y le darán vueltas y deberá elegir a un niño y así sucesivamente, cada niño que sea cogido por la gallinita deberá cumplir un reto que se le designe.	Canción en USB el patio de mi casa.	5'
Organización	Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: -Escuchar atentamente las indicaciones de la docente. - Niño que hace desorden no juega, se quedará sentado. - Jugaremos en dos grupos de los niños y las niñas. - El grupo que quede ganador se llevará su carita feliz.	Patio del jardín.	5'
Actividad motriz	- Primero jugarán las niñas y deberán escuchar la indicación marchar hacia derecha por las líneas trazadas luego tendrá que hacerlo para hacia la izquierda, y se continuará con la misma actividad con los niños. - Si todos los niños lo hicieron bien o al menos lo intentaron, estuvieron atentos, no hicieron desorden se llevará su carita feliz, mientras eso irá evaluando la guía de observación.		20'
Relajación	Luego la docente les pide que los niños se sienten en el piso y que comiencen a inhalar y exhalar.		10'
Cierre	La docente preguntará: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gustó la clase? ¿Cómo hemos marchado? ¿Qué les gustó más? ¿Quién se equivocó? ¿Porque?		5'



#### IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

##### ESCALA VALORATIVA N° 10

Nombre de la sesión	MARCHAMOS A LA DERECHA E IZQUIERDA
Competencia	Construye su corporeidad
Capacidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
Evidencias de aprendizaje	Marcha demostrando coordinación en su lateralidad.

N°	ESTUDIANTES	Marcha hacia la derecha		
		Marcha hacia la izquierda		
		A	B	C
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 739 DE NUEVO COPAL
- 1.2. ÁREA ESPECÍFICA : Personal Social
- 1.3. PROFESORA : Beatriz Mónica Martínez Evangelista
- 1.4. EDAD : 4 Años
- 1.5. TEMPORALIZACIÓN : 45’
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Sube y baja las escaleras”

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>Personal Social</b>	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.  Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Alterna los pies en diferentes direcciones de acuerdo a las circunstancias.

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	TIEMPO
Motivación	La docente brinda a cada niño y niña un ula ula, se le dirá ubíquense dentro del ula ula, fuera del ula ula, y cada vez más rápido luego se sientan a descansar unos tres minutos.	Canción USB música de fondo.  Ula Ula	5'
Organización	La docente pedirá que los niños se crucen de brazos y escuchen: - Que normas vamos a plantear hoy. - Se les presenta los cuatro móviles de escaleras para el juego de psicomotricidad. - Realizaremos dos grupos de niños y dos grupos de niñas, pero el que hace desorden ya no jugara. La docente colocará los cuatro móviles en una fila separados, luego se formarán detrás de las escaleras dos columnas de niños (en dos escaleras se ubicarán) y dos columnas de niñas (en las otras dos escaleras).		5'
Actividad motriz	- Al escuchar el silbato los niños suben coordinadamente a las escaleras luego bajarán con mucho cuidado primero con la ayuda de la docente luego tendrán que hacerlo ellos solos, el que se equivoca o pierde el equilibrio volverá a intentar la actividad.	Móviles	20'
Relajación	Los niños se desplazan por el patio caminando lentamente en diferentes direcciones evitando chocarse y finalmente se echan un ratito en el piso a descansar.		10'
Cierre	La docente preguntara: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Con que hemos jugado? ¿Les gusto la clase? ¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Porque?		5'

#### IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

##### ESCALA VALORATIVA N° 11

Nombre de la sesión	SUBE Y BAJA LAS ESCALERAS
Competencia	Construye su corporeidad
Capacidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
Evidencias de aprendizaje	Alterna los pies en diferentes direcciones de acuerdo a las circunstancias.

N°	ESTUDIANTES	Sube escaleras		
		Baja escaleras		
		A	B	C
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 739 DE NUEVO COPAL
- 1.2. ÁREA ESPECÍFICA : Personal Social
- 1.3. PROFESORA : Beatriz Mónica Martínez Evangelista
- 1.4. EDAD : 4 Años
- 1.5. TEMPORALIZACIÓN : 45'
- 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN : “A marchar diagonalmente”

### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>Personal Social</b>	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.  Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Marcha en diferente direcciones

### III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	TIEMPO
Motivación	<p>Se dará inicio al juego de mata gente y los niños corren solo por el patio el que sale fuera pierde la docente dirá stop, tendrá una pelota deberá contar cinco pasos y deberá aventar la pelota hacia un niño cercano y si le cae ese niño deberá ser el que mata y así con los demás niños.</p> <p>Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera:</p>	- canción USB música de fondo	5'
Organización	<p>-Escuchar atentamente las indicaciones de la docente.</p> <p>- Niño que no obedece a las normas que planteamos ya no juega.</p> <p>- Jugaremos niños contra niñas.</p> <p>- La docente colocara seis grupos con seis líneas diagonales.</p> <p>- El grupo que quede ganador se llevara su carita feliz.</p>		5'
Actividad motriz	<p>Jugaran tres grupos de niños contra tres grupos de niñas al escuchar el silbato deberán marchar sobre la línea hacia delante y luego deberán marchar retrocediendo. El grupo que termine último será eliminado. Si todos los niños lo hicieron bien o al menos lo intentaron, estuvieron atentos se les premiara.</p>		20'
Relajación	<p>En el piso deberán escuchar las indicaciones de la docente: levantar la mano derecha, levantar la mano izquierda, levantar las dos piernas y después de haber descansado se irán al aula.</p>		10'
Cierre	<p>La docente preguntara:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué actividad hemos realizado?</p> <p>¿Por dónde hemos marchado?</p> <p>¿Les gusto la clase?</p> <p>¿Qué les gusto más?</p>		5'

#### IV. DISEÑO DE EVALUACIÓN

##### ESCALA VALORATIVA N° 12

Nombre de la sesión	A MARCHAR DIAGONALMENTE
Competencia	Construye su corporeidad
Capacidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
Evidencias de aprendizaje	Marcha en diferente direcciones

N°	ESTUDIANTES	Marcha hacia adelante diagonalmente		
		Retrocede marchando diagonalmente.		
		A	B	C
01				
02				
03				
04				
05				
06				
07				
08				
09				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				