



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA BAJO EL ENFOQUE SOCIO COGNITIVO
PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE
LOS NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 1574 – COCHABAMBA -2019**

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

AUTORA

ZUÑIGA MELGAREJO, GLORIA VIOLETA

ORCID: 0000-0003-0298-0439

ASESOR

PADILLA MONTES, Timoteo Amado

ORCID: 0000-0002-2005-3658

CHIMBOTE - PERÚ

2021

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Zuñiga Melgarejo, Gloria Violeta

ORCID: 0000-0003-0298-0439

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

ASESOR

Padilla Montes, Timoteo Amado

ORCID: 0000-0002-2005-3658

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

JURADO

Zavaleta Rodriguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Jiménez López, Lita Ysabel

ORCID ID: 0000-0003-1061-9803

3. HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR

.....
Mgtr. Sofia S. Carhuanina Calahuala

Miembro

.....
Dr. Lita Ysabel Jiménez López

Miembro

.....
Mgtr. Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez

Presidente

.....
Dr. Timoteo Amado Padilla Montes

Asesor

4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y/O DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

A los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 1574 del distrito de Cochabamba, por su colaboración durante el desarrollo de la parte experimental de la investigación.

Asimismo, a la docente de aula de los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 1574 del distrito de Cochabamba, por su apoyo incondicional durante el desarrollo de la investigación.

DEDICATORIA

A mi padre celestial, forjador de mi camino, cuando tenía tropiezos en mi caminar sin dudarlo me levantaba a quien debo mi existir

A mis padres por su amor infinito, por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad por su apoyo incondicionalmente, por creer siempre en mí.

Gloria Violeta

5. HOJA DE RESUMEN Y ABSTRACT

RESUMEN

El estudio realizado surge de la interrogante, ¿De qué manera los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo permiten en desarrollo de la psicomotriz gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 , Cochabamba?; se tuvo como objetivo, evaluar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019; mediante la aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio- cognitivo. El estudio corresponde a la investigación cuantitativa, nivel aplicado, diseño pre experimental; en una muestra de 20 niños y niñas, se aplicó como técnica la observación y como instrumento la escala de estimación. Cuyos resultados indican que, en la prueba de entrada el 75% se ubican en el nivel En Inicio y el 25% en el nivel En proceso. Sin embargo en la prueba de salida el 50% se encuentran en el nivel En proceso, un 25% en el nivel logro alcanzado y el 25% están en el nivel Logro destacado. Concluye que, la aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio- cognitivo posibilitó el desarrollo del esquema corporal que pueden mantenerse el equilibrio, el control corporal en sus desplazamientos y el dominio de su lateralidad, de manera que la aplicación del programa fue muy significativa para el niño de 5 años.

Palabras claves: estrategia, enfoque, juegos, pedagogía, recreativo

ABSTRACT

The study carried out arises from the question, in what way do recreational games allow the gross psychomotor development of 05-year-old children from the initial educational institution No. 1574, Cochabamba? Its objective was to evaluate the level of development of gross motor skills of 05-year-old children from the initial educational institution No. 1574 - Cochabamba, 2019; through the application of recreational games as a strategy under the socio-cognitive pedagogical approach. The study corresponds to quantitative research, applied level, pre-experimental design; In a sample of 20 boys and girls, observation was applied as a technique and the estimation scale as an instrument. Whose results indicate that, in the entry test, 75% are located at the In-Start level and 25% at the In-process level. However, in the exit test, 50% are at the In progress level, 25% are at the achievement level, and 25% are at the Outstanding Achievement level. It concludes that the application of recreational games as a strategy under the socio-cognitive pedagogical approach made possible the development of the body scheme that can maintain balance, body control in its movements and mastery of its laterality, so that the application of the program was very meaningful to the 5 year old.

Key words: Strategy, Approach, Games, Pedagogy, Recreational

6. CONTENIDO

1. Título de la tesis.....	i
2. Equipo de trabajo	ii
3. Hoja de firma de jurado y asesor	iii
4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria	iv
5. Hoja de resumen y abstract.....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de tablas y gráficos.....	x
I. INTRODUCCION	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	6
III. HIPÓTESIS.....	38
IV. METODOLOGÍA.....	39
4.1. Diseño de la investigación	39
4.2. Población y muestra	40
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	41
4.4. Técnicas e instrumentos	42
4.5. Plan de análisis.....	44
4.6. Matriz de consistencia.....	44
4.7. Principios éticos	45
V. RESULTADOS.....	47
5.1. Resultados	47
5.2. Análisis de resultados.....	59
VI. CONCLUSIONES	64
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	65

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....66

ANEXOS72

7. ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población escolar.....	40
Tabla 2: Muestra de estudio.....	40
Tabla 3: Nivel alcanzado en la psicomotricidad gruesa en la pre prueba por los niños de 05 años de edad	47
Tabla 4: Nivel alcanzado en desarrollo de la psicomotricidad gruesa durante las sesiones de aprendizaje por los niños y niñas de 5 años.....	49
Tabla 5: Nivel alcanzado en la psicomotricidad gruesa en la post prueba de los niños de 05 años de edad	52
Tabla 6: Nivel de eficiencia alcanzado en la post prueba y pre prueba en la psicomotricidad gruesa por los niños de 05 años de edad.....	54
Tabla 7. Nivel alcanzado en la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de edad.....	56
Tabla 8: Prueba de la hipótesis general.....	58

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Nivel alcanzado en la psicomotricidad gruesa en la pre prueba por los niños de 05 años de edad	47
Gráfico 2: Nivel alcanzado en desarrollo de la psicomotricidad gruesa durante las sesiones de aprendizaje por los niños y niñas de 5 años.....	50
Gráfico 3: Nivel alcanzado en la psicomotricidad gruesa en la post prueba de los niños de 05 años de edad	52
Gráfico 4: Nivel de eficiencia alcanzado en la post prueba y pre prueba en la psicomotricidad gruesa por los niños de 05 años de edad.....	54
Gráfico 5: Nivel de eficiencia alcanzado en la post prueba y pre prueba en la psicomotricidad gruesa por los niños de 05 años de edad.....	56
Gráfico 6: T de Student.....	58

I. INTRODUCCION

El estudio está referido a como la estrategia didáctica posibilitan un adecuado desarrollo de la psicomotricidad gruesa; de manera que busca implementar actividades que posibilitan su mejora. De manera que la pedagogía basada mediante los juegos que generan recreación a la vez genera el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Asimismo, encontramos en la misma sociedad una cultura que está relacionado con las actividades que generan, movimiento, actividad lúdica, diversión, satisfacción, de manera hay un desgaste de energías

Barruezo (2000) considera que, “la psicomotricidad es la comprensión del movimiento del cuerpo para desarrollar la expresión del ser humano. Pues solo sí el hombre tiene conciencia de su dualidad: cuerpo y alma, será capaz de socializarse en su entorno inmediato” (p.23).

La psicomotricidad y particularmente la considerada como gruesa viene a ser un medio importante, para poder realizar las actividades de exploración y como también el descubrimiento que puede realizar el niño o niña de manera que el su desarrollo motor es un elemento para poder realizar los primeros movimientos del cuerpo en el espacio; como puede ser utilizando los miembros inferiores o con apoyo de medios, de manera que la coordinación y el equilibrio deben ser desarrollados.

Esta psicomotricidad gruesa en la actualidad viene generando una preocupación constante, tal es así que; Serrabora (2015) considera que, “la psicomotricidad es una preocupación en los últimos años, por lo que padres de familia, como las entidades educativas, propician formaciones complementarias para los niños desde su nacimiento hasta los tres años de edad” (p. 18).

Como podemos ver, que el desarrollo de actividades que generan el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas es una constante preocupación para maestros y padres de familia; asimismo, la sociedad ha creado instituciones que se encargan de asistir en la actividad del infante; estas actividades de alguna manera ayudan al niño a poder establecer una relación con los demás y consigo mismo, para ello es importante su desplazamiento, el control de sus movimientos, la coordinación de los movimientos de sus extremidades; de manera que las actividades que realice permite la satisfacción del niño o niña.

Las investigaciones realizadas en Ecuador, según Jaramillo (2017) da cuenta que; “los niños en un 58,33% tienen dificultad para caminar en líneas trazadas en el piso y mantener equilibrio; asimismo el 76,67% no realizan adecuadamente actividades motrices y a falta de práctica de ejercicios de motricidad se evidencia esa falencia” (p. 12).

Como podemos ver, que, en el contexto de Ecuador, también existen dificultades en el desarrollo de la psicomotricidad, de manera que los movimientos que realizan no son exento de dificultades de manera que, existe un alto porcentaje de estudiantes que presentan falencias y que requieren de una inmediata atención.

Asimismo, en la investigación realizada en Lima por Arzola (2018) da cuenta que, “en la sección lucero del Mañana los niños de 5 años tienen dificultades para realizar algunos ejercicios propuestos por la profesora del aula como: reptar, girar, trepar, saltar con los dos pies, darse volantines” (p.6).

De manera que, también encontramos situaciones donde dan cuenta de las dificultades que presentan los niños cuando realiza actividades de desplazamiento, de movimiento sobre su propio cuerpo; estas actividades que los realiza en su desplazamiento son lo que se va desarrollando de manera gradual, desde los más simple,

hasta las combinaciones de movimientos, con o sin apoyo de herramientas u obstáculos que hacer que se desarrolle de una manera integral.

En la institución educativa inicial N° 1574 de Cochabamba, durante el desarrollo de las actividades psicomotrices se pudo observar limitaciones que estuvieron referidos cuando, identifican las cualidades y características de su propio cuerpo, tanto de una manera global como segmentaria. Cuando crea nuevos movimientos utilizando todo su cuerpo, vivenciando sus posibilidades. Cuando demuestra agilidad, coordinación, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos. Cuando realiza diferentes movimientos y desplazamientos siguiendo el pulso y ritmo con su cuerpo. Cuando realiza la coordinación con precisión, eficacia y rapidez a nivel viso motriz, óculo manual y óculo podal, cuando desarrolla tareas, ejercicios.

Por lo mismo, se propone como una alternativa, los juegos recreativos son importantes porque fortaleza el desarrollo de habilidades, capacidades motoras de los niños por ello encontramos una serie de dificultades la psicomotricidad es una actividad de exploración, el descubrimiento del entorno, la autoestima y la confianza en sí mismo, tienden en ejercer el desarrollo de las habilidades visuoespaciales, experiencias, táctiles, integración bilateral.

El enunciado fue, ¿De qué manera los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo permiten el desarrollo de psicomotricidad gruesa de los Niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 1574 – Cochabamba -2019?

Cuyo objetivo general fue, evaluar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019; mediante la aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio- cognitivo.

Los objetivos específicos fueron: Identificar en nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019, mediante la pre prueba. Diseñar y aplicar el programa de juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio- cognitivo para mejorar en nivel del desarrollo de la psicomotricidad gruesa, de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019. Verificar el nivel alcanzado en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa bajo el enfoque socio cognitivo por los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019, en la post prueba. Contrastar en nivel de eficiencia alcanzado entre la pre y post prueba en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019.

El estudio realizado justifica, en lo teórico, contribuyen una mejor adquisición de conocimientos motor y desarrollar correctamente las capacidades, habilidades básicas y así logren un proceso de enseñanza y aprendizaje construyendo los nuevos secuencias de adquisición que proceda al global amplio y a lo específico es uno de los principales mecanismos de relación e interacción con los demás.

En lo práctico, este conjunto de conocimientos, le permite al docente de aula a poder, definir el comportamiento motriz y social de cada persona como sus intereses y actitudes de carácter expresivo y comunicativo del cuerpo y favorece, enriquece la relación con los demás.

En lo metodológico, el estudio cuenta con instrumentos válidos y confiables para el recojo de información y pueden ser suministrados a otros estudiantes de otros contextos educativos y servir como antecedentes de estudio.

En lo social. Los resultados genero satisfacción para la docente de aula y los padres de familia de ver mejorar en desarrollo de la motricidad gruesa de sus pequeños,

y alegría en los mismos estudiantes de desarrollar vivencias motoras que posibilitaron su desarrollo integran como niños o niña.

Cuyos resultados indican que, en la prueba de entrada el 75% se ubican en el nivel En Inicio y el 25% en el nivel En proceso. Sin embargo en la prueba de salida el 50% se encuentran en el nivel En proceso, un 25% en el nivel logro alcanzado y el 25% están en el nivel Logro destacado.

Concluye que, la aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio- cognitivo posibilitó el desarrollo del esquema corporal que pueden mantenerse el equilibrio, el control corporal en sus desplazamientos y el dominio de su lateralidad, de manera que la aplicación del programa fue muy significativa para el niño de 5 años.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales.

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

Díaz, Flores y Moreno (2015) en su investigación, “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas de pre escolar de la institución educativa Bajo Grande – Sahagún- Córdoba” , en la Universidad del Rio de la Plata. cuyo objetivo fue, diseñar estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños de edad pre escolar. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño descriptivo propositiva, en una muestra de 18 niños y niñas; se aplicó como técnica la encuesta, cuyo instrumento fue el cuestionario. Cuyos datos obtenidos indican que, el 80% requiere un fortalecimiento motriz y el 90% en la coordinación viso motriz. concluye que, al ejecutarse diversas actividades para que los infantes reconozcan su cuerpo, fortalezca su

tono muscular, el sistema vestibular, equilibrio y coordinación a través de la manipulación y desplazamiento.

Medina & Ramos (2017) en su investigación “el juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez sede progreso y libertad, universidad de Cartagena en convenio universidad del tolima - cartagena de indias, tipo de investigación es cualitativo y descriptivo, con una muestra de 30 estudiantes con las técnicas e instrumentos de observación ,encuesta, concluye que el juego se encarga de abrir caminos para potencializar la psicomotricidad, además ayuda a la concentración, la creatividad, y el desarrollo de la personalidad.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Oblitas y Merino (2018) en su investigación, “Aplicación de un programa de actividades recreativas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de educación inicial”, en la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. cuyo objetivo fue determinar la influencia del programa de juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 213 del distrito de Cajaruro de la provincia de Utcubamba, región Amazonas. el tipo de estudio fue cuantitativo, nivel aplicada. la muestra de estudio estuvo constituida por 21 niños y niñas, el diseño fue pre experimental con pre y post test. la técnica fue la observación y el instrumento fue la lista de cotejo. Cuyos resultados indican que, en el pre test el 76% se encuentra en el nivel bajo, el 5% en el nivel medio y 28% en el nivel alto. Luego en la post test el 5% están en el nivel bajo el 19% en el nivel medio y un 67% en el nivel alto. concluye que, al comparar los resultados pre y post test, se tiene que la aplicación del programa de actividades de

recreación determinó una mejora importante en el desarrollo de la motricidad gruesa, pues la puntuación promedio ascendió de 12,38 en el pre test a 23,43 en el post test.

Arzola (2018) en su investigación, “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial”, en la Universidad Cesar Vallejo. cuyo objetivo fue, determinar los efectos de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051- Carabayllo. El estudio fue de tipo cuantitativo, de tipo aplicada, con un diseño pre experimental con pre y post test. La muestra de estudio estuvo conformada por 30 niños y niñas de 5 años de edad. Cuyos resultados indican que, en la prueba de entrada un 77% de los niños se encuentran en el nivel de inicio, un 23% esta en proceso y un 0% en el logro. Después de la aplicación de los juegos motores, un 90% se encuentran en el nivel de logro, un 10% en proceso y un 0% en inicio. Concluye que, la aplicación de los juegos motores influye significativamente 90% en la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa N° 2051 – Carabayllo con el valor de $p=0,020 > \alpha = 0.05$; esto confirma la hipótesis de investigador y se rechaza la hipótesis nula.

Mamani (2018) en su tesis, “Juegos recreativos y logro de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa privada inicial Miguel de Cervantes Saavedra, distrito de Juliaca, provincia de San Rom+an, región Puno”, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo fue, determinar la relación entre el juego recreativo y logro de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa privada inicial Miguel de Cervantes Saavedra, distrito de Juliaca, provincia de San Rom+an, región Puno. El tipo de estudio fue cuantitativo, nivel explicativo, en una muestra de 22 niños, siendo el tipo de muestreo no intencional. se utilizó la observación como técnica y el instrumento fue la lista de cotejo. Cuyos resultados indican que, en el pre test el 43%

obtuvieron el nivel previsto A, el 48% en el nivel en proceso B y el 9% en el nivel en inicio C. Sin embargo, en el post test el 100% lograron el nivel de logro previsto A. Concluye que, la aplicación del juego recreativo, influye significativamente en el logro de aprendizaje en el área de matemática.

Huamán, (2016) en su investigación, “Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la institución educativa 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba”. Tuvo como objetivo general determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la institución educativa 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba de en la cual se pudo apreciar el valor de $P = 0,001 < 0,05$, es decir existe una diferencia significativa en el Logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto, se concluye que el programa de juegos lúdicos mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba.

Villanueva, (2018) En su tesis, “Juegos recreativos como estrategia pedagógica para desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca Cajamarca”. Cuyo objetivo fue, determinar cómo la aplicación de juegos recreativos mejoró el aprendizaje significativo en el área de matemáticas en niños y niñas de cinco años de edad del nivel inicial, de la I.E.I. N° 123 Baños del Inca – Cajamarca 2018. La metodología fue de tipo explicativa, optando por el diseño de

investigación pre experimental, con un solo grupo. La muestra estuvo constituida por 16 niños y niñas de 5 años de edad. Luego de la aplicación del programa se obtuvo una ganancia pedagógica de 11.245 puntos, resultado obtenido luego de la diferencia de medias, también se apreció una disminución con respecto a la dispersión de 0.951, y la homogeneidad dada por el coeficiente de variación de 38.10% para el pre test y de 17.38% para el pos test respectivamente. Finalmente mencionamos que la aplicación del programa basado en 7 juegos recreativos es efectiva e incrementó el aprendizaje significativo en el área de matemáticas

2.1.3. Antecedentes locales

Córdova, (2017) en su investigación, “Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 307 – Casma”, en la Universidad Cesar Vallejo. cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 307 de Casma. el estudio fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo correlacional, cuyo diseño fue no experimental transversal. La muestra de estudio estuvo constituida por 70 niños y niñas; se aplicó como técnica la observación y como instrumento la guía de observación; los datos se organizaron y analizaron mediante la estadística descriptiva. cuyos resultados muestran que el 71% presentan un nivel satisfactorio en los juegos psicomotrices; asimismo el 87% presenta un adecuado nivel de motricidad gruesa. El análisis estadístico determinó que existe una correlación directa de nivel bajo y altamente significativa $p < 0.01$, entre las dimensiones motora de los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa. Concluye que, existe una relación directa de nivel débil o bajo ($r = 0,241$) y asociación

significativa ($p < 0.05$) entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 307 de Casma.

Meza (2019) en su tesis, “Programa de juegos recreativos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 637 La Merced, distrito de Huacachi, provincia de Huari”, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. cuyo objetivo fue determinar que la aplicación del programa de juegos didácticos influye significativamente en la mejora del aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 637, La Merced, distrito de Huacachi, provincia de Huari. El tipo de estudio fue aplicado, nivel explicativo. diseño pre experimental con pre y post prueba. la muestra estuvo constituida por 12 niños y niñas, se aplicó la técnica de la observación, y como instrumento la ficha de observación. Los resultados indican que, en la pre prueba el 75% se ubican en el nivel en inicio, el 25% están en el nivel en proceso. Sin embargo, en el post test, el 33% están en el nivel en proceso y el 67% alcanzaron el nivel logrado. Concluye que, los juegos recreativos influyeron significativamente en la mejora del aprendizaje del área matemática en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 637, La Merced, distrito de Huacachi, provincia de Huari,

Alva (2019) en su tesis, “Uso de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686, Marcash, Huari”; cuyo objetivo fue, determinar que el uso de juegos recreativos mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686 Marcash – Huari, 2018. El tipo de estudio según su carácter fue experimental y se utilizó el diseño pre experimental con pre test y post test aplicado a un solo grupo de estudio. La población estuvo integrada 32 niños y niñas de Educación Inicial; mientras que la muestra estuvo conformada por 10 niños

y niñas de 5 años. La técnica empleada fue la observación directa y el instrumento aplicado, de manera individual y grupal, fue una lista de cotejo, la cual se elaboró a partir del marco teórico; esta posee tres dimensiones: posición del cuerpo, capacidad de mantener el equilibrio y control de movimientos. Con respecto a su validación esta fue hecha por juicio de especialistas y la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach de $\alpha = 0,905$. A partir de los datos obtenidos se emplearon como métodos de análisis, tablas de frecuencia para desagregar categorías y gráficos para observar las características de los datos o variables, estadísticos, distribución de frecuencias y la prueba de hipótesis (la T de Student). Finalmente, los resultados de los gráficos 1 y 5 de la prueba de T de Student demuestran que el uso de juegos recreativos influye en la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 686 Marcash – Huari, 2018.

Ruitón y Tamayo (2015), titulado “Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa” presentado a la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, es una investigación de tipo experimental, cuyo objetivo es determinar si los juegos lúdicos, bajo el enfoque colaborativo y la utilización de material concreto, mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado SET Caritas Felices, ubicado en el pueblo joven El Acero en el distrito de Chimbote, en el año 2014, con una muestra de 12 niños y cuya conclusión es: Los resultados obtenidos en el pretest reflejaron 13 que el 67% de los estudiantes de 2 años de edad del programa no escolarizado de Educación Inicial SET Caritas Felices del pueblo joven El Acero del distrito de Chimbote tienen un bajo logro de acuerdo al nivel del desarrollo de la motricidad gruesa, lo cual demuestra que los niños no desarrollaron las capacidades de expresión individual a través de las diferentes sesiones con variedad de materiales requeridos. La aplicación de la estrategia didáctica sobre los

juegos lúdicos se realizó a través de 15 sesiones de aprendizaje, las cuales fueron mejorando paulatinamente de acuerdo al nivel de la motricidad gruesa de los 12 estudiantes. Los resultados de la aplicación de las 15 sesiones en promedio reflejaron el aumento en el desarrollo de la motricidad gruesa. Los resultados obtenidos en el posttest evidencian que el 58% de los estudiantes manifiestan un óptimo logro de los aprendizajes de acuerdo al nivel de la motricidad gruesa. En función a estos resultados, se puede concluir que la aplicación de la estrategia didáctica ha dado favorables resultados.

2.2. Bases Teóricas de la investigación

2.2.1. Teoría que fundamentan el estudio

a) La teoría de Piaget

Dentro de los aportes al desarrollo psicomotor, es importante señalar que se establecen como producto de la experiencia con los hijos, en este sentido;

Piaget (1999) considera que, “la actividad motriz que acompaña al aprendizaje del mundo circundante y del desarrollo de habilidades y destrezas básicas, articulando el pensamiento, el lenguaje y la acción motriz; es una acción de carácter intelectual que persigue una meta” (p.123).

La actividad motriz ayuda a construir la inteligencia de los niños básicamente en los primeros años de vida, hasta alrededor de siete años, por ende, la educación es netamente psicomotriz. En este aspecto, la psicomotricidad favorece tanto el aprendizaje como la percepción sensoria motriz, la motricidad - coordinación, el esquema corporal, equilibrio tiempo y el ritmo.

En este sentido, si nos referimos a las actividades en específico, se tiene en cuenta el uso del elemento pensamiento, las mismas que surgen del mismo acto de interactuar con el objeto o elemento de juego, posibilitando un ordenamiento o secuencia que

muchas veces son creadas por propios niños que participan; por otro lado, el estado emocional es utilizada para poner más énfasis en lo que hacen o frente a lo que no logran hacer y el modo de realizarlo; cabe mencionar que el uso del lenguaje está relacionado a la expresión o manifestación de lo que quiere transmitir a su compañero de juego o a aquellos con quienes comparte el juego.

b) La teoría de desarrollo motriz infantil

Esta teoría es propuesta del Gallahue (2014) establece que, “Existen dos fases que atraviesa el individuo durante el desarrollo motriz, manifestándose en momentos concretos de la vida; que es la fase de reflejos y la fase de movimientos rudimentarios” (p.46).

Por lo mismo que la fase considerada de movimientos reflejos, está referido al periodo que abarca desde la etapa considerada como pre natal hasta en primer año de su vida; luego la considerada fase rudimentaria, que es la continuación de la anterior extendiéndose a 2 a 3 años de edad. seguidamente encontramos la fase de habilidades motrices básicas, en niños de 3 a 5 años de edad que posibilita su maduración y que es muy elemental para una siguiente fase.

c) La teoría de Karl Groos

Gross (1896) asevera que, “el juego es un ejercicio preparatorio para la vida, visto desde un punto de vista biológico, pues son una prueba de transmisión hereditaria, está implicado en aspectos genéticos, es un efecto prolongado de actos inteligentes de generaciones anteriores” (p.16).

Asimismo, Blanco (2012) considera que, “El juego es objeto de una investigación psicológica espacial, siendo primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad” (p.43).

Por lo tanto, el juego es considerado como un ejercicio preparatorio, que es muy necesario para lograr la maduración; de manera que contribuirá al desarrollo de las funciones y las capacidades los niños o niñas.; así que el juego viene a ser un elemento que prepara para una vida adulta y en consecuencia para la supervivencia.

2.2.2. Los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo

2.2.2.1. Concepto de juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo

López, (2007) menciona que, “es un conjunto de acciones que se utilizan para una diversión, su función principal es lograr disfrute de quienes lo ejecutan es una actividad eminentemente lúdica divertida y capaz de transmitir emociones, alegría, salud y relación con otras personas” (p.22).

Por otro lado, Vásquez, (2012) menciona que “es una actividad recreativa, social inherente al ser humano, donde intervienen uno a más participantes, todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego” (p.14)

En este aspecto, Otola (2000), afirma que: “la defensa activa o pasiva, los institutos grupales tienen su desarrollo y su influencia en el juego y de ahí la necesidad de que el juego se introduzca en los programas de estudios hasta formar la vida del niño”. (p. 28)

Vásquez, (2018) indica que, “implica un cierto grado de competencia. En el caso de los juegos creativos, el valor competitivo se minimiza (no resulta importante quien gana y quien pierde; lo esencial es el aspecto recreativo de la actividad” (p.13).

Bazán, (2018) considera que, “son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Se

convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano” (p. 25).

En efecto, los juegos recreativos vienen a ser acciones que se son aplicados por los docentes de aula, donde el niño o niña aprende observando, escuchando, o por medio de la imitación; por lo que son actividades naturales que realizan los niños y las niñas, de manera que posibilita una adaptación de manera propia al ser humano y que posibilita el desarrollo de la creatividad, interactuando con su contexto, con los seres y objetos, que les permite no solo recrear sino desarrollar su esquema cognitivo.

Como estrategia didáctica surge de las mismas necesidades de los niños y niñas, las mismas que van generar un aprendizaje que puede aplicar en diferentes contextos sociales. Cabe señalar que por medio del juego se desarrolla la habilidad cognoscitiva abarcando los procesos del conocimiento donde los niños adquieren y desarrollan su inteligencia, relacionándose o socializándose con el otro.

2.2.2.2. Características de los juegos recreativos como estrategia didáctica.

Si bien los juegos recreativos como un proceso a ser aplicados durante el proceso de construcción de los aprendizajes, toma en cuenta la interrelación con los demás haciendo que esa construcción sea social, cuyo mediación o apoyo sea por parte del docente de aula.

Delgado (2011) considera que, dentro de las características, “es una actividad libre y voluntaria, se desarrolla en un espacio y tiempo determinado, es una actividad autotérico, es fuente de placer y bienestar, es una actividad esencial y necesario, es principal motor de desarrollo del ser humano” (p. 26).

Asimismo, López, (2017) menciona que, “se caracteriza por su función simbólica, la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos,

anticipar situaciones y planificar las acciones venideras o interpretar la realidad, el juego favorece proceso de enculturación y surge de manera natural” (p. 13).

Siendo el juego una actividad fundamental en el proceso evolutivo infantil, que fomenta el desarrollo de las estructuras intelectuales y es una forma privilegiada de transmisión social que desarrolla el niño por naturaleza en forma innata e involuntaria.

Mencionaremos las cualidades más importantes que presenta el proceso lúdico:

1. El juego se distingue como una actividad libre, pues no debe ser dirigido desde fuera., ya que está evidenciada una interacción entre los seres humanos y los diferentes objetos.
2. El juego es desinteresado, es una actividad que debe transcurrir dentro de sí misma y se debe practicar en razón de la satisfacción que ha de producir la misma práctica.
3. Produce goce o placer, ya que, la actividad en sí misma promueve en forma permanente un gran desafío hacia la diversión.
4. La realizada en que se desarrolla el juego es ficticia, en el sentido de que se estructura mediante una combinación de datos reales y datos fantaseados. Es decir, el juego transforma la realidad externa: creando un mundo de fantasía.
5. Es espontáneo, voluntario, libremente elegido. No hay un tiempo ineludible para jugar. Puede ser reglado en todo momento. El juego obligado deja de ser juego.
6. Es una forma de comunicación, la actividad lúdica es la manera más natural de comunicarse ya sea con objetos, los niños o en mundo en general: en este proceso se adquiere mejor conocimiento de sí mismo y de su entorno físico y social.
7. El juego es uno de los sistemas que tiene el niño para aprender cómo está formado el mundo, tanto el de las personas como el de los objetos que lo rodea.
8. Permite a los niños y niñas representar lo vivido, lo cual les ayuda a conocer y entender las situaciones agradables o desagradables que ocurren en sus vidas. De

igual modo, les permite relacionarse e interactuar con otros de manera natural, además de organizar y planificar con quien, dónde, con qué y a qué se quiere jugar.

9. Desarrolla la atención, la memoria, la concentración, y la rapidez mental.

En definitiva, los juegos recreativos, viene a ser una actividad que es inherente al niño, por lo que puede realizarlo en cualquier momento, utilizando cualquier objeto de su entorno inmediato, de manera que genera un placer para el que lo realiza, permite a los niños desarrollarse en lo biológico, físico, social, emocional. Posibilita el desarrollo de su lenguaje, a través de la interacción con sus pares y otras personas adultas.

10. Es de índole voluntario y espontáneo.

2.2.2.3. Importancia de los juegos recreativos como estrategia didáctica

Caguano (2012) indica que, “constituyen un legado de la cultura de la humanidad que el docente emplea para el desarrollo motriz de los estudiantes, con la finalidad de prepararlos para afrontar las actividades que tengan que desarrollar en su vida personal y sociedad” (p.12).

Del mismo modo, Vásquez (2016) considera que, “el juego representa en los niños un medio práctico de comunicación, expresión, consolidación y construcción de aprendizajes nato” (p. 21).

Por otro lado, López (2007) señala que, “es importante el juego por que surge el juego libre y espontaneo que no se necesita de un animador para su ejecución muchas veces se realiza por que está de moda y existe determinadas condiciones climáticas que lo favorecen” (p. 33).

Por lo mismo que, el juego es muy importante, pue mediante el juego los niños y niñas se relacionan con los remas, generando una socialización. Asimismo, mediante

el juego se desarrollan los procesos cognitivos, asimismo se van estableciendo reglas de manera que se puede desarrollar las emociones de una manera adecuada. Asimismo, que el juego entretiene los niños o niñas, posibilita una sana diversión y asimismo desarrolla algunas capacidades básicas que posibilita el aprendizaje de otras áreas. En este sentido es importante porque no sólo proporciona confianza en uno mismo, sino que esta acción da placer y satisfacción a quien la lleva a cabo. Pues jugar hace posible que el niño o niña desarrolle aspectos psíquicos, físicos y también sociales mientras experimenta sus emociones y expresa sus sentimientos.

2.2.2.4. Clasificación de los juegos recreativos como estrategia didáctica

Para la clasificación se destacan diversos aspectos que se deben tener en cuenta, de este modo;

Morales y Medrano (2015) mencionan que el juego es importante para las manifestaciones desde diversas perspectivas, se clasifican en tres tipos diferenciados:

- **El juego motor o de ejercicio.** Son juegos primitivos, es decir básicos de simple funcionamiento la principal característica es el simple placer de la acción de descubrimiento del mundo y alrededores en base a acciones sencillas.
- **El juego simbólico.** Posee un comportamiento de imitación, en este caso el niño es capaz de evocar la imaginación, situaciones ausentes, consolidando una nueva estructura mental
- **El juego de reglas.** Implica a la obligación de actividades, adaptación a las reglas de la sociedad

Del mismo modo, Campos (2017) señala que existen tres tipos de juegos de índole recreativo:

- **Juego de simple ejercicio o sensomotores:** son de simple funcionamiento el simple placer de acción de descubrimiento del mundo sirve como placer funcional y medio para que el niño a través del movimiento madure su sistema nervioso
- **Juegos simbólicos:** se encarga de la imitación que se mueve dentro del mundo simbólico mediante el cual el niño se apropia de una imagen que representa las formas de relación
- **Juegos de reglas:** implica una obligación en la que el niño se adentra paulatinamente al mundo, la sociedad de las relaciones del grupo que en el desarrollo se dan primero como no coercitivo que no requieren obligatoriedad de cumplimiento.

2.2.2.5. Juegos colectivos como estrategia didáctica

Cáceres, (2013) menciona que, “son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia” (p.32)

En la misma línea, Bazán (2018) indica que “Son los juegos que se realizan entre varias personas, responden al principio de la socialización y están estimulados por la emulación y la competencia” (p. 22).

De este modo, se distingue a los juegos colectivos como actividades físicas y motrices, es aquella que el niño o niña en compañía de otros realiza un juego bajo las normas establecidas por ellos mismos.

2.2.2.6. Juegos estructurados como estrategia didáctica

Tomando en cuenta a (Caicedo, 2015) “Es aquel que tiene unas normas y una forma determinada de jugar.es donde aprenden respetar normas, reglas establecidas

compartiendo experiencias con otras personas y así aprender a perder y a equivocarse y pensar en estrategias para lograr el fin del juego” (p.23).

Asimismo, Vásquez, (2016) afirma que “Son aquellos que ya están establecidos las reglas, instrucciones, normas y procedimientos y límites claro y necesario para el desarrollo del juego” (p.25).

Son aquellos en la que el juego se encuentra estructurado, en base a normas o reglas, cuyos procedimientos establece el tiempo, los medios y materiales a ser utilizados. Como parte de la estrategia didáctica conlleva a un conjunto de procedimientos flexibles que se ajustan a las mismas necesidades de los niños y niñas; así como las capacidades a ser desarrolladas.

2.2.2.7. Juegos no estructurados como estrategia didáctica

Caicedo, (2015) menciona que “Es aquel en que los mismos participantes imponen las reglas y crean sus propias normas, reglas, imaginan y construyen sus juegos estimula la creatividad el interés es mayor sobre todo cuando juegan en grupo” (p.23).

Por otro lado, Vásquez, (2016) afirma que “Son juegos libres que se establecen normas al momento del juego los que se dan libremente sin reglas ni estructuras. Todo se vale y los límites se crean conforme avanza el juego y nunca son iguales, aunque el juego sea el mismo” (p.22).

Este tipo de juego son los que realizan el niño o niña de una manera espontánea, donde hace uso de su creatividad, imaginación y encuentra un placer de hacerlo. Los mismos que no han sido planificadas con anticipación, pero pueden ser considerados cuando haya necesidad de los niños o niñas de construir aprendizajes importantes; en este caso el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

2.2.2.8. Dimensiones del juego recreativo como estrategia didáctica

El juego contribuye de forma positiva a todos los aspectos del desarrollo humano. Hace posible que el niño pueda desarrollar la fuerza y el también control, equilibrio y seguridad en el uso de su propio cuerpo. El juego se desenvuelve en base a tres dimensiones:

a. La Dimensión intelectual

Mediante el juego se desarrolla la concentración, la memoria, la exploración, la curiosidad, la imaginación, la expresión, la adquisición de conocimientos, la resolución de problemas, todo ello corresponde la dimensión intelectual.

b. Dimensión social

Permite que el niño se socialice, salga del egocentrismo, conozca el medio social, aprenda normas de convivencia y comportamiento, así como desarrolle entusiasmo, trabajo en grupo, autonomía, moralidad que es todo lo relacionado a la dimensión social.

c. Dimensión motora

El juego permite ejercitar los músculos gruesos y finos, así como desarrollar destrezas físicas como: (correr, trepar y otras que implican movimiento en el espacio) y de las de tipo estático (agacharse, contorsionarse, darse la vuelta, estirarse, adoptar una determinada postura, etc.) nociones de espacio, equilibrio, y sobre todo el conocimiento de su totalidad corpórea y afirmación de su esquema corporal.

2.2.2.9. Principios orientados a la acción educativa

Según el MINEDU (2016) la Educación Inicial está basado principios que orientan toda la acción educativa tanto en las instituciones estatales y privadas de todo el país, dichos principios son la base para la noción del niño y niña en cuanto a las características y las necesidades. Al ser de gran importancia, es indispensable que sean tomados en cuenta al momento de realizar diversas actividades en las aulas correspondientes al Ciclo II del nivel inicial y de este modo promover el desarrollo óptimo y aprendizaje de los niños y niñas. (Ministerio de educación 2016 1era ed.)

Entre los principios tenemos: Buen estado de salud, el espeto, la seguridad, la comunicación, la autonomía, el movimiento, el juego libre.

Es indispensable tener en cuenta los principios señalados en las actividades que se pretendan realizar, pues son fundamentales en el desarrollo del estudiante.

2.2.3. Psicomotricidad gruesa

2.2.3.1. Concepto de psicomotricidad gruesa

La psicomotricidad, se encuentra asociado a distintas facultades llamadas sensoriomotrices, emocionales y cognitivas, pues permite a las personas desenvolverse dentro de un determinado contexto. Existen diversas herramientas que se pueden hacer uso para favorecer o moldear la psicomotricidad y contribuir a la evolución de su personalidad, en este sentido;

Arzola (2018) asegura que la psicomotricidad es “el dominio, coordinación de grandes movimientos del cuerpo como saltar, caminar, gatear, rodar, por ello el niño logra ejecutar funciones de la vida cotidiana sin tener ninguna dificultad y las habilidades motoras como raptar, trepar, correr, saltar, desarrollan poco a poco a medida que van creciendo” (p.16).

Según, Vásquez (2003) “el desarrollo del movimiento y la capacidad de es de vital importante para el desarrollo integral del niño las acciones que implica grandes grupos musculares en general se refieren a los movimientos de partes grandes del cuerpo” (p.24).

Por su parte, Gómez (2011), afirma que: “es el desarrollo del cuerpo, la emoción, la vida relacional y la actividad cognitiva, especialmente durante las etapas de la vida, que el niño/a descubra el mundo a través del movimiento y la acción. A nivel cognitivo, la vivencia corporal de situaciones que favorece el paso de la representación mental de las mismas y a la construcción del mundo de la realidad, abriendo así el camino por los aprendizajes esenciales” (p28).

En palabras de Bravo (2011) la psicomotricidad “juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño, favorece la relación con su entorno social y tomando en cuenta las diferencias individuales, y necesidades e interés de los niños” (p.32).

Finalmente, Pazmiño, G. (2009) Es importante porque contribuye al desarrollo integral de os niños ya que, desde una perspectiva psicológica y biológica, los ejercicios físicos aceleran las funciones vitales y mejoran el estado ánimo y proporciona beneficios como:

- **Proporciona la salud.** Por qué estimula la circulación y la respiración favoreciendo una mejor nutrición de las células y la eliminación de los desechos
- **Fomenta la salud mental.** el desarrollo y control de habilidades motrices, proporciona la satisfacción y libera tensiones o mociones fuertes.
- **Favorece la independencia,** logran que el niño pueda lograr sus propias actividades y así explorar al mundo que rodea.

- **Contribuye a la socialización.** al desarrollar habilidades y destrezas necesarias ayuda a los niños integren, compartan y juegan con los demás.

2.2.3.2. Aspectos principales de la psicomotricidad gruesa

Según, Durivage (2000) los aspectos principales se distinguen como siguientes:

- **Coordinación dinámica general.** Implica que el niño tome conciencia de su cuerpo tanto de forma global como segmentaria
- **Actividad tónica.** Consiste en un estado permanente de ligera contracción en el cual se encuentra los músculos
- **Control postura.** Y el equilibrio forma parte habitual de mantener ese control son elementos que figuran el esquema corporal.
- **Equilibrio.** Remite a la concepción global de las relaciones del mundo.
- **Espacio tiempo.** Capacidad de ubicar las partes del cuerpo en relación con los objetos, cuerpo
- **Ritmo.** Es el manejo del pulso y el acento que se realiza en la ejecución de las actividades motrices.

López (2018) menciona que en los aspectos de la psicomotricidad el movimiento es la principal actividad del cuerpo por ello establece

- **Actividad tónica** consiste en permanente concentración en los músculos la finalidad es la servir de telón de fondo a las actividades motrices y posturales
- **El equilibrio** remite a la concepción global de las relaciones es el resultado de distintas integraciones sensorio prospectivo, conduce el aprendizaje en general.

2.2.3.3. Actividades de la psicomotricidad gruesa

Según, Durivage, (2000) existe una gran variedad de materiales para trabajar el área motora gruesa de forma divertida y motivadora, tales como:

Paracaídas es el juego ideal para juegos grupales de psicomotricidad y coordinación

Recorrido motriz es un juego didáctico con muchas posibilidades del aprendizaje, diversión que ayuda a desarrollar las habilidades motoras como tomar decisiones y generar confianza en sí mismo

Túneles de reptación favorece la coordinación bilateral como el ganeo y la organización espacial

Circuitos de formas sirve para trabajar la bilateralidad, coordinación, equilibrio de forma lúdica, educativa.

2.2.3.4. Importancia de la psicomotricidad gruesa

Su importancia reside, especialmente, en los primeros años de vida del niño que es su fase de desarrollo más significativa. Esto influirá el resto de su vida ya que determina su desarrollo afectivo, intelectual y social, por lo que la psicomotricidad favorece su relación con el entorno.

Dentro de la importancia del desarrollo de la psicomotricidad gruesa desde el punto de vista de los autores podemos indicar lo siguientes;

Franco (2010) considera que, “para que el ser humano alcance un desarrollo integral, es necesario el contacto e interacción del niño con su contexto, ya sea mediante el juego y el ejercicio de sus habilidades psicomotrices, además de su maduración biológica” (p. 12).

Por su parte Armijos (2012) menciona que, “la motricidad gruesa consiste en las variaciones posturales del cuerpo y su capacidad de suspensión en el espacio” (p. 26).

Asimismo, Córdova (2017) indica que, “se conoce que la motricidad gruesa se ha convertido en una demanda educativa y necesidad de aprendizaje del mundo globalizado, al ser una actividad preventiva para el buen funcionamiento de las destrezas motrices y el desarrollo corporal de los infantes” (p. 11).

La importancia está muy expresada, pues juega un papel muy importante en el desarrollo afectivo, intelectual, físico, social, emocional y volitivo del niño o niña; su relación con los seres y objetos de su entorno inmediato. El niño puede hacer control de sus movimientos de su corporeidad; puede desarrollar su capacidad de atención, concentración y por lo tanto su capacidad de memoria. En lo social le permite interrelacionarse con los demás, desarrollar su universo vocabular, poder afrontar sus miedos, tener una seguridad y confianza de lo que es y puede hacer.

2.2.3.5. El desarrollo del dominio corporal dinámico en la psicomotricidad gruesa.

Semino (2016) menciona que, “es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo: extremidades superiores, inferiores, tronco, etc. al hacer mover a voluntad o realizando una consigna determinada, permitiendo no tan sólo un movimiento, sino sincronización de movimientos, superando dificultades, sin rigidez” (p.23).

Estas pueden evidenciarse en una coordinación que realizan de una manera general los niños y niñas, de manera pueden realizar movimientos más globales, donde intervienen todas las partes del cuerpo humano, alcanzando así una armonía de movimiento y de manera libre. Asimismo, se pueden realizar movimientos de una manera parcial, esta le permitirá al niño el conocimiento de su propio cuerpo, de poder moverlos y observar como es.

El desplazamiento del niño viene a ser la actividad que es producto de una evolución entre la coordinación y el equilibrio, que se va formando gracias a ciertas condiciones que pueden acelerar o retardar su desarrollo; están referidos al peso del cuerpo, a las actividades que desarrolla, a la motivación que tiene, la madurez ósea, a la compañía de hermanos o amigos.

En este desplazamiento aparece el termino de marcha, carrera, salto, rastreo, trepar, montar; que son consecuencias de una maduración del sistema nervioso, la

fuerza muscular, el conocimiento del espacio, la velocidad y el dominio que va ejercer sobre la actividad motora que realiza y de manera que le va permitir mejorar y controlar el movimiento de las partes de su cuerpo y los cambios que va realizar.

Seguidamente esta lo que se denomina el equilibrio, que viene a ser el eje fundamental de su propia independencia motora, que viene a ser una habilidad considerada muy compleja, que va depender de un buen funcionamiento de los receptores auriculares, cutáneos y los mismos musculares; desde donde se traslada la información referente la posición del cuerpo.

2.2.3.6. Dimensiones de la psicomotricidad gruesa

a) Esquema corporal

Arzola (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 Chile (2013) 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).

b) Control del cuerpo

Arzola (2018) considera que, “es el dominio corporal que involucra en control del tono muscular, el equilibrio y la postura para realizar diversas acciones cotidianas ya sea de manera voluntaria o involuntaria” (p. 28).

Según López, (2018) menciona que, “son las acciones musculares implica que el niño tome conciencia de su cuerpo en forma global y así tendrá mayor autonomía y mejor control de sus movimientos tanto grueso como fino” (p.18).

Es la combinación de movimientos de las diferentes partes de nuestro cuerpo para realizar diversas acciones que se jerarquiza de la siguiente manera: Coordinación dinámica general, considerado como la armonía de los grandes movimientos musculares para realizar diversas acciones como: saltar, correr, reptar, etc.

c) Lateralidad

Por su parte Berruezo (2005) indica 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, Córdova (2017) 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.

2.2.3.7. Espacio y tiempo en la estructuración del esquema corporal

Rosales y Julca (2015) señalan que, “los movimientos del cuerpo siguen diferentes ritmos según la manera de realizarse o el tipo de desplazamiento que efectúen. Igualmente, en el movimiento son variables los espacios que ha de ocupar el cuerpo, el cual es un conjunto de segmentos articulados con desplazamientos discontinuo, o en bloque”.

a. El Espacio

A medida que el niño va ampliando su campo de desplazamiento en el aprendizaje psicomotriz, entra en contacto con espacios nuevos para él. Para llegar a dominar el

espacio necesitará ir realizando experiencias personales y relacionarse con el mundo de los demás y de los objetos.

En primer lugar, necesita saber orientarse, mediante el ejercicio de la función de observación y al realizarse el movimiento humano en un espacio y tiempo bien determinados, es necesario tener en cuenta esta relación fundamental de los elementos, espacio y el tiempo. percepción, también ha de saber establecer sencillas relaciones espaciales entre os objetos. La orientación del espacio junto con la orientación del esquema corporal es un factor importante en la estructuración espacio temporal del tiempo.

En la educación de este aspecto, interesante aplicar siempre que sea posible ejercicios de unión de la motricidad y el grafismo. El niño seguirá recorridos de orientación, vivenciándolo corporalmente y experimentará las nociones en el suelo.

b. El Tiempo

Espacio y tiempo forman un todo indisoluble que solamente por abstracción podemos aislar: mientras la noción de espacio resulta fácil de aprehender.

Esto significa que las relaciones espaciales y de movimiento son inseparables, incluso en abstracto, de la noción de tiempo.

Las principales nociones temporales puede captarlas el niño a través de juegos y otros ejercicios psicomotores, principalmente las de momentos de tiempo: antes, después; las nociones de simultaneidad, sucesión velocidad, periodicidad, duración y estructura rítmica.

2.2.3.8. El enfoque socio-cognitivo:

Román y Díez (1999), señalan que este enfoque prioriza el logro de objetivos planteados en función del desarrollo de capacidades, destrezas, valores y actitudes de

los estudiantes. El profesor posee una doble función: como mediador del aprendizaje y como mediador entre la cultura social e institucional.

Asimismo, el MINEDU (2015) el enfoque del currículo en nuestro país es socio-cultural, porque toma como referente fundamental el contexto donde se desarrolla el proceso educativo y puede ser adecuado a las características de cada comunidad, tomando en cuenta la realidad cultural, étnica y lingüística de cada contexto. Esto permitirá a las personas aprender a convivir y a desarrollar una acción transformadora para contribuir al desarrollo del Proyecto de País.

a) Cognitivo:

“Tiene esta perspectiva ya que privilegia el desarrollo de capacidades intelectivas del adolescente permitiendo un desarrollo óptimo de las estructuras mentales. Se pone énfasis en el aprender a aprender y aprender a pensar de acuerdo con los propios ritmos y estilos de aprendizaje.” (Ministerio de Educación del Perú, 2004).

Por lo que se prioriza el desarrollo del proceso de construcción de conocimientos, tiene relación con las habilidades de atención, concentración; es decir prioriza el elemento cognitivo.

b) Afectivo:

“Brinda atención especial a los sentimientos, emociones, pasiones y motivaciones de la persona, extendiéndose a las distintas situaciones interhumanas y experiencias de la vida. Esto le permite conocer, expresar y controlar su mundo interior brindando respuestas coherentes para vivir con autonomía, en relación con los otros y en contacto con el ambiente en el cual se desenvuelve, mediante una búsqueda compartida de bienestar. El estudiante ha de ponerse en el lugar del otro, reconocer

los estados de ánimo propios y ajenos y saber expresar lo que siente, dando lugar a una serie de actitudes que son reflejo de una jerarquía de valores que se va construyendo durante toda la vida.” (Ministerio de Educación,2004).

Por lo que está referido a la expresión de sentimientos, emociones, cuando juegan, se interrelacionan con los demás, trabajan en equipo, por lo que el estado emocional es un factor importante para el aprendizaje de los niños y niñas.

2.2.3.9. Paradigma socio –cognitivo:

El paradigma socio cognitivo propone el desarrollo máximo de las potenciales de los estudiantes y una de las características es que a través de los escenarios sociales puedan propiciar oportunidades para que los estudiantes trabajen en equipo y soluciones problemas (Román y Diez ,1999).

Por lo que como paradigma esta relacionado en un conjunto de ideas, conocimientos, bases, teorías principios que fundamentan el aprendizaje socio-cognitiva; de manera que el aprendizaje se realiza mediante la observación, interrelación con los demás, utilizando el lenguaje que más dominio presenta en el contexto y la mediación cumple un rol importante.

2.2.3.10. Perspectiva sobre el aprendizaje:

Aporta una mirada particular sobre qué es y cómo se produce el aprendizaje, revelando los aspectos sociales y culturales implicados en su construcción. Plantea que todo proceso de aprendizaje implicaría al sujeto que aprende dentro de un escenario, sus características socio-culturales y contexto histórico donde éstas tienen lugar. En este enfoque, la construcción de aprendizajes significativos debe plantearse desde el sujeto, a partir de cómo este aprende paradigma cognitivo y para qué aprende paradigma social. (Salesiano, 2012).

2.2.3.11. Perspectiva sobre la práctica educativa:

“Las actividades de aprendizaje constituyen estrategias de aprendizaje centradas en el sujeto. El objetivo desde el modelo socio-cognitivo es que las actividades como estrategias de aprendizaje permitan el desarrollo de capacidades y valores como metas de currículum, es decir, de procesos cognitivos y afectivos.” (Salesiano,2012).

2.2.3.12. Perspectiva sobre el sujeto de la acción educativa:

“Desde el modelo socio-cognitivo se reconoce la importancia de visualizar al sujeto de la educación. Ello permite contextualizar el quehacer educativo en general y la práctica pedagógica en particular, de acuerdo a las características específicas, saberes, aprendizajes, expectativas y demandas de educabilidad concreta.”(Salesiano,2012)

2.3. Bases conceptuales

- **Estrategia didáctica:** “son herramientas empleadas por el docente de aula en el área de para el logro de aprendizaje de los estudiantes, engloba términos como la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos de su curso.” (MINEDU 2016)
- **Enfoque:** “los enfoques priorizan los valores y la educación ciudadana de los estudiantes para poner en ejercicio sus derechos y deberes, así como el desarrollo de competencias que les permitan responder a las demandas de nuestro tiempo apuntando al desarrollo sostenible, asociadas al aprendizaje.” (MINEDU 2015)

- **Enfoque socio cognitivo:** centra su importancia en la interacción, entre las personas y las situaciones, pues aprendemos mucho de nuestro comportamiento, a través del condicionamiento desde la observación de los demás y la modelación a partir de ellos. (Bandura 2001)
- **Aprendizaje:** “el aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. Podemos definir el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia.” (Feldman, 2005).
- **Educación Inicial:** “la Educación pre-escolar en el Perú, propiamente llamada Educación Inicial, constituye el primer nivel del sistema educativo y está destinada a brindar atención integral al niño menor de 6 años, y orientación a los padres de familia y a la comunidad para lograr desarrollar en el niño, sus emociones, su dinamismo, su lenguaje, su sensibilidad social, su desarrollo afectivo, etc; por cuanto se considera que la influencia de la familia en el niño es decisiva, se dice que en ella se socializa; se forma o se deforma su personalidad. El contexto familiar condiciona no sólo su desarrollo sino su grado de adaptación o de inadaptación que más tarde decidirá su destino. La familia es la primera fuerza modeladora del niño.”(OEI. PERÚ 2018)
- **Juego.** “es una forma de aprender, es la capacidad que tiene el ser humano de experimentar y apropiarse lo que le rodea de una forma placentera. como elemento que permite caer en el error sin consecuencias negativas, por lo que la ayuda al desarrollo personal caer en el error” (Huamán, 2016).

- **Juegos recreativos:** son todas aquellas actividades de carácter variado que hace posible que un individuo o grupo de personas realicen cierto tipo de actividades con el objetivo de disfrutar y entretenerse. (Vásquez, 2016)
- **Juego sensorio motriz:** el juego sensorio motriz facilita en el niño a partir de la vivencia de situaciones con respecto al equilibrio y coordinación de su cuerpo, a través de diversas sensaciones pueda afirmar su identidad pudiendo dominar el espacio donde se encuentre con relación a otros. (Cano 2012)
- **Juegos Psicomotores:**
- “El juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos participes de sus juegos.” (Cano 2012)
- **Habilidad motora gruesa:** “son aquellas que requieren el movimiento de todo el cuerpo e involucran los músculos necesarios para realizar las funciones cotidianas, como estar de pie, caminar, correr y sentarse erguido.” (Rosales y Julca 2015)
- **Motricidad gruesa.** “Es la capacidad y habilidad del cuerpo para desempeñar movimientos grandes, como por ejemplo gatear, caminar o saltar, etc” (Córdova, 2017).
- **Desarrollo motriz infantil:** “el término desarrollo psicomotor se refiere a esta adquisición de habilidades, es un proceso continuo y dinámico que refleja que el sistema nervioso central del niño que está madurando. El desarrollo psicomotor sigue un ritmo marcado, en el que los diferentes

progresos correspondientes a cada edad quedan encadenados.” (Rosales y Julca 2015)

- **Psicomotricidad:** “Se centra en los movimientos realizados con partes concretas del cuerpo, por ejemplo: colorear, recortar, escribir, dibujar, recoger semillas. Si sólo se centra en las manos, también es llamada destreza manual, coordinación viso-manual u óculo-manual.” (Salesiano,2012)
- **Psicomotriz.** Es la capacidad física de los movimientos coordinados del organismo que responde a una correcta información nerviosa procedente de los centros cerebrales. (Blasquez, 2003).
- **La psicomotricidad en el aprendizaje:** es una aplicación de base escolar, para el desarrollo de la persona y como punto de partida de todos los aprendizajes. De este modo, se educan las capacidades sensitivas respecto al propio cuerpo al exterior, la perceptiva, que ayudarán a conformar el esquema corporal, y la representativa, que implica representar los movimientos mediante signos gráficos o símbolos, la psicomotricidad tiene como características principales que se produce en las etapas iniciares de la educación por lo que está más orientada a la formación, con un mayor número de estímulos y movimientos más simples, siendo el objetivo fundamental la búsqueda de patrones motores que posibiliten el posterior aprendizaje de las habilidades. (Hernández, 2012).
- **Esquema corporal:** es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de

nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo. (Cano 2012)

- **Dimensión motora:** “el juego permite ejercitar los músculos gruesos y finos, así como desarrollar destrezas físicas como: (correr, trepar y otras que implican movimiento en el espacio) y de las de tipo estático (agacharse, contorsionarse, darse la vuelta, estirarse, adoptar una determinada postura, etc.) nociones de espacio, equilibrio, y sobre todo el conocimiento de su totalidad corpórea y afirmación de su esquema corporal.” (Cano 2012)
- **Equilibrio:** “La forma en la que los niños y niñas manifiestan su equilibrio, hablará acerca de cómo es él o cómo se siente en un momento determinado. Todas las emociones: placer, alegría, cólera, miedo, timidez, se manifiestan a través de las posturas. Por ejemplo, cuando uno está alegre manifiesta mayor movimiento, nos expandimos, por el contrario cuando uno está triste, manifiesta menor movimiento y tendemos a estar retraídos y aislados.”

(Rosales y Julca 2015)

Movimiento: “Todo niño o niña necesita libertad de movimiento para desplazarse, expresar emociones, aprender a pensar y construir pensamiento, el movimiento es de suma importancia pues es la forma particular que tienen los niños y niñas de ser y estar en el mundo, de expresarse, comunicarse, y al mismo tiempo, de desarrollarse integralmente. El desarrollo del pensamiento se da cuando el niño o niña despliegue al máximo su iniciativa de movimiento y de acción; ya que en la acción se articulan su afectividad, sus deseos, y sus posibilidades de comunicación y de conceptualización.”

(Rosales y Julca 2015)

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

La aplicación de los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio- cognitivo influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, -2019.

3.2. Hipótesis Especificas.

El nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019 es muy limitada

El diseño y aplicación oportuna del programa de juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio- cognitivo mejoró significativamente el nivel del desarrollo de la psicomotricidad gruesa, de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019.

El nivel alcanzado en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa bajo el enfoque socio cognitivo por los niños de 05 años luego de la aplicación de los juegos recreativos como estrategia son muy alentadoras por lo que mejoraron significativamente.

E nivel de eficiencia alcanzado entre la pre y post prueba en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019, fue muy significativo.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

El tipo de investigación fue la investigación cuantitativa, tecnológica aplicada, por lo que se orienta a verificar la influencia de la aplicación de la variable juegos recreativos.

El nivel de investigación corresponde a la investigación explicativa, de manera podrá explicar los efectos generados de los juegos lúdicos recreativos en la psicomotricidad gruesa.

El estudio desarrollado corresponde al tipo cuantitativo, porque hace uso de la estadística, nivel aplicado, pues se manipula la variable juegos recreativos. cuyo diseño corresponde a la pre experimental, Sierra (2001) define al diseño como; “una estructura u organización esquematizada que adopta al investigador para relacionar y contrastar variables de estudio” (p. 45).

La investigación es pre experimental porque cuyo diseño es la muestra, observación, de los juegos recreativos para el desarrollo de psicomotricidad gruesa de los Niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, - 2019.

G E. O₁ X O₂

donde

GE. Es el grupo de estudio

O₁ : Es la pre prueba

X : Es la variable independiente

O₂: ES la post prueba

4.2. Población y muestra

4.2.1. La población

“Es el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrollará el trabajo de investigación” (Carrasco 2013, p.236). Para estudio fue de 20 niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, -2019.

Cuadro N° 1
Población escolar de niños de 5 años

Edad	Varones	Mujeres	Total
5 años	11	9	20
TOTAL	11	9	20

Fuente: Matrícula escolar 2019.

4.2.2. Muestra

Valderrama (2008, p. 170) indica que, “la elección de elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características del que determina el investigador” (p.123).

La muestra para este estudio fue de población muestral, por 20 niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, -2019.

Cuadro N° 2

Muestra de estudio

Edad	Varones	Mujeres	Total
5 años	11	9	20
TOTAL	11	9	20

Fuente: Matrícula escolar del aula de 5 años, 2019.

Para determinar la muestra de estudio se pudo establecer como:

Criterios de inclusión

- Niño y niñas que perteneces a la institución educativa inicial
- Niños y niñas que asisten de una manera regular a las clases de la docente

Criterios de exclusión.

- Niños y niñas que no asisten regularmente a las clases.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

4.3.1. Definición de variables.

Variable Independiente: Juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo.

“Es la acción misma dirigida conscientemente a la liberación voluntaria del impulso vital generando por la necesidad, primordiales para realizar movimientos corporales” (Calero, 2005)

Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa.

“Es la habilidad de manejar el cuerpo para poder realizar movimientos grandes, las mismas que se desarrolla desde temprana edad, generando crecimiento y maduración” (Córdova, 2017).

4.3.2. Operacionalización de variables e indicadores

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
V.I. Juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el	Fundamentación	Se fundamente en una teoría pedagógica	
		Fomenta un trabajo en equipo	
		Propicia la cooperación al realizar el juego.	
	Propósitos	Utiliza para activar sus saberes previos	
		Organiza sus informaciones de manera apropiada	
Representa actividades lúdicas			

enfoque socio-cognitivo	Medios y materiales	Utiliza medios adecuado para la edad	
		Los recursos son suficientes para poder generar la manipulación	
		Son atrayente a los niños y niñas que incita manipularlos	
V.D. Psicomotricidad gruesa	D1: Esquema corporal	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos	Escala de estimación
		Mantiene equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza	
		Realiza movimiento con las articulaciones del brazo utilizando cintas	
		Realiza movimientos con las articulaciones de las piernas utilizando aros.	
		Adivina el sonido que emiten sus compañeros	
		Con los ojos cerrados identifican a sus compañeros por su voz	
		Identifica las partes de su cuerpo en sí mismo y en otro niño	
	D2: Control del cuerpo	Camina coordinadamente al subir escaleras	
		Camina con precisión sobre una línea marcada en el patio	
		Lanza y atrapa la pelota con ambas manos	
		Coordina los brazos al rodar en una colchoneta	
		Se concentra para controlar su cuerpo	
		Mantiene una respiración estable cuando realiza ejercicio de flexiones	
	D3: Lateralidad	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando objetos concretos	
		Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo	
		Describe los objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha – izquierda	
		Reconoce el lado derecho – izquierdo de su compañero	
		Reconoce las diferentes articulaciones de su cuerpo	
		Se desplaza siguiendo orientaciones dada por el docente	
		Identifica las partes de su cuerpo en el dibujo	

4.4. Técnicas e instrumentos

4.4.1. La técnica

Viene a ser un conjunto de procedimientos secuenciados, que posibilitan en recojo de la información de la unidad de análisis para el logro de los objetivos.

La observación.

Rodas (2007, p.86), considera que, “se hallas entre los más útiles de la investigación psicopedagógica, tiene como propósito describir las diferencias individuales proporcionando datos necesarios a partir de los cuales pueden desarrollarse mejoras”.

Se aplicó para el proceso de recolección de datos de observación, fichas, escala.

4.4.2. Instrumentos

El instrumento fue la escala de estimación, según Carrasco (2013) considera que, “es un instrumento que consiste en realizar un registro sistemático de una serie de rasgos o características, que pretende identificar la conducta a observar, mediante una escala” (p. 67). De manera que, mide lo que los estudiantes han desarrollado capacidades básicas de matemática, con 20 preguntas estructuradas relacionadas a las dimensiones e indicadores de la variable dependiente.

De la validación: Valderrama (2008, p.193) considera que, “se refiere a que la prueba o resultado obtenido en la aplicación del instrumento, mida lo que realmente se desea medir”. Se realizó mediante el juicio de expertos. Para tal propósito se eligió 02 profesionales, con estudio de alta especialización del nivel de Educación Inicial, donde se evaluaron los siguientes criterios: Redacción, esencialidad y coherencia (Indicador-ítem e ítem- opción respuesta) en cada uno de los ítems.

Respecto a su confiabilidad: Velásquez (2010) considera que, “la confiabilidad es el grado en que el instrumento expresa el nivel real de la variable estudiada y que se manifiesta en el hecho de que la repetición de la medición al mismo sujeto produce el mismo resultado”. (p. 154). En este caso se aplicó a 5 estudiantes de la misma edad,

pero de otra institución educativa. Cuyo resultado muestra que el valor del Alfa de Cronbach, fue: 0, 876675; por lo mismo que el instrumento es confiable.

4.5. Plan de análisis

Los datos obtenidos son por la muestra, se realizará la observación, recojo de información, el cuadro y grafica del análisis de los resultados.

- Diseñar la matriz de operacionalización de variables.
- Determinar su confiabilidad y validez del instrumento.
- Administrar los instrumentos a las unidades de observación (muestra de estudio).
- Sistematizar y clasificar los datos recolectados en tablas de frecuencias y/o cuadros, resúmenes. Los mismos que inicialmente serán organizados por indicadores, aprovechando el equipo computarizado con los paquetes que facilitarán la labor.
- Analizar estadísticamente los datos cuantitativos mediante la estadística descriptiva.
- Realizar el análisis cualitativo o interpretativo de los datos, orientándose al objetivo de la investigación planteada

4.6. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable s e indicado res	Metodología
¿De qué manera los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo permiten el desarrollo de psicomotricidad gruesa de los Niños de 05 años	Objetivo general Evaluar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019; mediante la aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica bajo	La aplicación de los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, -2019.	V.I. Juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo	Nivel: Experimental Tipo: Tecnológica – Aplicada Diseño Pre experimental con pre y post test.

de la Institución Educativa Inicial N° 1574 – Cochabamba - 2019?	el enfoque socio-cognitivo.		Indicador	O₁ X O₂
	Los objetivos específicos Identificar en nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019, mediante la prueba. Diseñar y aplicar el programa de juegos recreativos como estrategia bajo el enfoque pedagógico socio- cognitivo para mejorar en nivel del desarrollo de la psicomotricidad gruesa, de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019.	Los juegos recreativos con estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo influyen significativamente en la mejora de la dimensión motricidad de la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, -2019. Los juegos recreativos con estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo influye significativamente en la mejora de la dimensión coordinación de la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, -2019.	Fundamentación Propósito Medios y materiales	Población Todos los niños y niñas de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, - 2019
	Verificar el nivel alcanzado en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa bajo el enfoque socio cognitivo por los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019, en la post prueba. Contrastar en nivel de eficiencia alcanzado entre la pre y post prueba en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019	Los juegos recreativos con estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo influye significativamente en la mejora de la dimensión lenguaje de la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, -2019.	Variable Dependiente Psicomotricidad gruesa Indicadores Esquema corporal Control del cuerpo Lateralidad	Muestra 20 niños de 04 años de edad. Técnicas Observación Instrumento Escala de estimación

4.7. Principios éticos

En el presente trabajo se hace hincapié a los principios éticos de la confidencialidad respeto a la dignidad de la persona y respeto a la propiedad

intelectual, así mismo que toda la información utilizada en el presente trabajo ha sido utilizada para fines académicos exclusivamente.

El principio de justicia. En base a este principio se pudo aplicar un juicio razonable, en la organización e interpretación de los datos obtenidos; así como se aseguró que los datos obtenidos sean veraces; de manera haya confiabilidad de los resultados del estudio.

Principio de integridad científica. de manera que existió una rectitud en el desarrollo del proceso, se cumplieron en su oportunidad los procesos, las mismas que en la aplicación del programa experimental. El costo del estudio se asumió de manera personal, por lo mismo que no existe conflicto de intereses, en la comunicación de los resultados obtenidos.

Principio de consentimiento informado y expreso. El estudio realizado fue informado a la dirección de la institución educativa, a la docente de aula y los padres de familia de los niños y niñas; los mismos que estuvieron de acuerdo con la realización del estudio; asimismo se informó sobre los logros alcanzados durante el desarrollo de la investigación.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Nivel alcanzado en los objetivos específicos

OE1. Identificar en nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019, mediante la pre prueba.

Tabla 3

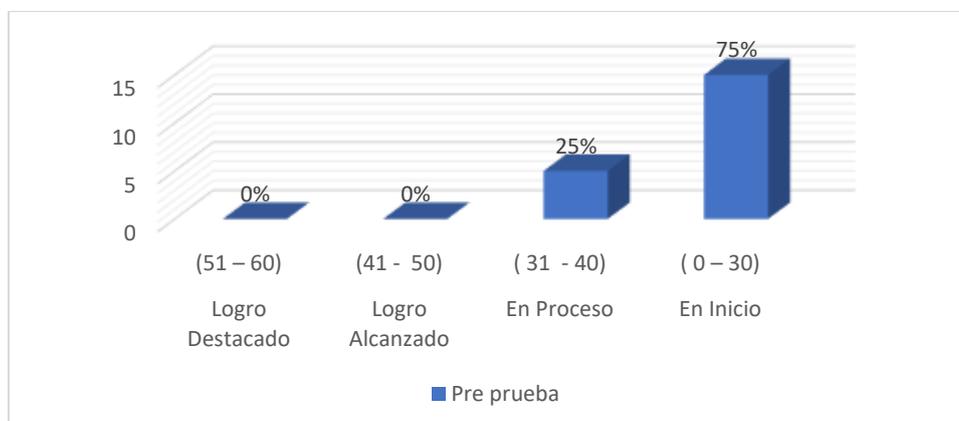
Nivel alcanzado en la psicomotricidad gruesa en la pre prueba por los niños de 05 años de edad.

NIVEL	BAREMO	PRE PRUEBA	
		f	%
Logro Destacado	(51 – 60)	0	0%
Logro Alcanzado	(41 - 50)	0	0%
En Proceso	(31 - 40)	5	25%
En Inicio	(0 – 30)	15	75%
TOTAL		20	100%

Fuente: Base de datos

Figura 1

Nivel alcanzado en la psicomotricidad gruesa en la pre prueba por los niños de 05 años de edad.



Fuente: Tabla 3.

Análisis e interpretación

En la tabla 3 y figura 1, se puede ver los resultados que alcanzaron en la prueba, los niños de 5 años de edad y encontramos los siguientes resultados;

De 20 niños que representan el 100% de la muestra de estudio, el 75% de niños se encuentran en el nivel en inicio y 25% se ubican en el nivel en proceso.

De manera que la mayoría de niños y niñas de 5 años presentan limitaciones en su motricidad gruesa, por lo que les dificulta den su locomoción e interactuar con los objetos cuando juegan.

OE2. Diseñar y aplicar el programa de juegos recreativos como estrategia bajo el enfoque socio- cognitivo para mejorar en nivel del desarrollo de la psicomotricidad gruesa, de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019.

Tabla 4

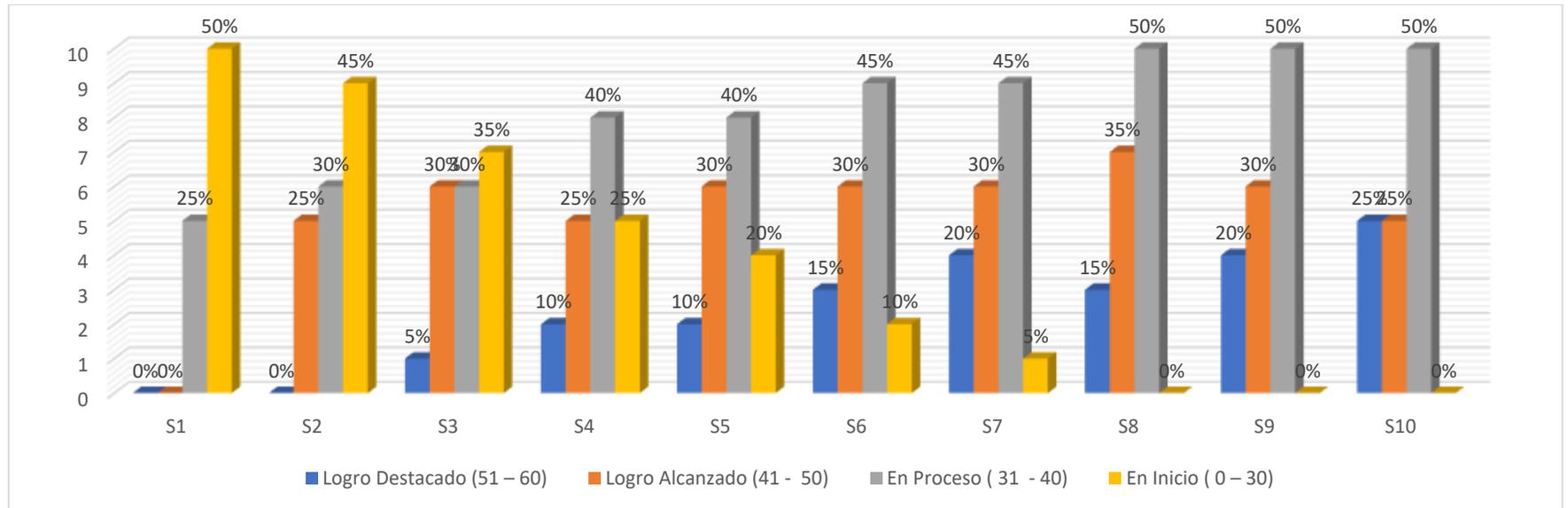
Nivel alcanzado en desarrollo de la psicomotricidad gruesa durante las sesiones de aprendizaje por los niños y niñas de 5 años

Nivel	Baremo	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Logro Destacado	(51 – 60)	0	0	0	0	1	5	2	10	2	10	3	15	4	20	3	15	4	20	5	25
Logro Alcanzado	(41 - 50)	0	0	5	25	6	30	5	25	6	30	6	30	6	30	7	35	6	30	5	25
En Proceso	(31 - 40)	5	25	6	30	6	30	8	40	8	40	9	45	9	45	10	50	10	50	10	50
En Inicio	(0 – 30)	10	75	9	45	7	35	5	25	4	20	2	10	1	5	0	0	0	0	0	0
TOTAL		20	100																		

Fuente: evaluación desarrollado por los niños de 5 años de edad durante las sesiones de aprendizaje

Figura 2

Nivel alcanzado en desarrollo de la psicomotricidad gruesa durante las sesiones de aprendizaje por los niños y niñas de 5 años



Fuente: Tabla N° 2.

Descripción

En la tabla 4 y figura 2, se puede ver los resultados que alcanzaron en durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje por los niños de 5 años de edad y encontramos los siguientes resultados;

En la sesión 1; el 75% de niños se encuentran en el nivel en inicio. En la sesión 2: el 45% de niños se encuentran en el nivel en inicio. En la sesión 3: el 35% de niños se encuentran en el nivel en inicio. En la sesión 4: el 40% en el nivel en proceso, el 25% se ubican en el nivel logro alcanzado. En la sesión 5: el 40% en el nivel en proceso, el 30% se ubican en el nivel logro alcanzado. En la sesión 6: el 45% en el nivel en proceso, el 30% se ubican en el nivel logro alcanzado y el 15% en el nivel de logro destacado. En la sesión 7: el 45% en el nivel en proceso, el 30% se ubican en el nivel logro alcanzado y el 20% en el nivel de logro destacado. En la sesión 8: el 50% en el nivel en proceso, el 35% se ubican en el nivel logro alcanzado y el 15% en el nivel de logro destacado. En la sesión 9: el 50% en el nivel en proceso, el 30% se ubican en el nivel logro alcanzado y el 20% en el nivel de logro destacado. En la sesión 10: el 50% en el nivel en proceso, el 25% se ubican en el nivel logro alcanzado y el 25% en el nivel de logro destacado.

De manera que los juegos recreativos como estrategia bajo en enfoque pedagógico socio cognitivo fue muy efectiva que pudo mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años que inicialmente presentaban limitaciones.

OE3. Verificar el nivel alcanzado en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa bajo el enfoque socio cognitivo por los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019, en la post prueba

Tabla 5

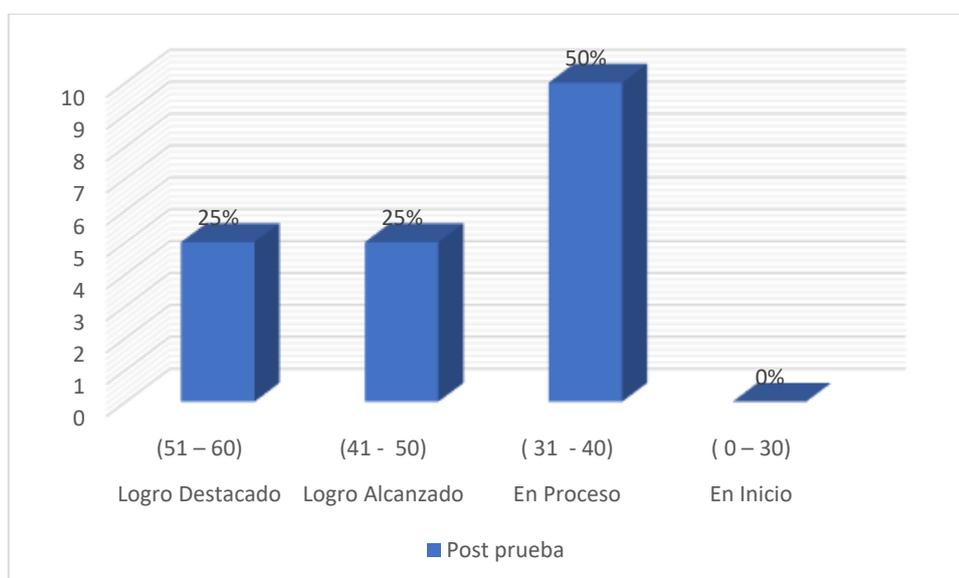
Nivel alcanzado en la psicomotricidad gruesa en la post prueba de los niños de 05 años de edad.

NIVEL	BAREMO	POST PRUEBA	
		f	%
Logro Destacado	(51 – 60)	5	25%
Logro Alcanzado	(41 - 50)	5	25%
En Proceso	(31 - 40)	10	50%
En Inicio	(0 – 30)	0	0%
TOTAL		20	100%

Fuente: Base de datos

Figura 3

Nivel alcanzado en la psicomotricidad gruesa en la post prueba de los niños de 05 años de edad.



Fuente: Tabla 5

Análisis e interpretación

En la tabla 5 y figura 3, se puede ver los resultados que alcanzaron en la post prueba, por los niños de 5 años de edad y encontramos los siguientes resultados;

De 20 niños que representan el 100% de la muestra de estudio, el 50% de niños se encuentran en el nivel en proceso; el 25% en el nivel logro alcanzado y 25% se ubican en el nivel logro destacado.

De manera que la mayoría de niños y niñas de 5 años presentan una mejora significativa en el desarrollo de su motricidad gruesa, por lo que mejoraron en su locomoción y pueden interactuar con los objetos cuando juegan.

OE4. Contrastar en nivel de eficiencia alcanzado entre la pre y post prueba en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019

Tabla 6

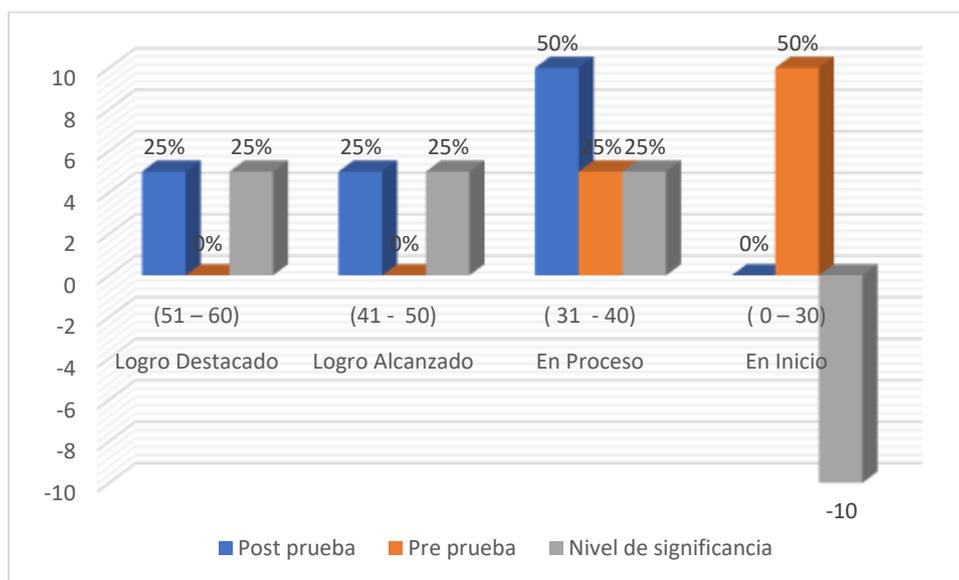
Nivel de eficiencia alcanzado en la post prueba y pre prueba en la psicomotricidad gruesa por los niños de 05 años de edad.

NIVEL	BAREMO	Post prueba		Pre prueba		Nivel de significancia	
		f	%	f	%		
Logro Destacado	(51 – 60)	5	25%	0	0%	5	25%
Logro Alcanzado	(41 - 50)	5	25%	0	0%	5	25%
En Proceso	(31 - 40)	10	50%	5	25%	5	25%
En Inicio	(0 – 30)	0	0%	10	75%	-10	-75%
TOTAL		20	100%	20	100%	20	100%

Fuente: Base de datos

Figura 4

Nivel de eficiencia alcanzado en la post prueba y pre prueba en la psicomotricidad gruesa por los niños de 05 años de edad



Fuente: Tabla 6

Análisis e interpretación

En la tabla 6 y figura 4, se puede ver los resultados que alcanzaron en el nivel de significancia entre la post prueba y pre prueba en los niños de 5 años de edad y encontramos los siguientes resultados;

De 20 niños que representan el 100% de la muestra de estudio, el 75% de niños se encuentran en el nivel en inicio disminuyo al 0%; en el nivel en proceso un logro de 25%; en el nivel de ogo alcanzado un logro de 25% y en el nivel de logro destacado un 25% se ubican en el nivel logro destacado.

De manera que la mayoría de niños y niñas de 5 años presentan han mejorado el desarrollo de su motricidad gruesa, mediante la aplicación de los juegos recreativos como estrategia.

5.1.2. Nivel alcanzado en el objetivo general

OG. Evaluar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019; mediante la aplicación de juegos recreativos como estrategia bajo el enfoque socio- cognitivo.

Tabla 7

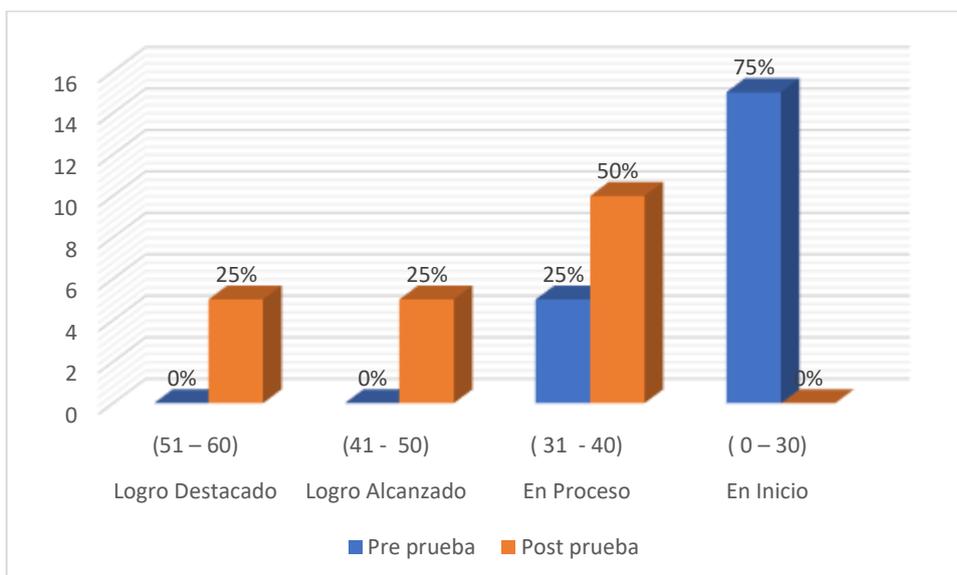
Nivel alcanzado en la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de edad.

NIVEL	BAREMO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		f	%	f	%
Logro Destacado	(51 – 60)	0	0%	5	25%
Logro Alcanzado	(41 - 50)	0	0%	5	25%
En Proceso	(31 - 40)	5	25%	10	50%
En Inicio	(0 – 30)	15	75%	0	0%
TOTAL		20	100%	20	100%

Fuente: Base de datos

Figura 5

Nivel alcanzado en la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de edad.



Fuente: Tabla 7.

Análisis e interpretación

En la tabla 7 y figura 5, se puede ver los resultados de la psicomotricidad gruesa, se encontraron los siguientes;

En la prueba de entrada el 75% se ubican en el nivel En Inicio y el 25% en el nivel En proceso. Sin embargo en la prueba de salida el 50% se encuentran en el nivel En proceso, un 25% en el nivel logro alcanzado y el 25% están en el nivel Logro destacado.

Como se puede ver luego del desarrollo de las actividades de aprendizaje mediante la aplicación de los juegos recreativos, los niños y niñas mejoraron el desarrollo de la motricidad gruesa.

5.1.3. Prueba de hipótesis

De la hipótesis general

La aplicación de los juegos recreativos como estrategia bajo el enfoque socio cognitivo influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, - 2019.

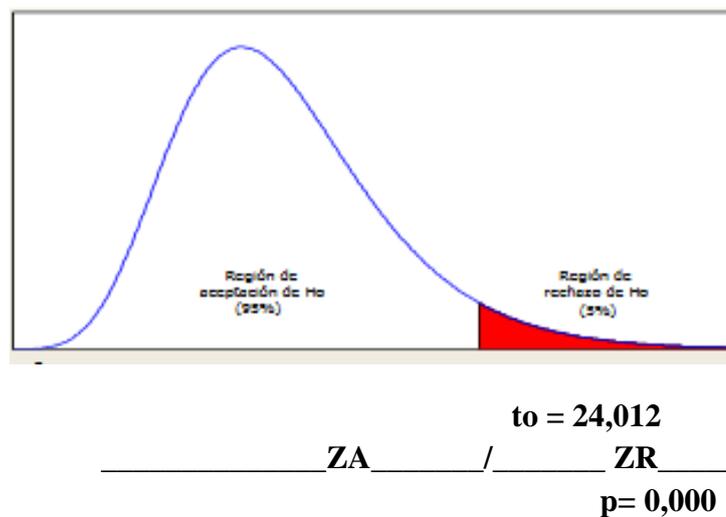
Criterio establecido

Habiéndose establecido como un criterio para la aplicación de la prueba, si el nivel de significancia $p > 0,05$ entonces se rechaza la hipótesis nula. pero si $p = \leq 0,05$ se acepta la hipótesis de trabajo en todo sus extremos. para lo cual se tomó como apoyo del software SPSS.V.22. mediante la prueba T, en un 95% de intervalo de confianza, se obtuvo lo siguientes:

Tabla 8

Prueba de la hipótesis general

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
POSTPRUEBA PREPRUEBA	24,012	19	,000	41,30000	37,7000	44,9000

Figura 6
T de Student

Como se puede verificar los datos contenidos en la tabla 8, y figura 6, se puede ver que el nivel de significancia de $p = 0,000$, por lo mismo que se acepta en todos sus extremos a la hipótesis general que expresas; la aplicación de los juegos recreativos como estrategia influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, -2019.

5.2. Análisis de resultados

Luego de hallado los resultados, realizamos el análisis de los resultados para lo cual se tomó como referencia los objetivos específicos, los resultados, la teoría existente en la revisión de literatura y los antecedentes del estudio.

Respecto al objetivo específico1. Identificar en nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019, mediante la pre prueba. Cuyos resultados mostrados en la tabla y gráfico N° 1, indican que, el 75% de niños se encuentran en el nivel en inicio y 25% se ubican en el nivel en proceso.

Cuyos resultados son similares a los estudios realizados por Oblitas y Merino (2018) en su investigación, “Aplicación de un programa de actividades recreativas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de educación inicial”, en la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Cuyos resultados indican que, en el pre test el 76% se encuentra en el nivel bajo, el 5% en el nivel medio y 28% en el nivel alto. Luego en la post test el 5% están en el nivel bajo el 19% en el nivel medio y un 67% en el nivel alto. Concluye que, al comparar los resultados pre y post test, se tiene que la aplicación del programa de actividades de recreación determinó una mejora importante en el desarrollo de la motricidad gruesa, pues la puntuación promedio ascendió de 12, 38 en el pre test a 23, 43 en el post test.

Los mismos que son fundamentados con los aportes de López, (2007) menciona que, “es un conjunto de acciones que se utilizan para una diversión su función principal es lograr disfrute de quienes lo ejecutan es una actividad eminentemente lúdica divertida y capaz de transmitir emociones, alegría, salud, estimulo el deseo de ganar permitiendo la relación con otras personas” (p.22). Asimismo, Arzola (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).

Referente al objetivo específico2. Diseñar y aplicar el programa de juegos recreativos como estrategia bajo el enfoque pedagógico socio- cognitivo para mejorar en nivel del desarrollo de la psicomotricidad gruesa, de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019. Cuyos resultados indican que, en la sesión 1; el 75% de niños se encuentran en el nivel en inicio y 25% se ubican en el nivel en proceso. En la sesión 10: el 50% en el nivel en proceso, el 25% se ubican en el nivel logro alcanzado y el 25% en el nivel de logro destacado. Cuyos resultados son similares q los estudios realizados por Mamani (2018) en su tesis, “Juegos recreativos y logro de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa privada inicial Miguel de Cervantes Saavedra, distrito de Juliaca, provincia de San Rom+an, región Puno”, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo fue, determinar la relación entre el juego recreativo y logro de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa privada inicial Miguel de Cervantes Saavedra, distrito de Juliaca, provincia de San Rom+an, región Puno. El tipo de estudio fue cuantitativo, nivel explicativo, en una muestra de 22 niños, siendo el tipo de muestreo no intencional. se utilizó la observación como técnica y el instrumento fue la lista de cotejo. Cuyos resultados indican que, en el pre test el 43\$ obtuvieron el nivel previsto A, el 48% en el nivel en proceso B y el 9% en el nivel en inicio C. Sin embargo, en el post test el 100% lograron el nivel de logro previsto A. Concluye que, la aplicación del juego recreativo, influye significativamente en el logro de aprendizaje en el área de matemática.

Los mismos que son fundamentados con los aportes de Otolá (2000), afirma que: “el amor propio, de defensa activa o pasiva, los institutos grupales tienen su desarrollo y su influencia en el juego y de ahí la necesidad de que el juego se introduzca en los programas de estudios hasta formar la vida del niño”. (p. 28). Asimismo, López, (2018) menciona que, “son las acciones musculares implica que el niño tome conciencia de su cuerpo en forma global y así tendrá mayor autonomía y mejor control de sus movimientos tanto grueso como fino” (p.18).

Respecto al objetivo específico 3. Verificar el nivel alcanzado en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa bajo el enfoque socio cognitivo por los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019, en la post prueba. Cuyos resultados indican que, el 50% de niños se encuentran en el nivel en proceso; el 25% en el nivel logro alcanzado y 25% se ubican en el nivel logro destacado. Cuyos resultados son similares a los estudios de Arzola (2018) en su investigación, “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial”, en la Universidad Cesar Vallejo. Cuyos resultados indican que, en la prueba de entrada un 77% de los niños se encuentran en el nivel de inicio, un 23% esta en proceso y un 0% en el logro. Después de la aplicación de los juegos motores, un 90% se encuentran en el nivel de logro, un 10% en proceso y un 0% en inicio. Concluye que, la aplicación de los juegos motores influye significativamente 90% en la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa N° 2051 – Carabayllo con el valor de $p = 0,020 > \alpha = 0.05$; esto confirma la hipótesis de investigador y se rechaza la hipótesis nula.

Los mismos que son fundamentados con los aportes de Vásquez, (2018) indica que, “implica un cierto grado de competencia. En el caso de los juegos creativos, el valor competitivo se minimiza (no resulta importante quien gana y quien pierde; lo

esencial es el aspecto recreativo de la actividad” (p.13). Asimismo, Córdova (2017) 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).

Objetivo específico 4. Contrastar en nivel de eficiencia alcanzado entre la pre y post prueba en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019. Cuyos resultados muestran que el 75% de niños se encuentran en el nivel en inicio disminuyo al 0%; en el nivel en proceso un logro de 25%; en el nivel de ogra alcanzado un logro de 25% y en el nivel de logro destacado un 25% se ubican en el nivel logro destacado. Cuyos resultados son similares a los estudios realizados por Huamán, (2016) en su investigación, “Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la institución educativa 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba”. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba de en la cual se pudo apreciar el valor de $P= 0,001 < 0,05$, es decir existe una diferencia significativa en el Logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto, se concluye que el programa de juegos lúdicos mejoró significativamente el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba.

Referente al objetivo general. Evaluar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019; mediante la aplicación de juegos recreativos como

estrategia bajo el enfoque socio- cognitivo. Cuyos resultados indican que, en la prueba de entrada el 75% se ubican en el nivel En Inicio y el 25% en el nivel En proceso. Sin embargo en la prueba de salida el 50% se encuentran en el nivel En proceso, un 25% en el nivel logro alcanzado y el 25% están en el nivel Logro destacado. Cuyos resultados encontrados son similares a los estudios realizados por Villanueva, (2018) En su tesis, “Juegos recreativos como estrategia pedagógica para desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca Cajamarca”. Luego de la aplicación del programa se obtuvo una ganancia pedagógica de 11.245 puntos, resultado obtenido luego de la diferencia de medias, también se apreció una disminución con respecto a la dispersión de 0.951, y la homogeneidad dada por el coeficiente de variación de 38.10% para el pre test y de 17.38% para el pos test respectivamente. Finalmente mencionamos que la aplicación del programa basado en 7 juegos recreativos es efectiva e incrementó el aprendizaje significativo en el área de matemáticas.

Los mismos que son corroborados con los aportes de López, (2007) menciona que, “es un conjunto de acciones que se utilizan para una diversión su función principal es lograr disfrute de quienes lo ejecutan es una actividad eminentemente lúdica divertida y capaz de transmitir emociones, alegría, salud, estimulo el deseo de ganar permitiendo la relación con otras personas” (p.22). Asimismo, Vásquez (2003) afirma que: “el desarrollo del movimiento y la capacidad de es de vital importante para el desarrollo integral del niño las acciones que implica grandes grupos musculares en general se refieren a los movimientos de partes grandes del cuerpo” (p.24).

VI. CONCLUSIONES

La aplicación de juegos recreativos como estrategia bajo el enfoque socio-cognitivo posibilitó el desarrollo del esquema corporal que pueden mantenerse el equilibrio, el control corporal en sus desplazamientos y el dominio de su lateralidad, de manera que la aplicación del programa fue muy significativa para el niño de 5 años.

El nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años en la pre prueba, presentan limitaciones en el esquema corporal, control del cuerpo y lateralidad, asimismo se muestra que el 75% de niños se encuentran en el nivel en inicio.

El diseño y aplicación oportuna del programa de juegos recreativos como estrategia bajo el enfoque socio- cognitivo posibilitó una mejora en el nivel del desarrollo de la psicomotricidad gruesa, de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba, 2019; lo que se muestra una mejora significativa del 25% en el nivel de logro destacado.

El nivel alcanzado en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa bajo el enfoque socio cognitivo en la post prueba alcanzado por los niños de 05 años fue muy significativo; en el aspecto de la lateralidad, control del cuerpo y esquema corporal, mejorando en un 25% en el nivel logro destacado.

El nivel de eficiencia alcanzado entre la pre y post prueba en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 05 años presente un ascenso significativo en las dimensiones de esquema corporal, control del cuerpo y el dominio de la lateralidad; generando un nivel de logro destacado de 25%.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

A la docente de aula de los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 1574 del distrito de Cochabamba, provincia de Huaraz, seguir persistiendo en la aplicación de los juegos recreativos con estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo para mantener el desarrollo de la la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas del aula.

Del mismo modo a la dirección de la institución educativa inicial N° 1574 del distrito de Cochabamba, provincia de Huaraz, considerar a los juegos recreativos con estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo como un proyecto de innovación pedagógica para propiciar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en todos los niños y niñas del plantel.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alva, F. E. (2019). *Uso de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 686, Marcash, Huari*. Huaraz: Universidad Católica Los ángeles de Chimbote.
- Arzola, U. S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Averigua V.W. (2010). *Los juegos recreativos y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños/as– 2010*. Universidad Laica Eloy Alfaro. Manabí – Ecuador.
- Azañero, S. F. (2016). *Como elaborar una tesis universitaria*. Lima: publicaciones y servicios.
- Bandura, A. (2001) *El modelo socio-cognitivo*. Lipson. Paris. Ed. Didactex.
- Berruezo, P. P. (2005). *Hacia un marco conceptual de la psicomotricidad a partir del desarrollo de su práctica*. España: Universidad de Barcelona.
- Blasquez S. D. (2003). *Psicomotricidad patrones del movimiento*. México: Ediciones Educativas.
- Caguano, N. (2012). *Actividad lúdica y su incidencia en el aprendizaje de los niños de primer año de educación básica de la escuela de Abdón Calderón de Cantón de Latacunga*. Ecuador: Universidad técnica de Ambato.
- Calderón, V. (2012). *Enciclopedia de problemas de aprendizaje*. México: Ediciones Euroamericana.
- Calero P. M. (2005) *Educación Jugando*. Lima. Ediciones Alfa omega. Perú 240pp.
- Carrasco D. S. (2013). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.

- Comellas N. M. (1998). *La psicomotricidad en el pre escolar*. Buenos Aires: Ediciones Estudiantiles.
- Córdova, S. N. (2017). *Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 307 – Casma*. Chimbote: Universidad Cesar Vallejo.
- Corredor, S. y Rios, L. (2013). *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y Niñas de 103 del colegio El Porvenir I.E.D. Proyecto cultural*. Colombia: Universidad de Bogotá.
- Cuba M. S. (2000). *Educación psicomotriz*. Lima: Ediciones DUED. UAP.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Ediciones Paraninfo
- Díaz, A. Flores, M. y Moreno, R. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas de pre escolar de la institución educativa Bajo Grande – Sahagún- Córdova*. Argentina: Universidad del Rio de la Plata.
- Duque H. J. y Montoya, C. N. (2013). *Estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad*. Colombia: Corporación Universitaria.
- Durivage, J. (2000), *Educacion y psicomotricidad: manual para el nivel preescolar*. México: Editorial Trillas.
- Fonseca, V. (2006). *Estudio y génesis de la psicomotricidad*. Barcelona: Ediciones: INDE.
- Franco, F. (2010). *El desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial*. Colombia: Universidad de los Andes.
- García N. J. (2004), *Psicomotricidad y educacion infantil*. España: Sexta Edición. Paidós.
- Gil, M; Gómez, V y Barreto, I. (2008). *Justificación de la educacion física en la educacion infantil*. Colombia: Universidad de la sabana.

- Huamán, R. (2016). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la institución educativa 82318 de Calluan, distrito de Cahachi, provincia de Cajabamba*. Trujillo: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Jaramillo, M. (2017). *La motricidad gruesa en los niños de CEBIB, del Canton Cayambe*. Ecuador: Universidad Técnica de Norte
- Luna, A. (2007). *El kit de psicomotricidad: Guía didáctica*. México: Ediciones Mac Graw.
- Mamani, M. L. (2018). *Juegos recreativos y logro de aprendizaje en el área de matemática en niños de cinco años de la institución educativa privada inicial Miguel de Cervantes Saavedra, distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno*. Puno: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Meza, R. L. (2019). *Programa de juegos recreativos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años en el área de matemática en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 637 La Merced, distrito de Huacachi, provincia de Huari*. Huaraz: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Ministerio de Educación. República del Perú (2016). *Entorno educativo de calidad en Instituciones educativas. Guía para docentes del ciclo II*. 1era edición Lima, Perú.
- Morales, J. (2006). *Crece y piensa*. Argentina: Ediciones pedagógicas.
- Moreno, A. (2006). *El desarrollo de las habilidades en la educación infantil*. Cádiz: Universidad de Cádiz.
- Motos, T. (1983). *Iniciación a la expresión corporal*. Colombia: Ediciones Trillas.

- Oblitas, G. R y Merino, P. M. (2018). *Aplicación de un programa de actividades recreativas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de educación inicial*. Trujillo: Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.
- Piaget, J. (1999). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Picq, L. y Vayer, P. (2001). *Educación psicomotriz y retraso mental*. Barcelona: Ediciones Científico – Medica.
- Pilataxi, J. E. (2011). *Didáctica de Cultura Física*. Corporación para el desarrollo de la Educación Universitaria Quito, Ecuador.
- Pilozo, L. A. (2010). *Implementación de juegos recreativos que permitan la socialización de niños y niñas*. Universidad Estatal de Milagro.
- Proteau, L. y Elliott, D. (2000). *Visión and Motrol Control*. Ámsterdam North Holland.
- Rodas, M. (2007). *Metodología de la investigación científica*. Lima: Ediciones Educativas.
- Rosales y Sulca (2015) *Influencia de la psicomotricidad en el aprendizaje significativo en los niños del nivel de la Institución Educativa Santo Domingo, Manchay –Lima*.
- Sáenzy Ríos(2013) *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los*
- Ruitón, L. y Tamayo, M. (2015). *Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote
- Ruiz C. A. (1986). *Metodología de la enseñanza de la educación física*. Lima: ediciones San Marcos.

- Salesiano. (2012) Propuesta Educativa: Recuperado de, http://salesianocusco.edu.pe/cusco/index.php?option=com_content&view=article&id=86&Itemid=90
- Semino, Y. G. (2016). *Niveles de Psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una institución educativa privada del distrito de Castilla Piura*. Piura: Universidad de Piura.
- Serrabona, J. (2015). *Intervención psicomotriz en la escuela. Un programa de actuación psicomotriz*. México: Revista Iberoamericana.
- Soares, J. I. (2002). Juegos Recreativos para el aprendizaje significativo con integración de Áreas en los alumnos del 5to. Grado de educación primaria de la Escuela Estatal N° 32013 Juan Lucio Soto Jeremías de Lamblaspata, El tambo – Huancayo.
- Valderrama, M. S. (2008). Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica. Lima: San Marcos.
- Velásquez, M. (2010). *Metodología de la investigación científica*. Lima: Ediciones Tarea
- Vásquez, S. J. (2016) programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la i. e. n° 329, sara bamba – chota - 2014universidad nacional de Cajamarca
- Velásquez, F. A. (2007). Metodología de la investigación científica. Lima: San Marcos.
- Villanueva, L. (2018). *Juegos recreativos como estrategia pedagógica para desarrollar aprendizajes significativos en los estudiantes de la IE. N° 123 Baños del Inca Cajamarca*. Trujillo: Universidad San Pedro de Chimbote.

Zabalza, M. (1996). *Calidad de la educación*. Argentina: Ediciones Narcea.

ANEXOS

PRE PRUEBA

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E: LUGAR:

1.2 EDAD: SECCIÓN: FECHA:.....

II. OBJETIVOS: Conocer el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años en instituciones educativas N° 1574 – Cochabamba, -2019

III. ESTRUCTURA:

N°	Ítems	Respuestas			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
	D1. Esquema corporal				
01	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos				
02	Mantiene equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza				
03	Realiza movimiento con las articulaciones del brazo utilizando cintas				
04	Realiza movimientos con las articulaciones de las piernas utilizando aros.				
05	Adivina el sonido que emiten sus compañeros				
06	Con los ojos cerrados identifican a sus compañeros por su voz				
07	Identifica las partes de su cuerpo en sí mismo y en otro niño				
	D2: Control del cuerpo				
08	Camina coordinadamente al subir escaleras				
09	Camina con precisión sobre una línea marcada en el patio				
10	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos				
11	Coordina los brazos al rodar en una colchoneta				
12	Se concentra para controlar su cuerpo				
13	Mantiene una respiración estable cuando realiza ejercicio de flexiones				
	D3: Lateralidad				
14	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando objetos concretos				
15	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo				
16	Describe los objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha – izquierda				
17	Reconoce el lado derecho – izquierdo de su compañero				
18	Reconoce las diferentes articulaciones de su cuerpo				
19	Se desplaza siguiendo orientaciones dada por el docente				
20	Identifica las partes de su cuerpo en el dibujo				

III. OBSERVACIONES:

.....

POST PRUEBA
ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 I.E: **LUGAR:**
1.2 EDAD: **SECCIÓN:** **FECHA:**.....

III. OBJETIVOS: Conocer el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años en instituciones educativas 1574 – Cochabamba, -2019.

III. ESTRUCTURA:

N°	Ítems	Respuestas			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
	D1. Esquema corporal				
01	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos				
02	Mantiene equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza				
03	Realiza movimiento con las articulaciones del brazo utilizando cintas				
04	Realiza movimientos con las articulaciones de las piernas utilizando aros.				
05	Adivina el sonido que emiten sus compañeros				
06	Con los ojos cerrados identifican a sus compañeros por su voz				
07	Identifica las partes de su cuerpo en sí mismo y en otro niño				
	D2: Control del cuerpo				
08	Camina coordinadamente al subir escaleras				
09	Camina con precisión sobre una línea marcada en el patio				
10	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos				
11	Coordina los brazos al rodar en una colchoneta				
12	Se concentra para controlar su cuerpo				
13	Mantiene una respiración estable cuando realiza ejercicio de flexiones				
	D3: Lateralidad				
14	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando objetos concretos				
15	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo				
16	Describe los objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha – izquierda				
17	Reconoce el lado derecho – izquierdo de su compañero				
18	Reconoce las diferentes articulaciones de su cuerpo				
19	Se desplaza siguiendo orientaciones dada por el docente				
20	Identifica las partes de su cuerpo en el dibujo				

IV. OBSERVACIONES:

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

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
TÍTULO: Juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba - 2019									
AUTORA: ZUÑIGA MELGAREJO, GLORIA VIOLETA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	D1. Esquema corporal								
1	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos	X			X		X		X
2	Mantiene equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza	X			X		X		X
3	Realiza movimiento con las articulaciones del brazo utilizando cintas	X			X		X		X
4	Realiza movimientos con las articulaciones de las piernas utilizando aros.	X			X		X		X
5	Adivina el sonido que emiten sus compañeros	X			X		X		X
6	Con los ojos cerrados identifican a sus compañeros por su voz	X			X		X		X
7	Identifica las partes de su cuerpo en sí mismo y en otro niño	X			X		X		X
20E	D2: Control del cuerpo								
8	Camina coordinadamente al subir escaleras	X			X		X		X
9	Camina con precisión sobre una línea marcada en el patio	X			X		X		X
10	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos	X			X		X		X
11	Coordina los brazos al rodar en una colchoneta	X			X		X		X
12	Se concentra para controlar su cuerpo	X			X		X		X
13	Mantiene una respiración estable cuando realiza ejercicio de flexiones	X			X		X		X
30E	D3: Lateralidad								
14	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando objetos concretos	X			X		X		X
15	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo	X			X		X		X
16	Describe los objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha – izquierda	X			X		X		X

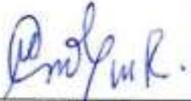
17	Reconoce el lado derecho – izquierdo de su compañero	X			X		X		X
18	Reconoce las diferentes articulaciones de su cuerpo	X			X		X		X
19	Se desplaza siguiendo orientaciones dada por el docente	X			X		X		X
20	Identifica las partes de su cuerpo en el dibujo	X			X		X		X

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.					
COMENTARIO					
El Instrumento utilizado para recoger información es adecuado para los niños y niñas de acuerdo a su realidad o context donde se encuentran.					

Apellidos y Nombres:

Cargo:..... Institución:

FECHA: Huaraz, de del 2020



 Prof. Flavia Maritza Collazos Roca
 Profesora de Aula.
 DNI N°32731428

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
TÍTULO: Juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba -2019									
AUTORA: ZUÑIGA MELGAREJO, GLORIA VIOLETA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	D1. Esquema corporal								
1	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos	X			X		X		X
2	Mantiene equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza	X			X		X		X
3	Realiza movimiento con las articulaciones del brazo utilizando cintas	X			X		X		X
4	Realiza movimientos con las articulaciones de las piernas utilizando aros.	X			X		X		X
5	Adivina el sonido que emiten sus compañeros	X			X		X		X
6	Con los ojos cerrados identifican a sus compañeros por su voz	X			X		X		X
7	Identifica las partes de su cuerpo en sí mismo y en otro niño	X			X		X		X
20E	D2: Control del cuerpo								
8	Camina coordinadamente al subir escaleras	X			X		X		X
9	Camina con precisión sobre una línea marcada en el patio	X			X		X		X
10	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos	X			X		X		X
11	Coordina los brazos al rodar en una colchoneta	X			X		X		X
12	Se concentra para controlar su cuerpo	X			X		X		X
13	Mantiene una respiración estable cuando realiza ejercicio de flexiones	X			X		X		X
30E	D3: Lateralidad								
14	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando objetos concretos	X			X		X		X
15	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo	X			X		X		X
16	Describe los objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha – izquierda	X			X		X		X

17	Reconoce el lado derecho – izquierdo de su compañero	X			X		X		X
18	Reconoce las diferentes articulaciones de su cuerpo	X			X		X		X
19	Se desplaza siguiendo orientaciones dada por el docente	X			X		X		X
20	Identifica las partes de su cuerpo en el dibujo	X			X		X		X

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.					
COMENTARIO					
El Instrumento utilizado para recoger información es adecuado para los niños y niñas de acuerdo a su realidad o context donde se encuentran.					

Apellidos y Nombres:

Cargo:..... Institución:

FECHA: Huaraz, de del 2020


 Mg. Yeri Elizabeth Sales Marchenes
 Profesora de Aula.
 DNI N° 40874660

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
TÍTULO: Juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 05 años de la institución educativa inicial N° 1574 – Cochabamba -2019									
AUTORA: ZUÑIGA MELGAREJO, GLORIA VIOLETA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	D1. Esquema corporal								
1	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos	X			X		X		X
2	Mantiene equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza	X			X		X		X
3	Realiza movimiento con las articulaciones del brazo utilizando cintas	X			X		X		X
4	Realiza movimientos con las articulaciones de las piernas utilizando aros.	X			X		X		X
5	Adivina el sonido que emiten sus compañeros	X			X		X		X
6	Con los ojos cerrados identifican a sus compañeros por su voz	X			X		X		X
7	Identifica las partes de su cuerpo en sí mismo y en otro niño	X			X		X		X
20E	D2: Control del cuerpo								
8	Camina coordinadamente al subir escaleras	X			X		X		X
9	Camina con precisión sobre una línea marcada en el patio	X			X		X		X
10	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos	X			X		X		X
11	Coordina los brazos al rodar en una colchoneta	X			X		X		X
12	Se concentra para controlar su cuerpo	X			X		X		X
13	Mantiene una respiración estable cuando realiza ejercicio de flexiones	X			X		X		X
30E	D3: Lateralidad								
14	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando objetos concretos	X			X		X		X
15	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando un pañuelo	X			X		X		X

16	Describe los objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha – izquierda	X			X		X		X
17	Reconoce el lado derecho – izquierdo de su compañero	X			X		X		X
18	Reconoce las diferentes articulaciones de su cuerpo	X			X		X		X
19	Se desplaza siguiendo orientaciones dada por el docente	X			X		X		X
20	Identifica las partes de su cuerpo en el dibujo	X			X		X		X

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
Si el instrumento es adecuadamente elaborado para aplicas a los estudiantes.					
COMENTARIO					
El Instrumento utilizado para recoger información es adecuado para los niños y niñas de acuerdo a su realidad o context donde se encuentran.					

Apellidos y Nombres:

Cargo:..... Institución:

FECHA: Huaraz, de del 2020




 María Dolores Díaz Luna
 DIRECTORA (e)

BASE DE DATOS

Pre prueba aplicado a los niños y niñas de 05 años de edad de la IEI N° 1574 de Cochabamba																												
	1	2	3	4	5	6	7	Pun	Niv	8	9	10	11	12	13	Pun	Niv	14	15	16	17	18	19	20	Pun	Niv	Punt	Niv
1	2	1	2	2	2	1	1	11	EI	1	2	1	1	1	0	6	EI	0	1	1	2	1	1	1	7	EI	24	EI
2	0	0	1	1	1	1	1	5	EI	1	1	1	0	1	1	5	EI	0	0	1	2	1	0	1	5	EI	15	EI
3	2	2	0	2	0	1	0	7	EI	0	2	1	1	0	0	4	EI	1	1	0	1	0	1	0	4	EI	15	EI
4	0	2	1	1	1	2	0	7	EI	0	1	0	1	1	0	3	EI	1	1	0	2	0	0	1	5	EI	15	EI
5	2	2	1	2	1	2	1	11	EP	1	2	1	2	2	2	10	EP	2	1	2	1	2	1	2	11	EP	32	EP
6	0	2	0	0	1	1	0	4	EI	0	1	0	0	1	0	2	EI	1	0	0	1	0	0	1	3	EI	9	EI
7	2	0	1	2	0	2	1	8	EI	1	1	1	1	1	1	6	EI	0	0	1	2	1	0	0	4	EI	18	EI
8	1	2	2	2	1	2	1	11	EP	2	1	1	2	2	2	10	EP	2	1	2	1	2	2	1	11	EP	32	EP
9	2	1	0	2	0	2	0	7	EI	1	1	0	1	0	1	4	EI	1	0	1	1	1	0	0	4	EI	15	EI
10	1	2	1	1	1	1	0	7	EI	0	1	0	0	0	1	2	EI	0	1	0	1	0	1	1	4	EI	13	EI
11	2	1	2	2	2	1	1	11	EP	2	2	2	0	2	2	10	EP	2	2	1	2	2	1	2	12	EP	33	EP
12	0	2	0	0	1	1	0	4	EI	0	1	0	0	1	0	2	EI	1	1	1	1	0	0	1	5	EI	11	EI
13	2	0	0	2	0	2	1	7	EI	0	1	1	0	0	1	3	EI	0	0	0	2	1	1	1	5	EI	15	EI
14	0	2	0	0	1	1	0	4	EI	1	1	0	1	1	0	4	EI	0	0	0	2	0	0	0	2	EI	10	EI
15	2	2	1	2	1	2	1	11	EP	2	2	1	2	2	2	11	EP	2	2	2	2	2	1	1	12	EP	34	EP
16	0	2	1	0	0	2	0	5	EI	0	1	0	0	1	0	2	EI	1	1	0	2	0	0	0	4	EI	11	EI
17	2	1	2	2	2	1	1	11	EP	1	2	1	2	2	2	10	EP	1	0	1	1	1	0	1	5	EI	26	EI
18	1	2	0	0	0	2	0	5	EI	0	1	1	0	1	1	4	EI	1	0	0	1	2	1	0	5	EI	14	EI
19	2	2	1	2	2	1	1	11	EP	2	2	2	1	2	1	10	EP	2	1	2	1	2	2	1	11	EP	32	EP
20	2	2	1	0	0	1	1	7	EI	1	1	1	0	1	0	4	EI	2	1	1	2	2	1	1	10	EI	21	EI

Post prueba aplicado a los niños y niñas de 05 años de edad de la IEI N° 1574 de Cochabamba																												
	1	2	3	4	5	6	7	Pu	Niv	8	9	10	11	12	13	Pun	Niv	14	15	16	17	18	19	20	Pun	Niv	Punt	Niv
1	3	1	2	3	3	2	2	16	LA	2	3	2	2	2	1	12	EP	1	2	2	3	2	2	2	14	EP	42	LA
2	1	1	2	2	2	2	2	12	EP	2	2	2	1	2	2	11	EP	1	1	2	3	2	1	2	12	EP	35	EP
3	3	3	1	3	1	2	1	14	EP	1	3	2	2	1	2	11	EP	2	2	1	2	1	2	1	11	EP	36	EP
4	1	3	2	2	2	3	1	14	EP	1	2	1	2	2	2	10	EP	2	2	1	3	1	1	2	12	EP	36	EP
5	3	3	2	3	2	3	2	18	LA	2	3	2	3	3	3	16	LD	3	2	3	2	3	2	3	18	LA	52	LD
6	1	3	1	1	2	2	1	11	EP	1	2	2	3	2	3	13	EP	2	2	3	2	1	3	2	15	LA	39	EP
7	3	1	2	3	1	3	2	15	LA	2	2	2	2	2	2	12	EP	2	1	3	3	3	2	2	16	LA	43	LA
8	2	3	3	3	2	3	2	18	LA	3	2	2	3	3	3	16	LD	3	2	3	2	3	3	2	18	LA	52	LD
9	3	3	1	3	2	3	2	17	LA	2	3	3	2	3	3	16	LD	3	3	2	2	2	3	1	16	LA	49	LA
10	2	3	2	2	2	2	1	14	EP	1	2	1	1	1	2	8	EI	1	2	1	2	1	2	2	11	EP	33	EP
11	3	2	3	3	3	2	2	18	LA	3	3	2	1	3	3	15	LA	3	3	2	3	2	2	3	18	LA	51	LD
12	1	3	1	1	2	2	1	11	EP	1	2	1	1	2	1	8	EI	2	2	2	2	1	1	2	12	EP	31	EP
13	3	1	1	3	1	3	1	13	EP	1	2	2	1	1	2	9	EI	1	1	1	3	2	2	2	12	EP	34	EP
14	1	3	1	1	2	2	2	12	EP	2	2	1	2	2	2	11	EP	1	1	1	3	3	3	2	14	EP	37	EP
15	3	3	2	3	2	3	2	18	LA	3	3	2	3	3	3	17	LD	3	3	3	3	2	2	2	18	LA	53	LD
16	1	3	2	1	1	3	1	12	EP	1	2	1	1	2	1	8	EI	2	2	1	3	1	1	1	11	EP	31	EP
17	3	2	3	2	3	2	2	17	LA	2	3	2	3	3	3	16	LD	2	1	2	2	2	1	2	12	EP	45	LA
18	2	3	1	2	1	3	1	13	EP	1	2	2	1	2	2	10	EP	2	1	1	2	3	2	1	12	EP	35	EP
19	3	3	2	2	3	2	2	17	LA	3	3	3	2	3	2	16	LD	3	2	3	2	3	3	2	18	LA	51	LD
20	3	3	2	1	1	2	2	14	EP	2	2	2	1	2	1	10	EP	3	2	2	3	3	2	2	17	LA	41	LA

HACE CONSTAR

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°1574 DEL DISTRITO DE COCHABAMBA PROVINCIA DE HUARAZ, REGION ANCASH QUE AL FINAL SUSCRIBE:

CONSTA:

Que la señorita Gloria Violeta Zúñiga Melgarejo, Identificado con N° de DNI N°48339820, ha desarrollado su trabajo experimental en su investigación titulada, "JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA BAJO EL ENFOQUE SOCIO COGNITIVO PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 05 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1574 – COCHABAMBA -2019"

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada, para fines que estime conveniente.

Cochabamba 15 de diciembre del 2019

Atentamente

 
Lic. Lorena Torres Barahona
C.M. 1001034013
Directora



JUGAMOS A DERRUMBAR EL MURO (SESIÓN N° 1)



Institución Educativa:	1574 COCHABAMABA
Grado:	05 AÑOS
Título de la actividad:	JUGAMOS A DERRUMBAR EL MURO

EDAD	5 años			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr saltar trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresan sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación a su espacio, el tiempo la superficie y los objetos ;en estas acciones muestra predominio y mayor control de su cuerpo .	Lista de cotejo basado en Aucouturier

DESEMPEÑOS SELECCIONADOS

UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La docente invita a los niños a visualizar través de un video https://www.youtube.com/watch?v=cV1jhIU5sII “Circuito”</p> <hr/> <p>SABERES PREVIOS: La docente les pregunta a los niños si les gustaría realizar las acciones que visualizaron en el video esperando una respuesta positiva se les pregunta lo siguiente: ¿Qué realizaremos para poder hacer los movimientos? ¿Qué movimientos podemos realizar? ¿Dónde debemos realizar la actividad?</p> <hr/> <p>POBLEMATIZACIÓN: Después de oír sus posibles respuestas, se realizará las siguientes preguntas a los niños ¿Cómo creen que podamos realizar los movimientos del video?</p> <hr/> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Después de oír sus respuestas, se da conocer el propósito del día de hoy, realizar la actividad para mejorar el desarrollo de sus habilidades motrices básicas como correr saltar trepar ,rodar, deslizarse ,hacer giros y volteretas .</p>	Video	20'
	DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>ASAMBLEA O INICIO: Le contamos a los niños que vamos a salir a jugar al patio, se le recuerda las normas de convivencia .Así mismo se les invita a los niños a organizarse por grupos. Se les informa que en el patio habrá un muro que derribarán y encontraran los materiales para que realicen libremente su circuito.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les invita a los estudiantes a derrumbar el muro y descubrir que hay detrás. • Los estudiantes encontraran los materiales predispuestos para que exploren, construyan, jueguen expresando su corporeidad. • Los estudiante exploraran libremente e intervendrá la docente siempre y cuando el estudiante lo requiera. • A través de una canción se invita a los niños a guardar los materiales que utilizaron. <p>RELAJACIÓN:</p> <p>Se les invita a los estudiantes que acompañado de una música clásica busque un lugar donde e puedan acostarse, , luego la docente y asistente se untaran crema en la manos para masajear a los niños en sus brazos.</p>	Ula ula Conos Cuerdas	30'

		EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: Se les entrega paleógrafos, plumones, colores crayolas, plastilina, papeles de colores y goma a cada grupo de comida (papa rellena, ensalada de frutas, causa) para que grafiquen lo que realizaron en la actividad. Luego se les invita a socializar lo que cada grupo trabajó.		
	CIERRE	EVALUACIÓN: Se plantea algunas preguntas de Metacognición: ¿A que jugaron hoy? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cómo se sintieron al hacerlo? ¿Qué otras actividades les gustaría realizar la próxima clase?		10'



SESION DE APRENDIZAJE N°2

85



I. -DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa:	1574 COCHABAMABA
Grado:	O5 AÑOS
Propósito de la sesión:	Realizar de desplazamiento de diferentes formas por planos en el suelo adquirir una imagen corporal global
Título de la actividad:	JUGAMOS IMITANDO ACCIONES

EDAD	5 años			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr saltar trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresan sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación a su espacio, el tiempo la superficie y los objetos; en estas acciones muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Lista de cotejo basado en Aucouturier

UNIDAD DIDÁCTICA A	INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La docente invita a los niños a visualizar un video</p> <hr/> <p>SABERES PREVIOS: La docente les pregunta a los niños si les gustaría realizar las acciones que visualizaron en el video esperando una respuesta positiva se les pregunta lo siguiente: ¿Qué realizaremos para poder hacer los movimientos? ¿Qué movimientos podemos realizar? ¿Dónde debemos realizar la actividad?</p> <p>POBLEMATIZACIÓN: Después de oír sus posibles respuestas, se realizará las siguientes preguntas a los niños ¿Cómo creen que podamos realizar los movimientos del video?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Después de oír sus respuestas, se da conocer el propósito del día de hoy, realizar la actividad para mejorar el desarrollo de sus habilidades motrices básicas como correr saltar trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas.</p>	Video	20'
	DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>ASAMBLEA O INICIO Organizamos el aula, las tarjetas y los otros materiales que se utilizaran.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salimos al espacio delimitado, escuchan las reglas del juego, observan y nombran el material a utilizar. • Realizamos ejercicios de calentamiento de acuerdo a las acciones de 4 tarjetas. • Sentados en semicírculo, responden a las preguntas: ¿que hicimos primero luego y finalmente? • En la pared ordenan las acciones de acuerdo a la solicitado • Debajo de cada acción colocamos el numero correspondiente. • A cada tres niños se les entrega una pelota de trapo para que jueguen libremente con ellas. • Se le llama a cada grupo para que demuestre lo que hicieron los demás lo imitan. • Pedimos a los niños que desde una distancia determinada lancen las pelotas a las acciones que se encuentran pegadas en la pared <p>RELAJACIÓN:</p>	Pelota de trapo	30'

		<p>Se les invita a los estudiantes a guardar los materiales realizan ejercicios de relajación y dialogan sobre lo que hicieron.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: Se les entrega pelotitas de trapos</p>		
	CIERRE	<p>EVALUACIÓN: en el aula por grupos salen y dan a conocer que más les agrado realizar del juego, Se plantea algunas preguntas de Metacognición: ¿A que jugaron hoy? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cómo se sintieron al hacerlo? ¿Qué otras actividades les gustaría realizar la próxima clase?</p>		10'



SESION DE APRENDIZAJE N°3

Institución Educativa:	1574 COCHABAMABA
Grado:	O5 AÑOS
Propósito de la sesión:	los niños desarrollaran las habilidades de sus pies
Título de la actividad:	Pelota a patear

EDAD	5 años			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr saltar trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresan sus emociones explorando posibilidades de su cuerpo con relación a su espacio, la superficie y los objetos; regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio en estas acciones muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Lista de cotejo basado en Aucouturier

UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La docente cuenta un cuento</p> <hr/> <p>SABERES PREVIOS: La docente les pregunta a los niños si les gustaría realizar la acción que realizó Juanito se les pregunta lo siguiente: ¿Qué dice el cuento? ¿Qué le gustaba a Juanito? ¿con quienes jugaba Juanito?</p> <p>POBLEMATIZACIÓN: se realizará las siguientes preguntas a los niños ¿nosotros podremos jugar lo mismo que Juanito? ¿Qué necesitaríamos para jugar?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Después de oír sus respuestas, se da conocer el propósito del día de hoy, realizar la actividad para mejorar el desarrollo de sus habilidades motrices básicas como correr saltar trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas.</p>	cuento	20'
	DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>ASAMBLEA O INICIO Organizamos el aula, los otros materiales que se utilizaran.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salimos en orden al patio y realizamos ejercicios de calentamiento, caminando rápido, lento adelantando, retrocediendo de punta y talones. • Sentados en asamblea se les muestra el material y construyen las reglas del juego. • Se juntan en parejas y se colocan frente a frente • Uno de los niños separa las piernas y el otro pateo la pelota para hacer pasar por entre las piernas de su compañero y luego cambian de lugar • Se forman en dos columnas y patean la pelota hacia el arco. • Pedimos a un niño voluntario para que sea el arquero. • Repiten varias veces. • Todos los niños forman una fila, se les entrega una pelota y al sonido del sonido del silbato patean la pelota, hacia el arco. <p>RELAJACIÓN:</p> <p>Se les invita a los estudiantes a guardar los materiales realizan ejercicios de relajación y dialogan sobre lo que hicieron.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: Se les entrega la pelota.</p>	_campo _Pelota _Arco	30'
	CIERRE	<p>EVALUACIÓN: en el aula por grupos salen y dan a conocer que más les agrado realizar del juego, Se plantea algunas preguntas de Metacognición: ¿A que jugaron hoy? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cómo se sintieron al hacerlo? ¿Qué otras actividades les gustaría realizar la próxima clase?</p>		10'



SESION DE APRENDIZAJE N°4



Institución Educativa:	1574 COCHABAMABA
Grado:	O5 AÑOS
Propósito de la sesión:	Los niños aprendan contar mediante y deslizarse mediante juegos
Título de la actividad:	Jugamos a la casita

EDAD	5 años			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> se expresa corporalmente 	Reconoce sus sensaciones corporales e identifica las necesidades y los cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración después de una actividad física.	Lista de cotejo

UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La docente canta una canción</p> <hr/> <p>SABERES PREVIOS: La docente les pregunta a los niños ¿Dónde saldríamos a jugar? ¿Qué materiales necesitaríamos para jugar el juego?</p> <p>POBLEMATIZACIÓN: se realizará las siguientes preguntas a los niños ¿Qué nos dice la canción? ¿de qué trata la canción?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Después de oír sus respuestas, se da conocer el propósito del día de hoy, realizar la actividad para mejorar el desarrollo de sus habilidades motrices básicas como correr saltar trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas.</p>	cuento	20'
	DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>ASAMBLEA O INICIO Organizamos el espacio para nuestro juego.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos ejercicios de calentamiento. • Sentado en semi círculos acordamos las reglas. • Colocamos en el patio las ula ulas que serán nuestras casitas. • Les decimos que cada vez que suene el silbato los niños estar en peligro y deben de juntarse de acuerdo a lo que se les indique y se irán a esconderse a sus casitas. • Se juntan de 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y se meten a las casitas. • Se esparce en el piso ganchos. • En pareja salen a buscar 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y los llevan a sus casitas. • En cada caso se cuenta para comprobar la cantidad encargada. • Se corrige si es necesario. <p>RELAJACIÓN:</p> <p>Se les invita a los estudiantes a guardar los materiales realizan ejercicios de relajación y dialogan sobre lo que hicieron.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICO PLÁSTICO: Se les entrega las ula ulas y los ganchos.</p>	_campo _Pelota _Arco	30'
	CIERRE	<p>EVALUACIÓN: en el aula por grupos salen y dan a conocer que más les agrado realizar del juego, Se plantea algunas preguntas de Metacognición: ¿A que jugaron hoy? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cómo se sintieron al hacerlo? ¿Qué otras actividades les gustaría realizar la próxima clase?</p>		10'



SESION DE APRENDIZAJE N°5



Institución Educativa:	1574 COCHABAMABA
Grado:	O5 AÑOS
Propósito de la sesión:	Que los niños resuelvan actividades y situaciones problemáticas
Título de la actividad:	Aprendemos a mantener el equilibrio

EDAD	5 años			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICO MOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> comprende su cuerpo 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, deslizarse, hacer giros, patear y lanza pelotas, etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, las superficies y los objetivos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Lista de cotejo

UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p>MOTIVACIÓN: La docente cuenta una anécdota</p> <hr/> <p>SABERES PREVIOS: La docente les pregunta a los niños ¿Cómo creen que puedo mantener el equilibrio? ¿Cómo puedo contener una cuchara en mi boca?</p> <hr/> <p>POBLEMATIZACIÓN: se realizará las siguientes preguntas a los niños ¿Qué nos dice la anécdota? ¿de qué trata la anécdota? ¿Qué podremos hacer con los limones y las cucharas?</p> <hr/> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Después de oír sus respuestas, se da conocer el propósito del día de hoy, realizar la actividad para mejorar el desarrollo de sus habilidades motrices básicas.</p>	cuento	20'
	DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>ASAMBLEA O INICIO Organizamos el espacio para nuestro juego.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos ejercicios de calentamiento. • Sentado en semi círculos acordamos las reglas. • Reunidos en asamblea dialogamos sobre el material a utilizar (limones y cucharas). • Construimos las reglas del juego para su uso • No vale tirar el material • Se conforma grupos de cuatro, se les entrega su cuchara y limón para que jueguen libremente. • La docente se acerca a cada grupo para observar lo que están haciendo. • Luego del tiempo previsto se ubican en círculo y muestran lo que hicieron voluntariamente., los demás imitan. • La docente les propone participar en la carrera de limones, para lo cual se forman en cuatro filas. • Participan en las competencias, caminando, corriendo, gateando. • RELAJACIÓN: Se les invita a los estudiantes a guardar los materiales realizan ejercicios de relajación y dialogan sobre lo que hicieron. 	_campo _limon _cuchara	30'
	CIERRE	<p>EVALUACIÓN: en el aula se les entrega una hoja con plumones, para que dibujen su juego. Se plantea algunas preguntas de Metacognición: ¿A que jugaron hoy? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cómo se sintieron al hacerlo? ¿Qué otras actividades les gustaría realizar la próxima clase?</p>		10'



SESION DE APRENDIZAJE N°6



Institución Educativa:	1574 COCHABAMABA
Grado:	O5 AÑOS
Propósito de la sesión:	Determinar que el niño (a) reconozca los gestos de los animales que conocen.
Título de la actividad:	Movemos nuestro cuerpo imitando a los animalitos

EDAD	5 años			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr saltar trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresan sus emociones explorando posibilidades de su cuerpo con relación a su espacio, la superficie y los objetos; regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio en estas acciones muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Lista de cotejo

UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p>MOTIVACIÓN: cantamos una canción</p> <hr/> <p>SABERES PREVIOS: La docente les pregunta a los niños si les gustaría realizar la acción ¿cómo creen que podemos imitar a los animales? ¿Qué animales imitaríamos? ¿Qué cosas necesitaríamos para imitarlos?</p> <p>POBLEMATIZACIÓN: se realizará las siguientes preguntas a los niños ¿Qué dice la canción? ¿Qué ejercicios podemos hacer? ¿Cómo lo podemos hacer?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Después de oír sus respuestas, se da conocer el propósito del día de hoy, realizar la actividad para mejorar el desarrollo de sus habilidades motrices básicas.</p>	Canción	20'
	DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>ASAMBLEA O INICIO Organizamos el aula, los otros materiales que se utilizaran.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Delimitamos el espacio donde trabajaremos. • Establecemos las normas durante el juego • Para el calentamiento colocamos una caja con diferentes juguetes. • Los niños toman uno y inventan movimientos con el. • Presentamos el material de trabajo: aros • Explicamos que jugamos a correr e imitando a los animalitos que caminan con 4 patas. • Colocamos los aros sobre el piso formando dos filas largas. • Los niños pasaran la cuadrupedia sin pisar los aros diciendo a que animal imitan y haciendo el sonido que este hace. • Primero la forma lenta para que puedan coordinar los movimientos. • Luego lo harán aumentando la velocidad. <p>RELAJACIÓN:</p> <p>_para relajarse entregamos a cada niño(a) una tiza</p> <p>_dibujan un cuadrado grande en el que quepan</p> <p>_se colocan dentro de la figura con los pies separados a los extremos y flexionan el cuerpo hacia adelante y hacia atrás a un costado y a otro, mientras inhalen y exhalan.</p>	_cajas _aros	30'
	CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <p>en el aula por grupos salen y dan a conocer que más les agrado realizar del juego, Se plantea algunas preguntas de Metacognición: ¿A que jugaron hoy? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cómo se sintieron al hacerlo? ¿Qué otras actividades les gustaría realizar la próxima clase?</p>		10'



SESION DE APRENDIZAJE N° 7



Institución Educativa:	1574 COCHABAMABA
Grado:	O5 AÑOS
Propósito de la sesión:	Los niños y niñas se deslizarán y aprenderán a mover sus cuerpos
Título de la actividad:	¿movemos nuestro cuerpo como gusanito

EDAD	5 años			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICO MOTR ICIDA D	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr saltar trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresan sus emociones explorando posibilidades de su cuerpo con relación a su espacio, la superficie y los objetos; regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio en estas acciones muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Lista de cotejo

UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p>MOTIVACIÓN: contamos un cuento “el gusanito”</p> <hr/> <p>SABERES PREVIOS: La docente les pregunta a los niños si les gustaría realizar la acción del gusanito ¿alguna vez han visto algún gusano? ¿Cómo son los gusanos? ¿Por qué el gusano no camina como nosotros?</p> <p>POBLEMATIZACIÓN: se realizará las siguientes preguntas a los niños ¿Qué dice el cuento? ¿quiénes son los personajes? ¿Por qué creen que se desliza el gusano?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Después de oír sus respuestas, se da conocer el propósito del día de hoy, realizar la actividad para mejorar el desarrollo de sus habilidades motrices.</p>		20'
	DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ASAMBLEA O INICIO delimitamos el espacio del patio en donde trabajamos. ✓ Establecemos las normas durante el juego. ✓ Presentamos los materiales de trabajo. <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ para el calentamiento realizan diferentes movimientos de manera libre utilizando las sogas y descalzos ✓ preguntamos ¿Cómo se desplazan los gusanos? ✓ Imitan el movimiento ondulando sus cuerpos. ✓ Explicamos que jugaremos a la carrera de gusanos y que vamos a trabajar en equipos que formaran el cuerpo de gusanito. ✓ Amarramos las zonas de los extremos y cada cuatro niños se colocan dentro. ✓ Primero corren libremente para compaginarse ✓ Luego corren haciendo movimientos ondulados ✓ Hacemos carrera con los equipos. <p>RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Siguen dentro de la soga formando un círculo con ella ✓ Giran dando vueltas suavemente con cuidado de no caerse o pisar al compañero. 	Soga	30'
	CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Guardamos los juguetes en papelotes por grupos dibujan lo que más les gusto de la actividad, Se plantea algunas preguntas de Metacognición: ¿A que jugaron hoy? ¿Cómo lo realizaron? ¿Cómo se sintieron al hacerlo? ¿Qué otras actividades les gustaría realizar la próxima clase?</p>	_Papelógraf o _lápiz _borrador -colores	10'



SESION DE APRENDIZAJE N°8



Institución Educativa:	1574 COCHABAMABA
Grado:	O5 AÑOS
Propósito de la sesión:	Que el niño aprenda a ejercitar su cuerpo
Título de la actividad:	Ejercitamos nuestro cuerpo jugando con latas

EDAD	5 años			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICO MOTR ICIDA D	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo _manual y óculo - podal que requieren mayor posición.	Lista de cotejo

UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p>MOTIVACIÓN: cantamos una canción</p> <hr/> <p>SABERES PREVIOS: La docente les pregunta a los niños si les gustaría realizar la acción ¿de dónde viene los tarros? ¿Qué podríamos realizar con los tarros?</p> <p>POBLEMATIZACIÓN: se realizará las siguientes preguntas a los niños ¿Qué dice la canción? ¿Qué materiales se usó? ¿Qué ejercicios realizaríamos? ¿cómo lo realizaríamos?</p> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Después de oír sus respuestas, se da conocer el propósito del día de hoy, realizar la actividad para mejorar el desarrollo de sus habilidades motrices.</p>		20'
	DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>ASAMBLEA O INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Delimitamos el espacio donde trabajaremos ✓ Establecemos normas para el desarrollo de juego y materiales ✓ Presentamos los materiales: (latas que trajeron de casa). <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ para el calentamiento hacen rodar sus latas por el patio con las manos y luego con los pies ✓ forman dos filas para competir ✓ se ubican uno detrás del otro cada uno con sus latas sujetándolas con las manos ✓ al primer niño cada fila se le coloca en la lata una pelota ✓ explicamos que el juego consiste en pasar la pelota en la lata del compañero detrás sin dejarlo caer ✓ la pelota debe llegar hasta el último y regresar al inicio de la fila ✓ los niños juegan y realizan la competencia <p>RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ cada niño se pone de pie y comienza a trotar dentro de la cancha de juego 	Latas y pelotas	30'
	CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Guardamos los juguetes, verbalizamos lo realizado, Dibujan y pintan lo que más les gusto.</p>	Papel colores	10'



SESION DE APRENDIZAJE N°9



Institución Educativa:	1574 COCHABAMABA
Grado:	O5 AÑOS
Propósito de la sesión:	Que los niños aprendan a coordinar su cuerpo utilizando los ejercicios
Título de la actividad:	Coordinamos motora gruesa

EDAD	5 años			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr saltar trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresan sus emociones explorando posibilidades de su cuerpo con relación a su espacio, la superficie y los objetos; regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio en estas acciones muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Lista de cotejo

UNIDAD DIDÁCTICA	INICIO	<p>MOTIVACIÓN: cantamos una canción “la ronda de los animales”</p> <hr/> <p>SABERES PREVIOS: La docente les pregunta a los niños si les gustaría realizar la acción ¿Qué dice la canción? ¿Qué personajes hay en la canción? ¿Cómo lloran los animales?</p> <hr/> <p>POBLEMATIZACIÓN: se realizará las siguientes preguntas a los niños ¿Cómo hacen los animalitos? ¿creen que ustedes pueden correr como los animalitos? ¿Qué ejercicios realizaríamos? ¿cómo lo realizaríamos?</p> <hr/> <p>PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN: Después de oír sus respuestas, se da conocer el propósito del día de hoy, realizar la actividad para mejorar el desarrollo de sus habilidades motrices.</p>		20'
	DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>ASAMBLEA O INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ delimitamos el espacio del patio en donde trabajamos. ✓ Establecemos las normas durante el juego. <p>Presentamos los materiales de trabajo.</p> <p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños se trasladan de un lugar a otro imitando a un gato (se coloca en puntos de apoyo manos y pies, variamos la actividad pidiéndoles que imiten a un granjero. Explicamos que deben emplear los mismos puntos de apoyo, pero en posición boca arriba invitamos a correr libremente por el patio, indicamos que al escuchar el sonido del silbato deberán cambiar inmediatamente la dirección ❖ Pegamos un cartel que diga inicio y otro que diga meta, entregamos a cada representante una pelota, explicamos que deberíamos hacer rodar la pelota desde el inicio hasta la meta, corriendo al lado de ella y ganara el primero en llegar, pedimos que se turnen de manera que todos participen. <p>RELAJACIÓN:</p> <p>Los niños se acuestan en la colchoneta y cantamos una canción de cuna, mientras pasamos haciéndoles cariño en la cabeza y felicitándolos por el trabajo realizado</p>	Silbato Pelotas	30'
	CIERRE	<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Se les entrega una hoja en blanco y dibujan lo que mas les gusto de la actividad.</p>	Papel boom	10'

HOY ES MI DIA Y ME DIVIERTO (SESION N°10)

Situación de aprendizaje		
HOY ES MI DIA Y ME DIVIERTO		
Fecha:		
Propósitos de las Sesión		
Los niños y las niñas, tienen deberes que deben ser respetados, asimismo es necesario que lo conozcan. Por lo tanto, hoy día, se celebrará y festejará en la Institución Educativa con una fiesta infantil el Día de la Declaración Universal de los Derechos del Niño.		
Antes de la Sesión		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se adorna el aula ✓ Se prepara los bocaditos ✓ Alistamos el equipo de sonido ✓ Realizamos el letrero de Bienvenida 		
Aprendizajes Esperados		
Competencia	Capacidad	DESEMPEÑO
SE DESEMVUELVEN DE MANERA AUTONOMA ATRAVES DE SU MOTRICIDAD	Comprende su cuerpo	_Explorando las posibilidades de su cuerpo. _realiza acciones de movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse
Secuencia Didáctica de la Sesión		
Inicio		
Motivación: Comentan sobre lo observado: ¿Como esta adornado el Jardincito? Que se ha utilizado, que preparativos se han realizado, previo al Día central? ¿Qué se celebra?, ¿Cómo lo vamos a festejar?		
Desarrollo		
<ul style="list-style-type: none"> - Se dispone el aula para una fiesta, se colocan los bocaditos en el centro de la mesa para que todos se sirvan en forma educada. - Se prende el equipo de sonido - Se tiene la participación de las madres de familia - Bailamos al ritmo de la música con alegría, todos los niños, festejando el Gran Día. 		
		
Cierre (Valoración del Aprendizaje)		
APLICAMOS LA METACOGNICIÓN -Los niños reflexionan sobre los Derechos del niño y el respeto que se merece cada niño y niña		

ME DIVIERTO SALTANDO Y REPTANDO (SESION N°11)

Situación de aprendizaje		
“Me divierto saltando y reptando”		
FECHA:		
Propósitos de las Sesión		
Los niños y las niñas interactúen y desarrollen sus habilidades creativamente		
Antes de la Sesión		
<ul style="list-style-type: none"> • Prever una lámina de la Virgen María. • Preparar la hoja de aplicación. 		
Materiales		
<ul style="list-style-type: none"> • Cartel de asistencia carel de tiempo-Control del calendario • 		
Aprendizajes Esperados		
Competencia	Capacidad	desempeño
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las habilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos
Secuencia Didáctica de la Sesión		
Inicio		
<p>ACTIVIDADES PERMANENTES:</p> <p>*Ingresan saludando a la profesora y a sus compañeros.</p> <p>*Saludamos a Dios mediante oraciones y canticos</p> <p>*Controlan el tiempo, calendario, y la asistencia y las normas de convivencia.</p> <p>UTILIZACION LIBRE DE LOS SECTORES.</p> <p>*Planificación: Los niños y niñas deciden en que sector jugar.</p> <p>*Organización: Organizan su juego grupal</p> <p>*Ejecución: Juegan de acuerdo a su organización</p> <p>*Orden: Guardan y ordenan los juguetes utilizados</p> <p>*Socialización: Verbalizan lo realizados.</p>		

MOTIVACION.

A través de la canción:

Estrellita

Estrellita ¿dónde estas?

Quiero verte de verdad

En el cielo sobre el mar

Un diamante de verdad

Estrellita ¿dónde estas?

Quiero verte sin final

RECUPERACION DE SABERES PREVIOS.

¿Conocen la estrellita?, ¿Chan visto una estrella?

CONFLICTO COGNITIVO:

¿Dónde han visto?, ¿que que color es? ¿todas las estrellas son iguales?

PRESENTACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Me divierto saltando y reptando

Desarrollo**CONSTRUCCION DEL CONOCIMIENTO:**

Realizan una dinámica siguiendo indicaciones sencillas de la docente:

_Distribuimos llantas en el suelo, formando una secuencia: una llanta, tres llantas juntas, una llanta, tres llantas juntas una llanta y tres llantas juntas.

_Indicamos a los niños que corran libremente alrededor de ellas

_indicamos a los niños que salten sobre la llanta y repten sobre las tres llantas. Repiten el movimiento hasta que terminen el circuito

_hacen una volita de papel de seda, la colocan en la mano y la mueven echando aire por la nariz.

CONSOLIDACION DEL APRENDIZAJE.

Al terminar dibujan lo que mas les gusto

APLICACIÓN DEL NUEVO SABER:

¿qué hicieron?, ¿les gustó lo que hicieron?, ¿por qué están realizando esta actividad?

ACTIVIDAD DE ASEO, REFRIGERIO, LONCHERA y RECREO.

Antes de consumir la lonchera se lavan las manos, después guardan sus loncheras y ordenan las mesas y sillas

Cierre (Valoración del Aprendizaje)**APLICACIÓN DE LO APRENDIDO**

-enviamos el comunicado para el día de mañana, que traigan botellas de diferentes tamaños.

¿Qué hicieron hoy?, ¿cómo lo hicieron?, ¿todos colaboraron? ¿compartieron materiales?