



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA  
DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD  
GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 233 LA  
SOLEDAD HUARAZ – 2019**

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

**AUTOR**

**SALES MARCHENES, ALEX GONZALO  
ORCID: 0000-0002-9749-286X**

**ASESOR**

**PADILLA MONTES, TIMOTEO AMADO  
ORCID: 0000-0002-2005-3658**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2021**

## **2. EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Sales Marchenes, Alex Gonzalo

ORCID 0000-0002-9749-286X

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

### **ASESOR**

Padilla Montes, Timoteo Amado

ORCID ID: 0000-0002-2005-3658

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

### **JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID:0000-0003-1597-3422

Jiménez López, Lita Ysabel

ORCID: 0000-0003-1061-9803

### **3. HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR**

---

Mgtr. Sofia S. Carhuanina Calahuala

**MIEMBRO**

Dra. Lita Ysabel Jiménez López

**MIEMBRO**

---

Mgtr. Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez

**PRESIDENTE**

---

Dr. Timoteo Amado Padilla Montes

**ASESOR**

## **4. AGRADECIMIENTO Y/O DEDICATORIA**

### **AGRADECIMIENTO**

A Dios por darme el aliento de fuerza y voluntad para hacer realidad este sueño.

A mis padres y mi familia por sus apoyos incondicionales. Y a todas las personas que me han tendido la mano en los momentos en que más lo necesitaba.

Al Docente Tutor Investigador, Mtgr. Azabache Gutiérrez Pablo Isaac, por su bondad y carisma, asesoría brindada en el trabajo por su motivación en la elaboración y culminación

de este trabajo de investigación y sobre todo las grandes enseñanzas que dio en nuestra formación profesional, A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por permitir que forme parte de sus aulas universitarias y lograr mis sueños que tanto deseaba.

## **DEDICATORIA**

A DIOS, por darme la vida y  
acompañarme en cada paso que doy por  
fortalecer mi corazón e iluminar mi mente  
por darme día a día mayor sabiduría y  
culminar con éxito mi carrera.

A mis padres y hermanos, mi familia por  
sus apoyos incondicionales, como  
palabras de aliento, por incentivar me a  
seguir cumpliendo mis metas y así  
alcanzar el éxito personal y profesional.

**Alex**

## 5. RESUMEN Y ABSTRACT

### RESUMEN

El estudio surge de la interrogante ¿En qué medida los juegos recreativos como estrategia didáctica influyen en la mejora de la psicomotricidad gruesa de niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad Huaraz, 2019?; tuvo como objetivo, determinar la influencia de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años; el estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental con pre y post prueba, la muestra de estudio estuvo conformada por 20 niños, la técnica aplicada fue la observación, y el instrumento de lista de cotejo. Los resultados halados indican que el 70% de niños se encuentran en el nivel en inicio y luego de la aplicación del programa el 65% de niños alcanzaron el nivel logro previsto, el  $p = 0,000$  y es  $< 0,05$  con un 95% de nivel de confianza. Concluyendo que, los juegos recreativos como estrategia didáctica posibilitaron de manera efectiva la mejorar la psicomotricidad gruesa, en sus dimensiones equilibrio, coordinación viso motriz, y el control del cuerpo en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 La Soledad, Huaraz – 2019; encontrándose un alto porcentaje en el nivel de logro previsto, frente a la prueba de inicio; interpretándose la influencia positiva de los juegos recreativos en la mejora de la psicomotricidad gruesa.

**Palabras clave:** coordinación, juego, psicomotricidad, recreativo

## ABSTRACT

The study arises from the question To what extent do recreational games as a didactic strategy influence the improvement of gross motor skills of 4-year-old children from the initial educational institution N ° 233 La Soledad Huaraz, 2019 ?; Its objective was to determine the influence of recreational games as a didactic strategy to improve gross motor skills in 4-year-old children; The study was quantitative, explanatory level, pre-experimental design with pre and post test, the study sample consisted of 20 children, the applied technique was observation, and the checklist instrument. The results show that 70% of children are at the starting level and after the application of the program 65% of children reached the expected achievement level,  $p = 0.000$  and is  $<0.05$  with 95% of confidence level. Concluding that, recreational games as a didactic strategy made it possible to effectively improve gross motor skills, in its dimensions, balance, visual-motor coordination, and body control in 4-year-old children of the Initial Educational Institution No. 233 La Soledad, Huaraz - 2019; finding a high percentage at the expected level of achievement, compared to the start test; interpreting the positive influence of recreational games in improving gross motor skills.

**Key words:** coordination, game, psychomotor, 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 dedicatoria.....	iv
5. Resumen y abstract.....	vi
6. Contenido.....	ix
7. Índice de tablas y gráficos.....	x
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....</b>	<b>5</b>
<b>III. HIPÓTESIS.....</b>	<b>233</b>
<b>IV METODOLOGÍA.....</b>	<b>244</b>
4.1. Diseño de la investigación.....	244
4.2. Población y Muestra.....	244
4.3. Definición y operacionalización de variables.....	275
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	297
4.5. Plande análisis.....	28
4.6. Matriz de consistencia.....	29
4.7. Principios éticos.....	311
<b>V. RESULTADO.....</b>	<b>333</b>
5.1. Resultados.....	42
5.2. Análisis de resultados.....	424



VI. CONCLUSIONES.....	51
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS.....	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	534
ANEXOS .....	588

## 7. ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

### ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de estudiantes.....	25
Tabla 2. Muestra de estudios.....	25
Tabla 3. Porcentaje y nivel alcanzado en la pre prueba en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años.....	33
Tabla 4. Porcentaje y nivel alcanzado durante las sesiones de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años.....	35
Tabla 5. Porcentaje y nivel alcanzado en el post prueba en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años.....	37
Tabla 6. Porcentaje y nivel alcanzado en la comparación de resultados en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años.....	39
Tabla 7. Porcentaje y nivel alcanzado en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años.....	41
Tabla 8. Prueba T de Student.....	43

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Porcentaje y nivel alcanzado en la pre prueba en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años.....	33
Gráfico 2. Porcentaje y nivel alcanzado durante las sesiones de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años.....	36
Gráfico 3. Porcentaje y nivel alcanzado en el post prueba en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años.....	37
Gráfico 4. Porcentaje y nivel alcanzado en la comparación de resultados en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años.....	39
Gráfico 5. Porcentaje y nivel alcanzado en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años.....	41
Gráfico 6. T de Student.....	43

## I. INTRODUCCIÓN.

En las últimas décadas la educación en el país viene sufriendo un desequilibrio constante, donde se observa muchas deficiencias en el sistema educativo del nivel inicial, pues en ella establece la base principal del desarrollo de los niños y niñas menores de 4 años, lo que concierne a los estudiantes, no todos cuentan con la misma habilidad y la misma calidad para educarse.

La psicomotricidad gruesa, según Gómez (2017) menciona que, “es el desarrollo del cuerpo de una persona y permite descubrir a través de movimiento corporal la acción, la vivencia corporal de situaciones que favorece el paso de representación mental y la construcción del mundo de la realidad”. Por lo mismo que, implica el desarrollo de la coordinación motora, movimiento corporal que posibilita al niño o niña realizar actividades como jugar, desplazarse, gatear, subir, haciendo la actividad muy placentera.

La importancia de esta capacidad reside en dos aspectos de carácter físico y psicología emocional. Por ello los niños realizan actividades de motricidad gruesa van aprender a gatear, caminar, correr, saltar, equilibrio, coordinar movimientos, orientarse visoespacial mente, así como las habilidades tácticas y la exploración como el descubrimiento de su entorno y así mejorarían su autoestima, la interrelación con sus demás compañeros, la confianza en sí mismo la inteligencia, entre otros.

En el Centro de Desarrollo Infantil Bosque Encantado, Colombia, según investigación realizada por Campaña, (2020) da cuenta que, “los niños presentan dificultades en el manejo de sus músculos y coordinación al realizar movimientos o posturas de su cuerpo durante la realización de tareas o ejecutar diversas actividades que requieren una postura correcta, falencias en actividades que implican lateralidad” (p. 13).

En Lima, según investigación realizada por Arzola (2018) indica que, “los niños tienen dificultades para realizar algunos ejercicios propuestos por la profesora del aula como: reptar, trepar, saltar, girar utilizando su cuerpo, saltar utilizando uno o dos pies; darse volantines” (p. 16).

A nivel de la región Ancash, en un estudio realizado en una institución educativa particular, por Sernaqué (2020) da cuenta que, “existen niños que no participan en actividades artísticas que implican el movimiento y baile, como danza; presenta dificultades en la coordinación de sus movimientos, equilibrio, y la manifestación de sus pensamientos y sentimientos” (p. 14).

Con respecto al problema la psicomotricidad gruesa en el contexto local, los niños de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz presentan un serie de dificultades en aspectos esenciales para su interacción y desenvolvimiento entre estos figuran las limitaciones que presentan en el desarrollo de su equilibrio en diferentes posiciones y actividades que realizan otro factor es el ritmo, ya que cuando ejecutan actividades de diversa índole evidencian dificultades para llevar el compás o los movimientos adecuados acorde con los propuestos, y finalmente otro componente, es la lateralidad esto se observa cuando realizan actividades que implican orientación de derecha e izquierda, Ante esta dificultad nos planteamos el siguiente enunciado:

¿De qué medida los juegos recreativos como estrategia didáctica influyen la mejora de la psicomotricidad gruesa de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 233 La Soledad Huaraz – 2019?

En consecuencia, se consideró como objetivo general: determinar la influencia de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad gruesa de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 La Soledad,

Huaraz – 2019. Del mismo modo los objetivos específicos fueron los siguientes; identificar el nivel de desarrollo alcanzado en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz, 2019, antes de la aplicación de los juegos recreativos. Diseñar y aplicar los juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz, 2019. Verificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz, 2019, mediante el post prueba. Comparar los resultados obtenidos en el post y pre prueba en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz, 2019.

La presente investigación se justificó el uso de los juegos recreativos facilita que el estudiante pueda expresar sus emociones, sentimientos y explique sus reacciones a los demás observar diferentes puntos de vista de los cuales asimiló valores, su influencia en la psicomotricidad gruesa, la funcionalidad de esta investigación radita en los conocimientos obtenidos en la realidad educativa donde se aplicó el instrumento, y los resultados permitieron elaborara las estrategias planteadas

La metodológica para este estudio fue cuantitativo se trabajó con datos numéricos , el tipo aplicado se comprobó la influencia de una variable a otra, el diseño fue pre experimental con Pre y Pos test, población 20 niños, muestra fue censal integrado por toda población se elaboró una matriz de Operacionalización de variable con sus respectivas dimensiones e indicadores, sirvieron para diseñar el instrumento de lista de cotejo validada a través de juicio de expertos y su confiabilidad se realizó a través del alfa de Cronbach

Se observo los resultados en el pre test un 70% de niños en el nivel en inicio; sin embargo, en el post test, un 25% de niños se ubican en el nivel en proceso y el 65% de niños alcanzaron el nivel de logro alcanzado.

Llegando a concluir que, los juegos recreativos como estrategia didáctica posibilitaron de manera efectiva la mejorar la psicomotricidad gruesa, en sus dimensiones equilibrio, coordinación viso motriz, y el control del cuerpo en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 La Soledad, Huaraz – 2019; encontrándose un alto porcentaje en el nivel de logro previsto, frente a la prueba de inicio; el  $p= 0.000$ , con 95% de confiabilidad, interpretándose la influencia positiva de los juegos recreativos en la mejora en el movimiento de su cuerpo, cuando hacen giros, saltos, recorridos, cambio de posiciones, movimientos coordinados, y control de cuerpo de manera adecuada.

## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

A nivel internacional

Campana (2020) en su investigación, “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de 4 años de C.D.I. Encantado Dos, en el municipio Valle del Guamuez, putumayo”, en la Universidad Santo Tomás. Cuyo objetivo fue determinar las principales estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en el desarrollo del equilibrio en menores de 4 años del CMI. Bosque Encantado Dos, Municipio del valle de Guamuez, Putumayo. El estudio fue de tipo cualitativo, nivel investigación acción, en una muestra constituida por 22 niños y niñas. Como técnica se aplicó la observación y el análisis del contexto; cuyo instrumento fue la encuesta, la entrevista. Cuyos resultados indican que en la prueba de entrada, un 70% muestran dificultades cuando hacen recorrido sobre una línea, recorrido con un vaso de agua, recorrido con una canasta de objetos y solo el 30% si presenta habilidades adquiridas. Concluye que, las principales estrategias lúdico-pedagógicas que necesita implementar se relaciona con la enseñanza en el espacio abierto, actividades en contextos de juegos tradicionales, juegos en el aire libre, prácticas deportivas, integración familiar.

Rosada (2017) en su investigación, “Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria”, en la Universidad Rafael Landívar de Guatemala. cuyo objetivo fue, desarrollar de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria. La metodología utilizada fue de tipo cualitativa- descriptiva para determinar los principales aspectos que son necesarios para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños menores de seis años, utilizando una matriz DOFA para



su diagnóstico inicial. la muestra de estudio estuvo constituida por 24 estudiantes, se utilizó la observación y como instrumento la entrevista, encuesta. Los resultados mostraron que el juego y la lúdica son potenciadores en el desarrollo de los niños y niñas, afianzando procesos sectoriales como el manejo de la motricidad gruesa, con el equilibrio y la coordinación como aspectos principales en su contexto. Concluye que, la motricidad gruesa es un aspecto que se debe afianzar en los entornos escolares ya que esta es la base para el desarrollo del pensamiento lógico y la habilidad del aprendizaje en el contexto de la lectoescritura; además, la falta de direccionamiento durante los primeros años de vida y escolarización, reflejan las dificultades y pocas habilidades que tendrán estos menores en niveles más avanzados de educación o en etapas posteriores de vida con problemas en la lectura, escritura, identificación de cifras y números, organización espacial y dominio de su cuerpo; por lo tanto plantea una secuencia de ejercicios para aplicar en clases de educación física o en espacios de juego y lúdica centrados en el movimiento y equilibrio de las extremidades conectadas con la función cognitiva.

Raura (2017) en su investigación, “Desarrollo de la motricidad gruesa mediante el juego como herramienta pedagógica. guía de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de edad, dirigido a docentes del CIBV “Nuevo Amanecer”, Parroquia de Canchagua, Cantón Saquisilí, en el periodo académico 2017” en el Instituto Tecnológico de Quito. Cuyo objetivo fue, desarrollar la motricidad gruesa mediante el juego como herramienta pedagógica. guía de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de edad. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel tecnológico, diseño pre experimental, en una muestra de 32 estudiantes, se aplicó la observación y como instrumento la ficha de observación. Los resultados muestran que falta más

compromiso docente en cuanto a capacitación y atención de primera infancia, despliegue de actividades y despegue por metodología tradicional de aprendizaje donde el juego es visto como pérdida de tiempo; contrario a los lineamientos modernos donde es visto como una parte esencial en el desarrollo de los seres y humanos durante las primeras etapas de vida. Concluye que, los niños de la primera infancia, 0 a 6 años, deben desarrollar sus capacidades motoras ayudados por los adultos que se encuentren en su contexto de vida o desenvolvimiento social, por lo que enfocarse en la motricidad gruesa como una parte esencial de movimiento relacionado con todas las extremidades, inferiores y superiores, como la cabeza, hombros, brazos, piernas y demás, que impactan en el equilibrio y coordinación de los menores.

Medina y Ramos (2017) en su tesis, “El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa Soledad”, en la Universidad de Cartagena. Cuyo objetivo fue, implementar el juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar. El tipo de investigación fue, la investigación es cualitativo y descriptivo, con una muestra de 30 estudiantes con las técnicas la observación, la encuesta y los instrumentos, el cuestionario, la ficha de observación. Cuyos resultados indican que, inicialmente los estudiantes presentan dificultades muy pronunciadas que requieren ser superadas mediante la aplicación de programas de mejoramiento. 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.

Caicedo (2016) en su investigación “Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de la unidad educativa República de Venezuela” de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua”, en la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Cuyo objetivo fue, determinar cómo los juegos

tradicionales inciden en la motricidad gruesa de los niños de cuarto año de la Unidad Educativa “República de Venezuela, de la Ciudad de Ambato. El tipo de investigación fue descriptivo, en una muestra de 65 alumnos, se utilizó las técnicas de la observación y como instrumento la guía de observación. Los resultados hallados muestran que un 65% de estudiantes están en un nivel deficiente en la prueba aplicada; los mismos que requieren de una intervención pedagógica. Concluye que los juegos tradicionales son de gran ayuda tanto en el ámbito físico y social en los niños, ya que no solo se favorece su desarrollo psicomotriz sino también se conservan las tradiciones que deben ser impartidas por padres y docentes

A nivel nacional

Suarez (2018), En su trabajo de investigación, “juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas en los alumnos del quinto grado Juan Lucio Soto Jeremías de Lamblaspata, Huancayo, objetivo Determinar el efecto que tienen los juegos como recursos didácticos en el aprendizaje significativo del Área de Ciencia y tecnología en los estudiantes del tercer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 73001 Manhattan School - Azángaro Tipo de investigación descriptiva. Con una muestra de 30 estudiantes cuyo instrumento fue observación, cuestionario, Concluye, que la aplicación de los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas.

Morales, Medrano (2016) en su tesis” el juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P., universidad nacional de educación enrique guzmán y valle lima. Objetivo analizar la utilización de la hora del juego libre en los sectores y la creatividad en niños de educación inicial, tipo de investigación es descriptivo correlacional. con una muestra de 60 niños, técnica fueron

las fichas de observación, concluye que existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños.

Vásquez, (2016) en su tesis “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, Sarabamba – Chota - 2014. Universidad Nacional de Cajamarca. El tipo de investigación e cualitativo con el diseño pre experimental con una muestra de 30 estudiantes se utilizó instrumentos que se utilizaron está la encuesta, pre y post test, concluye que sirvieron como insumo para poder hacer las comparaciones y determinar si los juegos son interesantes para poder mejorar los niveles de socialización de los niños y niñas dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje donde los niños no solo aprenden conocimientos, sino que la parte emocional es básico para lograr los aprendizajes.

Arzola (2018) en su tesis, “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial” en la Universidad César Vallejo. Cuyo objetivo fue, determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051 Carabayllo. El tipo de estudio fue cuantitativo, nivel aplicado, cuyo diseño fue pre experimental, la muestra de estudio estuvo conformada por 30 estudiantes de 5 años. Se aplicó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo. Cuyos resultados muestran en el pre test 76,6% están en el nivel C, y el 23,4% en el nivel en proceso; en el post test, el 10% están en el nivel en proceso y el 90% en el nivel logrado. Concluye que, la aplicación de los juegos motores influye significativamente 90% en la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la institución educativa 2051 Carabayllo, con el valor de  $p= 0,020 > \alpha =0,05$ ; esto confirma la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula.

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. 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, provincia de Utcubamba, Región Amazonas. El tipo de estudio fue cuantitativo, nivel aplicado; diseño pre experimental con pre y post prueba, la muestra estuvo conformada por 21 niños y niñas, se utilizó como técnica observación y como instrumento la lista de cotejo. Cuyos resultados muestran que, en la pre prueba el 76% están en el nivel bajo, el 19% en el nivel medio y un 5% en el nivel alto. En el post prueba el 5% están en el nivel bajo, el 67% en el nivel medio y un 28% en el nivel alto. Concluye que, la mayoría de los estudiantes necesitan apoyo para desarrollar la motricidad gruesa, pero al salir del programa la mayoría lograron superar las limitaciones en el desarrollo de su motricidad gruesa, debido a la eficacia del programa.

#### A nivel regional

Sernaque (2020) en su tesis, “La danza como estrategia para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa particular Isabel de Aragón del distrito de Chimbote en el año escolar 2018”, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo fue determinar que la danza como estrategia mejora la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular Isabel de Aragón, distrito de Chimbote. El estudio fue de tipo explicativo, nivel cuantitativo y diseño pre experimental; cuya muestra de estudio estuvo conformada de 25 niños; se aplicó la técnica de la observación y como instrumentos la lista de cotejos. Los resultados encontrados dan

cuenta que, en el pre test un 56% alcanzan un calificativo C, un 28% un calificativo B y solo un 16% un calificativo A. Luego de la aplicación de la danza, el 68% alcanzan un calificativo A, el 24% un calificativo B y un 8% un calificativo C. Concluye que se comprobó la efectividad y pertinencia de la danza como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la institución educativa privada Isabel de Aragón, distrito de Chimbote; y la investigación manifiesta un efecto positivo ya que los estudiantes presentaron una mejora significativa en su psicomotricidad gruesa al finalizar la aplicación didáctica de la danza como estrategia.

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”, en la Universidad católica Los Ángeles de Chimbote. cuyo objetivo fue, determinar si el uso de juegos recreativos mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de edad. el tipo de estudio fue cuantitativo, nivel aplicado, cuyo diseño fue pre experimental, en una muestra de 10 niños y niñas; la técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Cuyos resultados indican que, en la pre prueba el 6,25% alcanzan el nivel bueno, un 37.5% en el nivel deficiente y un 56,25% en el nivel regular; sin embargo, en el post prueba el 12.5% están en el nivel regular y el 87,50% en el nivel bueno. Concluye que, se demuestra que los juegos recreativos mejoran significativamente el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 686 Marcash, Huari, lo cual se puede verificar en los resultados presentados en las tablas y e la prueba de T- Student.

Pastor (2019) en su investigación, “Motricidad gruesa en la I.E.I. N° 1546 La Victoria con los niños de 5 años, Chimbote Perú, 2018”, en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo fue, cuyo objetivo fue, determinar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.N° 1546 La

Victoria, distrito de Chimbote. La metodología empleada corresponde a la investigación cuantitativa, nivel aplicativo, diseño pre experimental; la muestra de estudio estuvo conformada por 23 niños y niñas; se aplicó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados muestran que, el 83% se encuentran en el nivel regular, un 17% en el nivel bueno. Se concluye que, mediante estos resultados, se puede decir que la mayoría de niños de 5 años evaluados mostraron dificultades en su motricidad gruesa.

Morales, Medrano (2016) en su tesis “El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P”, en la Universidad Nacional de Santiago Antúnez de mayo Huaraz, objetivo reconocer la importancia del desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas como una de las principales fuentes de comunicación el tipo de investigación es descriptivo correlacional. con una muestra de 60 niños, técnica fueron las fichas de observación, concluye que existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños, lo que evidencia la falta de un taller para desarrollar el nivel de su motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E N° 1546 La Victoria del distrito de Chimbote.

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

### **2.2.1. Juegos recreativos como estrategia didáctica**

#### **2.2.1.1. *Concepto de juegos recreativos como estrategia didáctica***

Rojas (2012) afirma que, “son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo a las necesidades de los estudiantes a la cual van dirigirse, los objetivos y la naturaleza del área, con el propósito de hacer efectiva el proceso de aprendizaje” (p. 38).

Según, Pilataxi, (2018) considera que, es una actividad que realiza el ser humano en su tiempo libre el cual proporciona una diversión, entretenimiento,

alegría, placer, libertad, entre otros sin que esta recreación se convierta en algo competitivo. La recreación no solo tiene que ver con la expresión física individual o grupal sino también está inmersa en juegos de salón, en el baile, en la música entre otros.

Así mismo López (2018) indica que, “Es un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute quienes lo ejecuten es una actividad eminentemente lúdica divertida capaz de transmitir emociones, alegría, salud. estimulo el deseo de ganar permitiendo la relación con otras personas”.

Por su parte, Vásquez (2016) afirma que, “El juego es uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida. Jugando, aprende a comunicarse, ejercita su imaginación, explora y prueba sus nuevas habilidades e ideas, entrena el uso de cada una de las partes de su cuerpo, conoce el mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia”.

Caicedo, (2016) menciona que el juego son todas las actividades que se realiza con fines recreativos o de diversión de quien en lo realizan o practica el juego establece diferencias con el trabajo el arte e incluso el deporte no supone una obligación necesaria de concretar por ello el juego es utilizado con fines didácticos como una herramienta educativa, el juego puede ser una de las maneras de disfrutar el libre o llamado ocio como un modo de entretenimiento o distracción.

De manera que los juego recreativos como estrategia didáctica, viene a ser un conjunto de técnicas y procedimientos de carácter flexible que son planificadas para el desarrollo de las actividades de aprendizaje del niño o niña, el cual varía de acuerdo al propósito, contexto, las características del área a desarrollar.



### ***2.2.1.2. Características de los juegos recreativos como estrategia didáctica***

Los juegos recreativos como estrategia didáctica presentan sus propias características, dentro de los cuales podemos considerar;

Posada (2014) menciona que, “conllevan a curiosear, experimentar, dialogar, reflexionar a través de la vivencia de distintas experiencias que se puede llegar a la pedagogía lúdica la cual presenta como una propuesta didáctica de disfrute y desafío” (p. 45).

Por su parte, Sánchez (2011) afirma que, “Se caracteriza por ser una práctica abierta y lúdica, que tiene características fundamentales de apertura en su interpretación y cambio en las reglas del juego” (p.11).

De manera que los juegos recreativos presentan como características, la predisposición de los niños y niñas para realizar el juego; Asimismo, todo juego recreativo cuenta con las reglas establecidas, los mismos que pueden ir modificando de acuerdo a la complejidad del juego; estos pueden resultar de los consensos, democráticos. Requiere de la preparación de medios y materiales para realizar las prácticas. Requiere de una adaptación al contexto, a la edad del niño y a las necesidades recreativas.

Por lo mismo que son un conjunto de acciones planificadas, organizadas y ejecutadas por los niños y niñas bajo la orientación o apoyo de la docente para desarrollar capacidades de una determinada área curricular.

### ***2.2.1.3. Importancia de juegos recreativos como estrategia didáctica***

Dentro de los juegos recreativos que posibilitan actividades pedagógicas en los niños y niñas, podemos ver;

Morales y Medrano. (2016), Menciona que: el juego es una actividad que se desarrolla las capacidades motoras de los seres humanos teniendo como importancia

en la esfera social y es una herramienta social para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o efectivas.

Así mismo López (2018), Afirma que es importante que en muchos lugares creativos surge el juego libre y espontaneo no necesita un animador para su ejecución.

Ordóñez, (2016) menciona que El juego debe ser nuestro instrumento primordial ya que es el eje principal de su aprendizaje. Una correcta rutina solo se podrá entender si en ella hay tiempo para jugar, ya que ayuda mucho a los niños a divertirse, explorar, imaginar, socializarse y sobre todo compartir con otros niños, es importante para las maestras porque lo utilizan al momento de enseñar una clase y para tener una manera efectiva de llegar a los niños ya sea enseñando números, letras, colores, palabras, formas, tamaños, sumas, restas y una gran cantidad de conceptos básicos. Es por ello que debemos darle el valor y la importancia que necesita para que no se pierda el interés del juego.

#### ***2.2.1.4. Clasificación de los juegos recreativos como estrategia didáctica***

Dentro de los juegos recreativos, podemos encontrar clasificaciones, las mismas que pueden considerarse como:

- ✓ **Los juegos motores o llamado de ejercicio.** “Son juegos primitivos de simple funcionamiento la principal característica es el simple placer de la acción de descubrimiento del mundo, son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano, remo, juego de pelota: básquetbol, fútbol, tenis; otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos” (Morales y Medrano, 2016)
- ✓ **Juego simbólico.** Posee un comportamiento de imitación

- ✓ **Juego de regla.** “Implica a la obligación de actividades, adaptación a las reglas de la sociedad, el juego, servir para el desarrollo de funciones biológicas y psicológicas y fomenta el desenvolvimiento de los sentimientos sociales, Cuando forman grupos y se entregan al juego, los niños establecen reglas a las cuales deben someterse sin excepción y que pueden considerarse como verdaderas leyes” (Morales y Medrano, 2016).

#### **2.2.1.5. Juegos populares**

Caicedo, (2016) afirma que, “Esta clase de juego tiende a pasar de generación en generación de forma oral las reglas varían según los lugares o regiones, países donde se practican muchas veces distintos nombres hacen referencia al mismo juego los juegos populares no están institucionalizados si no que su práctica se limita al esparcimiento y la diversión” (p. 23).

Vásquez, (2016) menciona que, “El juego es una de las actividades más trascendentes en la vida cotidiana, esta actividad no sólo se basa en los niños sino también de toda la persona ya que Los juegos educativos son ejercicios que contribuyen al desarrollo físico y mental al niño se entrega para jugar ya sea dentro fuera de la clase”.

Así mismo López (2008) afirma que, “es un juego practicado por el pueblo se refiere a una manifestación propia de la cultura popular responde a una función y responde a una exigencia fundamental de la vida”.

#### **2.2.1.6. Tipos de juegos recreativos como estrategia didáctica**

Vásquez (2016), afirma que existen tres tipos de juegos más reconocidos como son:

**a. Juegos colectivos**

Caicedo (2016), afirma que, “se orientan en dos sentidos ser competitivos o cooperativos como los deportes de futbol, rugby, básquet, etc. El segundo como deberíamos dar cuenta de algunas expresiones de juegos de consolas o computadoras que habilitan la posibilidad de que dos o más jugadores participen”. De manera que el juego asume un principio fundamental la de socialización, así como se realiza con activación de los sentidos generando un placer por el mismo gusto de hacerlos.

**b. Juegos estructurados**

Asimismo, Caicedo (2016) considera que, “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”.

Por su parte Vásquez (2016) hacer ver que, “ya están establecidos las reglas, instrucciones, normas y procedimientos y límites claro y necesario para el desarrollo del juego”. De manera que los estructurados son aquellos que están regulados, presentan procedimientos establecidos y el jugador solo trata de cumplir esas reglas establecidas, cuando ejecuta el juego.

**c. Juegos no estructurados**

Caicedo (2016) considera 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”.

Asimismo, Vásquez (2016) indica que, “son juegos libres, aquellos que no se establecieron reglas o normas algunas, ni estructuras, Todo se vale y los límites se crean conforme avanza el juego y nunca son iguales, aunque el juego sea el mismo”.

Por lo mismo que el niño que realiza el juego está en la libertad de crearlos, o poder estructurar de acuerdo a su creatividad, este aspecto le da libertad para crear otras o incrementar ciertas modificaciones.

## **2.2.2. La psicomotricidad gruesa**

### **2.2.2.1. Concepto de la psicomotricidad gruesa**

Según, Vásquez (2016), Afirma que “el desarrollo del cuerpo es adquisición de movimiento, capacidad de es importante porque desarrolla la exploración integral del niño”.

Comellas (2003) considera que, “es el dominio y la coordinación de los grados movimientos del cuerpo como saltar, caminar, gatear, rodar, posterioridad en niño ejecutará funciones en la vida cotidiana sin dificultad” (p. 23).

Así mismo, Gómez (2017) hace mención que, “el desarrollo del cuerpo de una persona permite descubrir al mundo a través de movimiento corporal y acción; dando paso a la representación mental, a la construcción del mundo de la realidad, posibilitando el camino a los aprendizajes esenciales”.

También, Cueto (2008) considera que, “comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño, especialmente en el crecimiento del cuerpo y las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas, pies” (p.2).

Por lo que la psicomotricidad gruesa comprende los movimientos corporales gruesos, a través de los cuales los niños pueden realizar actividades, básicas, que poco a poco van dando origen a movimiento más complejos, con mayor coordinación,

equilibrio. Estas deben ser desarrolladas no solo en las escuelas, sino que la familia debe ser un factor importante del desarrollo.

#### **2.2.2.2. *Importancia de la psicomotricidad gruesa***

Según Bravo (2017) considera que, “es importante, porque contribuye el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño, también favorece la relación social con su entorno, es la habilidad que el niño va adquiriendo para moverse armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio, agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos”.

Por su parte Blázquez (2004) indica que, “es importante porque contribuye al desarrollo integral de los niños y niñas, ya que, desde una perspectiva psicológica y biológica, los ejercicios físicos, aceleran funciones vitales y mejoran el estado de ánimo” (p. 43).

Pazmiño (2019) afirma que, “la motricidad se relaciona con todos los movimientos de manera coordinada y voluntaria y constituyen la base para adquirir el desarrollo de las áreas cognitivas y del lenguaje”

Asimismo, la importancia está relacionada, con:

- Proporciona a la salud, una adecuada circulación de la sangre por todo el cuerpo, así como una adecuada respiración que complementa, haciendo que las células corporales puedan oxigenarse constantemente.
- Fortalece la salud mental, por lo que el desarrollo de las habilidades consideradas como motrices sean fuentes generadoras de satisfacción y emociones personales.
- Conlleva hacia la independencia, por lo que los niños y niñas pueden ejecutar de manera autónoma sus propias actividades.

### **2.2.2.3. Aspectos de psicomotricidad gruesa**

Pol (2012) considera que, “la psicomotricidad busca integrar nuevos movimientos de segmentos gruesos del cuerpo que permiten explorar el medio, perfeccionando en forma gradual su desplazamiento al explorar, manteniendo equilibrio postural incipiente” (p. 27).

Por su parte, Durivage (2016) menciona que, “es la coordinación dinámica general, el control postural, el espacio tiempo, los ritmos, que generan un conocimiento general”

A través de los cuales los niños y niñas van tomando conciencia de su propio cuerpo de una manera general, va poder ejercer el control necesario de los movimientos voluntarios; va poder relacionarse con los seres y objetos de su entorno, así como mantenerse en equilibrio corporal al ejecutar movimientos o desplazarse

### **2.2.2.4. Elementos de la psicomotricidad gruesa**

Según, Durivage (2016) considera que, “los elementos principales de la psicomotricidad gruesa son: movilidad, desplazamientos, agilidad, equilibrio” (p. 43).

Asimismo, es considerado como parte de los elementos que conforma la psicomotricidad gruesa, el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático.

El dominio Corporal dinámico, según Suárez (2008) menciona que, “es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo y de moverlas siguiendo la propia voluntad o realizando una consigna determinada” (p.7).

El dominio corporal estático, Alva (2019) indica que, “es la vivencia de los movimientos segmentaria, su unión armoniosa y la adquisición de la madurez necesaria del sistema nervioso, permite al niño realizar una acción preventiva representada mentalmente” (p.26).

### **2.2.2.5. Dimensiones de la psicomotricidad gruesa**

#### **a. Equilibrio**

Duribage (2007, citado por Alva, 2019) indica que, “es la capacidad para adoptar y mantener una posición corporal opuesta a la fuerza de gravedad. De manera que orienta correctamente el cuerpo en el espacio” (p.39).

Por su parte Lázaro (2000) menciona que, “es la habilidad de mantener el cuerpo en una posición correcta de acuerdo a las acciones, escenarios o actividades que se ejecutan, teniendo relación directa con la motricidad fina y gruesa” (p. 28).

De manera que cuando se trate del equilibrio, nos referimos a un estado específico donde los niños y niñas pueden mantenerse en una actividad, tarea o movimiento su cuerpo o parte de ella, haciendo uso de la gravedad de la tierra y la resistencia en el estado o actividad.

#### **b. Coordinación viso-motriz**

Alva (2019) indica que, “es la ejecución de movimientos ajustados por el control de la visión, provocado por los impulsos precisos al peso” (p. 42).

Está relacionado con la capacidad que presenta el ser humano, de poder ejercer el control de los movimientos por medio de la vista; de manera que movimientos o actividades sean con el adecuado uso del cuerpo, de una manera espontánea, y permite satisfacer una necesidad.

La motricidad nace en la corporeidad porque es una capacidad del ser humano de moverse en el mundo la motricidad es el juego que desarrolla complejizando con los estímulos y experiencias vividas generando moviéndose cada vez más coordinados y elaboradas.



### c. Control del cuerpo

Caicedo, (2018) menciona que, “es el dominio corporal que involucra el control del tono muscular, el equilibrio y la postura para realizar diversas acciones cotidianas ya sea de manera voluntaria o involuntaria” (p. 17).

### 2.3. Bases conceptuales

- **Didáctica.** Viene a ser la ciencia aplicativa de la educación, cuyo objeto de estudio es el proceso enseñanza aprendizaje, por lo que se refiere al estudio de los métodos, estrategias y técnicas que se utilizan durante el desarrollo de la actividad de aprendizaje.
- **Estrategia.** Conjunto de procedimientos que posibilita proyectar, ordenar, dirigir, las acciones con el propósito de lograr los objetivos propuestos.
- **Juego.** “Constituye el motor del desarrollo donde crea zonas de desarrollo, resuelve parte de los deseos insatisfechos mediante una situación ficticia” (Vygotsky, 1998).
- **Juegos recreativos.** “Viene a ser actividades físicas, lleno de oportunidades para que los niños y niñas aprendan y perfeccionen habilidades nuevas; haciendo uso de sus sentidos y la movilidad de su cuerpo” (García, 2010).
- **Motricidad.** “Es el dominio y articulación de procesos que el ser humano puede tener sobre su propio cuerpo y capacidades; capacidad para generar movimiento a partir de su propio cuerpo mediante contracciones musculares” (Campana, 2020).
- **Psicomotricidad gruesa.** “es la capacidad que posee el organismo de facilitar la integración de los músculos corporales a fin de realizar acciones de movimiento como saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar entre otros” (Alva, (2019, p. 35).

### III. HIPÓTESIS

#### 3.1. Hipótesis general

Ho: Juegos recreativos como estrategia didáctica influye significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N°233 la soledad Huaraz – 2019.

Hi: Juegos recreativos como estrategia didáctica influye significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N°233 la soledad Huaraz – 2019

## IV METODOLOGÍA

### 4.1. Diseño de la investigación

El tipo de investigación fue cuantitativa en este tipo de investigación el objetivo es establecer relaciones casuales que supongan una explicación del objeto de investigación, porque se trabaja con problemas e hipótesis sobre una determinada realidad a la cual se somete a tratamiento o experimentación. (2018).

El nivel de investigación fue explicativo, porque se evalúa y expone la influencia de una variable otra, luego se comprueba a través de la prueba de hipótesis. Villanueva, (2019).

El diseño asumido corresponde a la investigación pre experimental por la razón se aplicó un pre test de entrada de manera diagnóstica, se desarrolló las actividades o estrategias y luego el post test o prueba de salida, cuyo diseño fue

**GE: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>**

Donde

GE : Fue el grupo de estudio

O<sub>1</sub> : Aplicación de pre test

X : Fue la fase experimental (juego recreativo)

O<sub>2</sub> : Aplicación de pos test

### 4.2. Población y Muestra

#### 4.2.1. Población

Para el presente estudio la población estuvo constituido por la totalidad de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N°233 La Soledad que en

cantidad son 20 de acuerdo a la información obtenida del registro de la institución.

Tabla 01: Población de estudiantes de la I.E. N°233 La Soledad

Huaraz

<b>Aula</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>
4 años	12	8
<b>Total</b>	<b>20</b>	

Fuente: Nomina de matrícula del año 2019

#### 4.2.2. Muestra

La muestra estuvo conformada por la población muestral dado que en la investigación cumplió ambas funciones, la mencionada población muestral fue seleccionada a través del muestreo no probabilístico.

Tabla 2.

Muestra de estudio

<b>Aula</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>
4 años	12	8
<b>Total</b>	<b>20</b>	

Fuente: Nómima de aula 2019.

Criterios de inclusión

- Niños y niñas matriculadas que asisten a las clases

Criterios de exclusión

- Niños y niñas que se matricularon y no asisten a las clases
- Niños y niñas cuyos padres no autorizaron para su participación

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

#### 4.3.1. Definición de variables

Variable independiente: Juegos recreativos como estrategia didáctica

“Son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecutan; es lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, salud, estímulo deseos de ganar” (Abreu, 2005, p.22).

Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa

“Consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, o sea, llevar a cabo movimientos que influyen a varios segmentos corporales” (Alva, 2019, p. 32).

#### 4.3.2. Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
Juegos recreativos como estrategia didáctica	Motivación	Promueve la participación activa	1	
		Descubren otras actividades afines	2	
		Crea expectativa en los estudiantes	3	
	Significativo	Genera aprendizajes significativos en ellos estudiantes	4	
		Permite integrar otras áreas del currículo	5	
		Promueve el desarrollo de su psicomotricidad	6	
	Socialización	Propicia un clima favorable para la integración	7	
		Permite la interiorización de normas y valores	8	
		Considera las características bio-psico-sociales de los estudiantes	9	
Psicomotricidad gruesa	Equilibrio	Realiza movimientos con los ojos cerrados	1	Escala de estimación
		Gira en su propio eje central	2	
		Salta en dos pies de forma alternada	3	
		Realiza balanceo de un lado a otro sin caerse	4	
		Recorre figuras en zigzag	5	
		Cambia de posición izquierda – derecha sin caerse	6	
	Coordinación viso motriz	Recorre el camino, sorteando obstáculos	7	
		Lanza la pelota a una caja	8	
		Recoge objetos ubicados en puntos definidos	9	
		Recorre una telaraña llevando objetos	10	

		Lanza y recibe bolsas rellenas (con su compañero)	11
		Traza líneas en el suelo u otra superficie	12
	Control del cuerpo	Camina coordinadamente al subir y bajar las escaleras	13
		Camina con precisión sobre la línea marcada en el piso	14
		Lanza y atrapa la pelota con ambas manos	15
		Coordina los brazos al hacer rodamiento de su cuerpo	16
		Gatea sorteando obstáculos	17
		Hace un control de sus movimientos cuando hace su tarea	18

#### 4.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

##### 4.4.1. Técnicas

Luego de haber seleccionado el diseño de investigación y la muestra en función a los objetivos que pretende alcanzar la investigación, se procedió a escoger la técnica de recolección de datos, son las distintas formas de obtener información los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger almacenar la información, en esta investigación se utilizó, la técnica de la observación.

**La observación.** Azañero (2016) menciona que “es el registro visual de una persona que consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc, mediante el uso de instrumentos” (p.118).

##### 4.4.2. Instrumentos

El instrumento que se utilizó en la aplicación del programa de estrategias didácticas fue la *escala de estimación*. que consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre el aspecto a evaluar en la que hay emitir un juicio de si las características a observar en base a los indicadores claramente definidos

Para el instrumento se utilizó las siguientes escalas:

Siempre = 2      A veces = 1      Nunca = 0

### **Escala valorativa**

Nivel inicio	00 - 12
Nivel proceso	13 - 24
Nivel logro	25 - 36

**Fuente:** Elaboración propia

### **Validez y Confiabilidad del instrumento**

#### **La validación.**

Según Hernández, Fernández y Baptista (2019, p. 200) consideran que, “La validez es lo que se establece al correlacionar las Puntuaciones resultantes de aplicar el instrumento con las puntuaciones obtenidas. Grado en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes”. Se realizó mediante el juicio de expertos, conformados por 3 docentes de la especialidad de Educación Inicial con experiencia y formación continua en la especialidad. Las mismas que verificaron la coherencia interna del instrumento, la relación variable, dimensiones, indicadores.

#### **La confiabilidad**

Según Hernández, Fernández y Baptista (2019, p. 200) consideran que, “Se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo sujeto produce resultados iguales”. Se determinó, mediante el piloteo, en una muestra de 10 niños y niña de 5 años de edad de otra institución educativa. Cuyo Alfa de Cronbach fue = 0,876567, que evidencia que el instrumento fue confiable.

#### **4.5. Plan de análisis**

En primer lugar, se identificó a la población del estudio luego se teorizo las variables de estudio la cual permitió elaborara el instrumento

Una vez recopilado los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirá llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no hasta recolectar los datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis

El procesamiento de datos cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones.

El procesamiento implica un tratamiento lógico de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos a los sujetos del estudio con la finalidad de estimar si la aplicación de los juegos recreativos basados en la estrategia didáctica mejora el logro de aprendizaje.

#### 4.6. Matriz de consistencia

Título juegos recreativos como estrategia didáctica para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N°233 la soledad Huaraz – 2019.

<b>Enunciado</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Hipótesis</b>	<b>Variables e indicadores</b>	<b>Metodología</b>
¿De qué medida los juegos recreativos como estrategia didáctica influyen en la mejora de psicomotricidad gruesa de niños de 4 años de la	Objetivo general Determinar la influencia de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad	Hipótesis general  Los juegos recreativos como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de psicomotricidad gruesa de niños de 4	<b>Variable independiente</b>  Juegos recreativos como estrategia didáctica  <b>Indicadores</b>	El tipo de investigación fue cuantitativo  Nivel aplicativo Diseño Pre experimental



<p>Institución Educativa Inicial N°233 la soledad Huaraz – 2019?</p>	<p>gruesa de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 La Soledad, Huaraz – 2019.</p>	<p>años de la Institución Educativa Inicial N°233 la soledad Huaraz – 2019.</p>	<p>Motivación Significativo Socialización</p>	<p>GE O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub> Población Estuvo conformado por todos los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. La Soledad, Huaraz, 2019.</p>
	<p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz, 2019, mediante la pre prueba.</p> <p>Diseñar y aplicar los juegos recreativos para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz, 2019.</p> <p>Verificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz, 2019, mediante el post prueba.</p> <p>Comparar los resultados</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>El nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la pre prueba es de nivel en proceso en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz, 2019.</p> <p>El diseño y aplicación oportuna de los juegos recreativos posibilita una mejora significativa en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz, 2019.</p> <p>El nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa alcanzado en el post prueba indica una mejora significativa en los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz, 2019.</p> <p>Los resultados obtenidos en la comparación del post y pre prueba son significativos en el</p>	<p><b>Variable dependiente</b></p> <p>Psicomotricidad gruesa</p> <p><b>Indicadores</b></p> <p>Equilibrio Coordinación visomotriz Control de cuerpo</p>	<p>Muestra 20 niños y niñas de 4 años de edad</p> <p>Técnica Observación</p> <p>Instrumento Escala de estimación</p>

	obtenidos en el post y pre prueba en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz, 2019.	desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz, 2019.		
--	--	--	--	--

#### 4.7. Principios éticos

El presente trabajo se hace hincapié a los principios éticos que, de la universidad como

- ✓ Anonimato, se tomó en cuenta este principio, bajo el cual se asegura la protección de la identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos no consignaran los nombres de los sujetos, asignándoles por tanto un código para el procesamiento de la información. Confidencialidad, referente a ello la investigadora da cuenta de la confidencialidad de los datos, respetando la privacidad respecto a la información que suministre la aplicación del instrumento.
- ✓ Consentimiento informado, indica que, por ser menores de edad, los sujetos de la muestra, estudiantes de 4 años del nivel inicial serán informados acerca del objeto de investigación además cualquier investigación científica con participación de investigación humana necesariamente involucra cuestiones éticas.
- ✓ Respeto a las personas; en el cual cada participante es libre decidir acerca de cuándo y cómo retirarse de la investigación, además de respetar sus decisiones e informarle acerca de todos los procedimientos que fueron realizados.

- ✓ Beneficencia y no maleficencia; es de evitar minimizar los daños que pueden traer la realización de alguna investigación, la cual pueda perjudicar de manera directa o indirecta la integridad de los participantes.
- ✓ Justicia; debe respetarse las normas, códigos, valores de una investigación, como de igual forma de cada participante y sujeto que esté relacionado con el desarrollo de esta actividad, velar por que se respete la justicia y los derechos de todos.
- ✓ Confidencialidad, respeto a la propiedad intelectual, así mismo toda la información utilizada y todos los datos recogidos han sido empleados únicamente para los fines de la investigación.

## V. RESULTADO

### 5.1. Resultados

#### 5.1.1. De los objetivos específicos

Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz, 2019, antes de la aplicación de los juegos recreativos.

Tabla 3

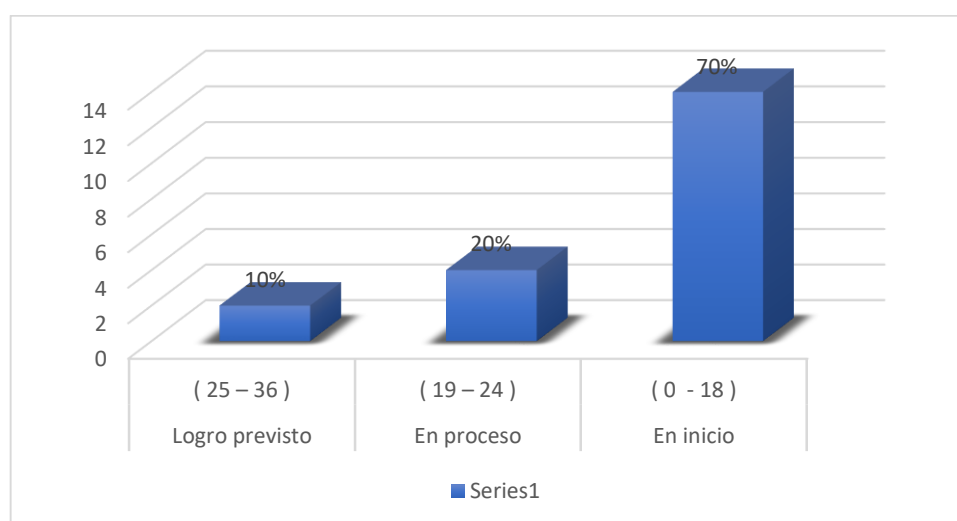
Porcentaje y nivel alcanzado en el pre test en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años

Niveles	Intervalos	Pre test	
		f	%
Logro previsto	( 25 – 36 )	2	10
En proceso	( 19 – 24 )	4	20
En inicio	( 0 - 18 )	14	70
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: Pre prueba aplicado a los niños de 4 años, abril 2019

Gráfico 1

Porcentaje y nivel alcanzado en la pre prueba en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años.



Fuente: Tabla3.

Como se puede ver en la tabla 3 y gráfico1, referente al nivel alcanzado en el pre test en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años, se encontraron los resultados siguientes: de 20 niños que representan el 100% de la muestra de estudio, en el pre test el 70% (14) de niños están en el nivel en inicio. De manera que la mayoría muestran dificultades en el equilibrio, coordinación visomotriz y el control del cuerpo, por lo mismo que requieren de una intervención pedagógica.

Diseñar y aplica los juegos recreativos para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 de La Soledad, Huaraz, 2019.

Tabla 4

Porcentaje y nivel alcanzado durante las sesiones de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años

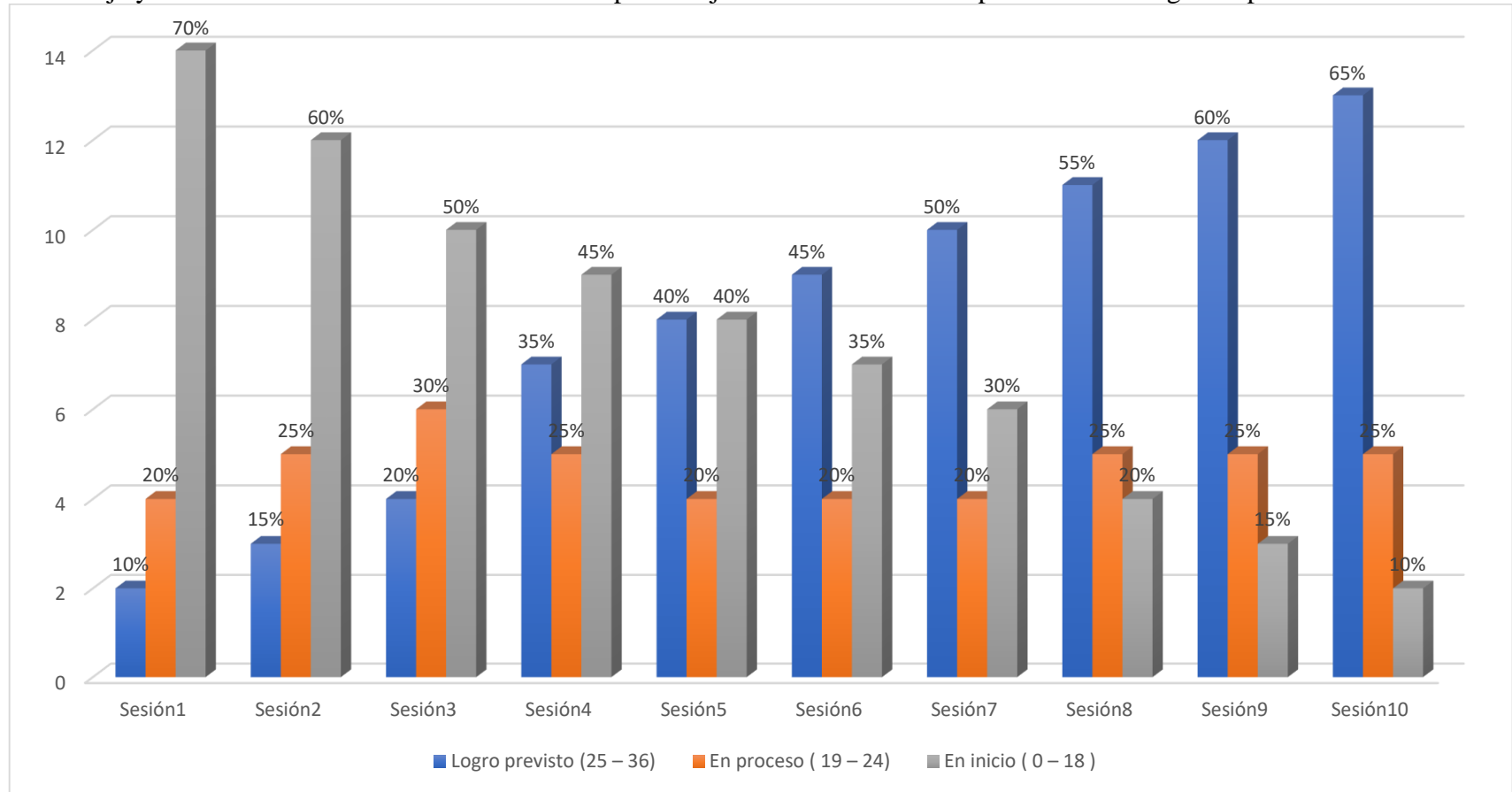
Niveles	Intervalos	Sesión1		Sesión2		Sesión3		Sesión4		Sesión5		Sesión6		Sesión7		Sesión8		Sesión9		Sesión10	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Logro previsto	(25 – 36)	2	10	3	15	4	20	7	35	8	40	9	45	10	50	11	55	12	60	13	65
En proceso	( 19 – 24)	4	20	5	25	6	30	5	25	4	20	4	20	4	20	5	25	5	25	5	25
En inicio	( 0 – 18 )	14	70	12	60	10	50	9	45	8	40	7	35	6	30	4	20	3	15	2	10
TOTAL		20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

Fuente: Evaluación aplicado a los niños y niñas durante las sesiones de aprendizaje 2019.

Como se puede ver la tabla 4 y gráfico 2, respecto al nivel alcanzado durante las sesiones de aprendizaje por los niños de 4 años en el desarrollo de su psicomotricidad, pudieron encontrar los resultados siguientes; en la sesión 1, el 70% están en el nivel en inicio; el 20% en el nivel en proceso y el 10% en el nivel de logro previsto. En la sesión 2, el 60% están en el nivel en inicio, un 25% en el nivel en proceso y un 15% en el nivel de logro previsto. En la sesión 6, el 35% se ubican en el nivel en inicio, el 20% en el nivel en proceso y un 45% en el nivel logro previsto. En la sesión 7, el 30% están en el nivel en inicio, un 20% en el nivel en proceso y un 50% en el nivel logro previsto. En la sesión 10, el 10% están en el nivel en inicio, un 25% en el nivel en proceso y un 65% en el nivel de logro previsto. Por lo que podemos ver que el desarrollo de la psicomotricidad gruesa fue mejorando conforme transcurrían en desarrollo de actividades con la aplicación de los juegos recreativos.

Gráfico 2.

Porcentaje y nivel alcanzado durante las sesiones de aprendizaje en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años



Fuente: Tabla 4

Verificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz, 2019, mediante el post test.

Tabla 5

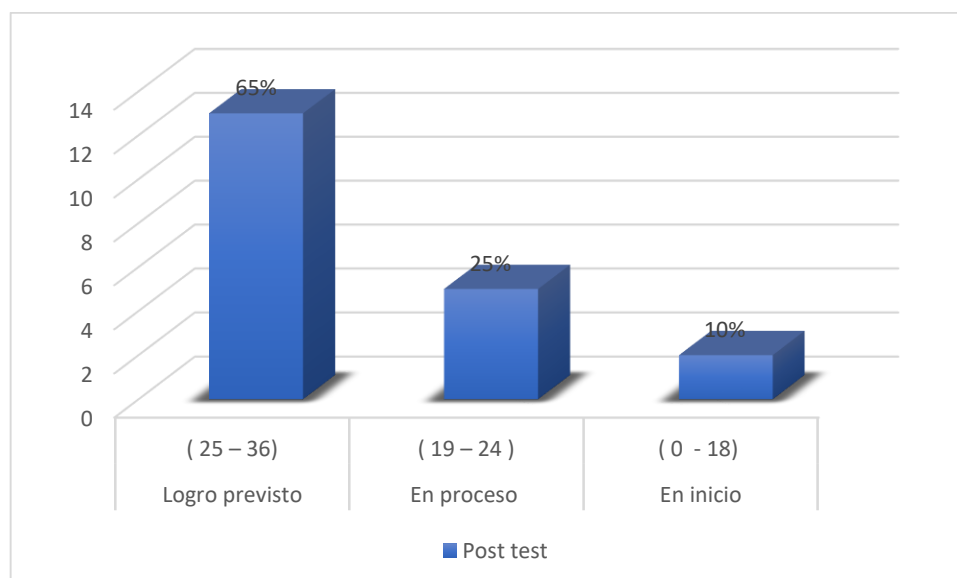
Porcentaje y nivel alcanzado en el post test en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años.

Niveles	Intervalos	Poste test	
		f	%
Logro previsto	( 25 – 36)	13	65
En proceso	( 19 – 24 )	5	25
En inicio	( 0 - 18)	2	10
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: : Post prueba aplicado a los niños de 4 años, julio 2019

Gráfico 3.

Porcentaje y nivel alcanzado en el post prueba en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años



Fuente: Tabla 5



Como podemos ver la tabla 5 y el gráfico 3, respecto al nivel alcanzado en la post prueba en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años, se encontraron los siguientes resultados: el 65% de niños están en el nivel logro previsto. Como se podemos observar, luego de la aplicación de los juegos recreativos se puede ver un logro significativo y la mayoría están en el nivel de logro previsto; de manera que los juegos recreativos aplicados de manera planificado surgieron sus efectos.

Comparar los resultados obtenidos en el post y pre test en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz, 2019.

Tabla 6.

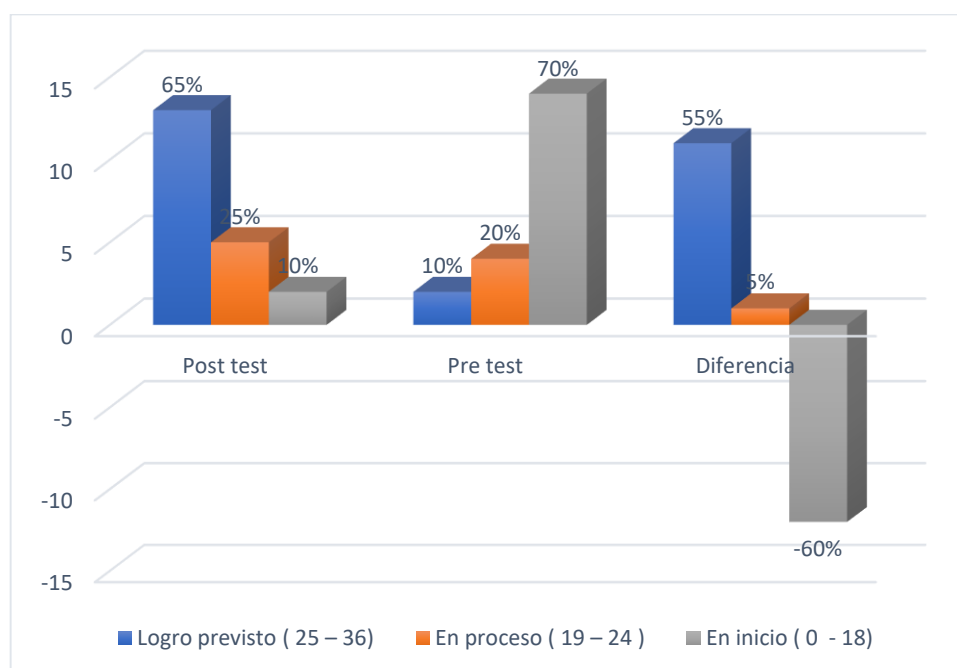
Porcentaje y nivel alcanzado en la comparación de resultados en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años

Niveles	Intervalos	Post test		Pre test		Diferencia	
		f	%	f	%	f	%
Logro previsto	( 25 – 36)	13	65	2	10	11	55
En proceso	( 19 - 24)	5	25	4	20	1	5
En inicio	( 0 - 18)	2	10	14	70	-12	-60
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente: : Pre prueba y post prueba aplicado a los niños de 4 años 2019

Gráfico 4.

Porcentaje y nivel alcanzado en la comparación de resultados en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años



Fuente: Tabla 6

Como se puede observar la tabla 6 y gráfico 4 referente a la diferencia encontrada entre el post test y pre test en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, se evidencia los siguientes datos; en el nivel de logro previsto existe una diferente de 55% de logro, frente a la evaluación de inicio. En el nivel en inicio, existe una disminución del -60% frente a la pre prueba. De manera que indica que los juegos recreativos fueron significativos que generaron una ganancia pedagógica significativa de 55%, frente a la prueba de inicio. Lo que indica que los niños y niñas superaron sus dificultades en la psicomotricidad gruesa que mostraban inicialmente con la aplicación de juegos recreativos como estrategia.

### 5.1.2. Del objetivo general

Determinar la influencia de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad gruesa de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 La Soledad, Huaraz – 2019

Tabla 7

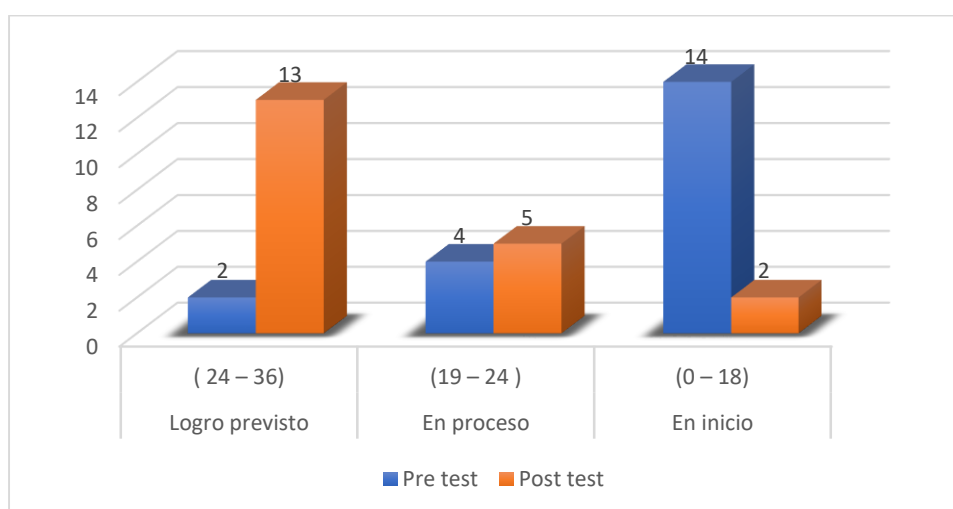
Porcentaje y nivel alcanzado en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años

Niveles	Intervalos	Pre test		Post test	
		f	%	f	%
Logro previsto	( 24 – 36)	2	10	13	65
En proceso	(19 – 24 )	4	20	5	25
En inicio	(0 – 18)	14	70	2	10
<b>TOTAL</b>		<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Fuente: : Pre prueba y post prueba aplicado a los niños de 4 años, 2019

Gráfico 5

Porcentaje y nivel alcanzado en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años.



Fuente: Tabla 7

Como se puede observar la tabla y el gráfico 5, respecto al nivel alcanzado en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años, en la observación realizada antes y después de la aplicación de los juegos recreativos se encontraron los siguientes resultados: En el pre test, un 70% (14) están en el nivel en inicio. Sin embargo, en la post prueba, el 65% (13) de niños alcanzaron el nivel logro previsto. Como se puede ver en la prueba de inicio la mayoría de niños y niñas de 4 años muestran limitaciones en la psicomotricidad gruesa, sin embargo, de la aplicación del programa de juegos recreativos, los resultados se ven mejorados considerablemente, lo que indica que los juegos recreativos como estrategia fueron muy significativos y permitieron el logro del desarrollo de habilidades esperadas.

### **5.1.3. Contraste de hipótesis**

#### **A. Hipótesis**

**Hi:** La aplicación de los juegos recreativos como estrategia didáctica influye significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 la soledad Huaraz – 2019.

**Ho** La aplicación de Juegos recreativos como estrategia didáctica no influye significativamente de la mejora de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N°233 la soledad Huaraz – 2019

A. Nivel de significancia

B. Estadístico de prueba

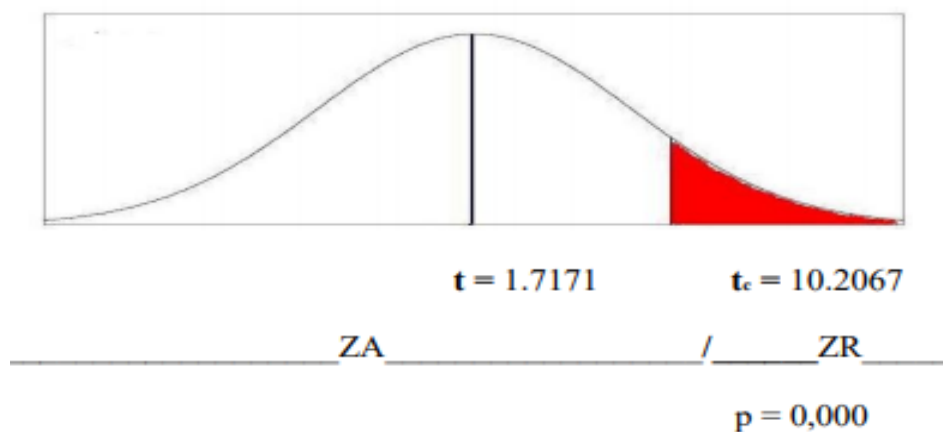
**Tabla 8**

Prueba de T Student sobre la aplicación de los Juegos Recreativos como estrategia didáctica para mejora la Psicomotricidad Gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la soledad Huaraz – 2019.

Prueba T Student para una muestra					
Formulación de hipótesis	Valor observado	Valor tabular	Nivel Sig.	Nivel Sig. Experimental	Decisión $p < 0,05$
$H_0 : \mu_{Pos} = \mu_{Pre}$	$t_e = 10.2067$	$T = 1.7171$	$\alpha = 0,05$	$p = 0,000$	Se rechaza $H_0$
$H_a : \mu_{Pos} > \mu_{Pre}$					

**Fuente:** Tabla N° 01

Gráfico 6: Prueba de T Student sobre la aplicación de los Juegos Recreativos como estrategia didáctica mejora la Psicomotricidad Gruesa de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la soledad Huaraz – 2019.



**Fuente** Tabla 8

En la tabla 8, se visualiza los resultados que permiten comprobar la hipótesis y se evidencia que existe una diferencia significativa de los resultados del Pre test y Pos test con respecto al desarrollo de psicomotricidad gruesa, ambos Test fueron validados mediante la prueba T – Student la cual fue desarrollada con un nivel de significancia experimental ( $p = 0,000$ ) con un nivel inferior al límite de significancia establecido por el investigador ( $\alpha = 0,05$ ), con un nivel de confianza del 95%, con base a estadística se observa que el valor observado es mayor que el valor tabular por ello se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis de investigación  $H_1$  con el resultado estadístico se concluye que, los juegos recreativos como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 la Soledad Huaraz – 2019.

## 5.2. Análisis de los resultados

**Respecto al objetivo específico 1.** Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz, 2019, mediante la pre prueba. Cuyos resultados indican que, que el 70% (14) de niños están en el nivel en inicio. Cuyos resultados son similares a los estudios realizados por, Pastor (2019) en su investigación, “Motricidad gruesa en la I.E.I. N° 1546 La Victoria con los niños de 5 años, Chimbote Perú, 2018. Los resultados muestran que, el 83% se encuentran en el nivel regular. Se concluye que, mediante estos resultados, se puede decir que la mayoría de niños de 5 años evaluados mostraron dificultades en su motricidad gruesa.

En ambos casos se puede ver que existe datos que indican las deficiencias en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa; por lo que en estos dos contextos diferentes evidencia la existencia del problema cuando realiza movimientos, saltan, corren, lanzan la pelota, trazan líneas en el suelo, caminan, gatean, hacen el control de sus

movimientos en los niños y niñas del nivel inicial; por lo que requiere una intervención de carácter pedagógico para superar tal dificultad identificada.

Los mismos son fundamentados con los aportes de Vásquez (2016), Afirma que “el desarrollo del cuerpo es adquisición de movimiento, capacidad de desarrollo que es importante porque desarrolla la exploración integral del niño”.

De manera que, el conocimiento del cuerpo por parte del niño o niña es importante, pues permite una exploración de los elementos que tiene, las funciones que cumplen cuando giran, saltan, realizan balanceos caminan en diferentes direcciones y las que se necesitan mejorar, para vivir en armonía con la naturaleza.

**Referente al objetivo específico 2.** Diseñar y aplicar los juegos recreativos para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz, 2019. Cuyos resultados muestran que, en la sesión 1, el 70% están en el nivel en inicio. En la sesión 10, un 65% en el nivel de logro previsto. Los mismos que se pueden ver en la investigación realizada por Oblitas y Merino (2018) en su investigación, aplicación de un programa de actividades recreativas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en estudiantes de 5 años de educación inicial. “Cuyos resultados muestran que, en la pre prueba el 76% están en el nivel bajo, y en el post prueba el 5% están en el nivel bajo, el 67% en el nivel medio y un 28% en el nivel alto”. Concluye que, la mayoría de los estudiantes necesitan apoyo para desarrollar la motricidad gruesa, pero al salir del programa la mayoría lograron superar las limitaciones en el desarrollo de su motricidad gruesa, debido a la eficacia del programa.

Como se puede ver los resultados obtenidos al inicio y a la culminación de la actividad experimental es importante; pues frente a una situación de dificultad que se presente en un inicio pueden ser superados mediante la aplicación de estrategias



activas y participativas; por lo que en este estudio se recurre a los juegos por lo que no solo para generar placer, sino para desarrollar la psicomotricidad gruesa.

Los mismos que son fundamentados con los aportes de, López (2018) menciona que, los juegos recreativos, “Es un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute quienes lo ejecuten esa actividad eminentemente lúdica, capaz de transmitir emociones, alegría, salud, permitiendo la relación con otras personas”. Asimismo, Comellas (2003) considera que la psicomotricidad gruesa, “es el dominio y la coordinación de los grandes movimientos del cuerpo como saltar, caminar, gatear, rodar, posterioridad en niño ejecutará funciones en la vida cotidiana sin dificultad” (p. 23).

Por lo mismo que, los juegos como actividades requieren del uso de la corporeidad por parte de los niños y niñas, cuyos fundamentos basados en el juego le posibilita, no solo la diversión, sino que posibilita el desarrollo muscular de todo el cuerpo humano. De manera que facilita realizar la coordinación del músculo con equilibrio, coordinación viso motriz y el control del cuerpo, así como, la fuerza, la resistencia entre otros.

**Con respecto al objetivo específico 3.** Verificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz, 2019, mediante el post prueba. Cuyos resultados indican que, el 65% en el nivel logro previsto. Los mismos que son similares a los estudios realizados por, Arzola (2018) en su tesis, “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial”. Cuyos resultados muestran en el post test, el 90% en el nivel logrado. “Concluye que, la aplicación de los juegos motores influye significativamente 90% en la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la

institución educativa 2051 Carabayllo, con el valor de  $p= 0,020 > \alpha =0,05$ ; esto confirma la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula”.

Como se puede ver, en ambos casos luego de la jornada de aplicación de programas de intervención pedagógica, con participación activa del mismo niño o niña, ha posibilitado superar esas limitaciones iniciales y pueden, hacer giros, saltos, recorridos, cambio de posiciones, lanzar y recibir pelota; recorrer un camino sorteando obstáculos entre otros; lo que evidencia una mejora de la psicomotricidad gruesa.

Los mismos que son fundamentados con los aportes de, Alva, (2019) considera que la psicomotricidad gruesa, “es la capacidad que posee el organismo de facilitar la integración de los músculos corporales a fin de realizar acciones de movimiento como saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar entre otros” (p. 35).

De manera que la psicomotricidad gruesa posibilita que el niño o niña puede desplazarse con mucha facilidad, puede jugar con otras personas, pero haciendo uso adecuado de las partes de su cuerpo; asimismo, puede ejercer el control de sus movimientos.

**Con respecto al objetivo específico 4.** Comparar los resultados obtenidos en el post y pre prueba en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa por los niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 233 La Soledad, Huaraz, 2019. Cuyos resultados muestran que, en el nivel de logro previsto existe una diferente de 55% de logro, frente a la evaluación de inicio y en el nivel en inicio, existe una disminución del -60% frente a la pre prueba. Cuyos resultados son similares a los estudios realizados por, Sernaque (2020) en su tesis, “La danza como estrategia para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa particular Isabel de Aragón del distrito de Chimbote en el año escolar 2018”. Los resultados encontrados dan cuenta que, en el pre test un 56% alcanzan un calificativo C. Luego de la aplicación

de la danza, el 68% alcanzan un calificativo A. Concluye que se comprobó la efectividad y pertinencia de la danza como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la institución educativa privada Isabel de Aragón, distrito de Chimbote; y la investigación manifiesta un efecto positivo ya que los estudiantes presentaron una mejora significativa en su psicomotricidad gruesa al finalizar la aplicación didáctica de la danza como estrategia.

En ambos casos se observa una diferencia muy significativa de manera que, hace ver la efectividad del programa en los resultados de la post prueba, mejorando en las dimensiones equilibrio, coordinación viso motriz y el control de su cuerpo, de manera adecuada.

Fundamentado con los estudios de, Cueto (2008) considera que la psicomotricidad gruesa, “comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño, especialmente en el crecimiento del cuerpo y las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas, pies” (p.2)

De manera que el desarrollo de la psicomotricidad gruesa es aquella que va permitir no solo un adecuado desarrollo físico del cuerpo; sino que tiene que ver con el control de las emociones, desde los juegos que realizan; mejorando su interrelación con los demás; de manera que pueden realizar ejercicios, movimientos, lanzamiento, giros, coordinación de su miembros superiores e inferiores con facilidad.

**Con respecto al objetivo general.** Determinar la influencia de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad gruesa de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 La Soledad, Huaraz – 2019. Cuyos resultados muestran que, en la pre test el 70% (14) están en el nivel en inicio, Sin embargo, en el post test, un 65% (13) en el nivel logro previsto. Estos resultados

hallados son similares a los estudios realizados por, 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. Cuyos resultados indican que, en la pre prueba el 6,25% alcanzan el nivel bueno, en el post prueba el 87,50% en el nivel bueno. Concluye que, se demuestra que los juegos recreativos mejoran significativamente el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. N° 686 Marcash, Huari, lo cual se puede verificar en los resultados presentados en las tablas y e la prueba de T- Student.

De manera que en ambos casos se puede ver, cómo frente a una dificultad es posible hacer uso de propuestas pedagógicas que posibilitan la superación de tal dificultad; los mismos que pueden verificarse en los resultados de la pre y post prueba aplicado a los niños y niñas.

Fundamentados con los estudios realizados por, Vásquez, (2016) menciona que el juego recreativo es, “uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida; aprende a comunicarse, ejercita su imaginación, explora y prueba sus nuevas habilidades e ideas, conoce el mundo que lo rodea y desarrolla su inteligencia”. Asimismo, Conde (2007) considera que la psicomotricidad gruesa, “comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño, especialmente en el crecimiento del cuerpo y las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas, pies” (p.2).

De manera que el juego desde el punto de vista pedagógico, presente importantes oportunidades para poder solucionar limitaciones de carácter físico, social, cultural; de manera que fortalece el proceso de construcción de los conocimientos; de manera se ve más autónomo, seguro y con equilibrio en sus movimientos.

## VI. CONCLUSION

Referente al objetivo general, los juegos recreativos como estrategia didáctica posibilitaron de manera efectiva la mejorar la psicomotricidad gruesa, en sus dimensiones equilibrio, coordinación viso motriz, y el control del cuerpo en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 La Soledad, Huaraz – 2019; encontrándose un alto porcentaje en el nivel de logro previsto, frente a la prueba de inicio; el  $p= 0.000$ , con 95% de confiabilidad, interpretándose la influencia positiva de los juegos recreativos en la mejora en el movimiento de su cuerpo, cuando hacen giros, saltos, recorridos, cambio de posiciones, movimientos coordinados, y control de cuerpo de manera adecuada.

Se pudo identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en la pre prueba, con la aplicación del instrumento a los niños de la muestra de estudio y se encontró que no han logrado desarrolla su coordinación viso motriz y en el control de su cuerpo cuando se desplaza, juega, o hace actividades grafomotrices, evidenciándose que la mayoría se ubica en el nivel en inicio.

Se diseñó y aplicó un programa de juegos recreativos y se pudo corroborar que la psicomotricidad gruesa se pudo mejorar de una manera significativa, comprobándose en la primera sesión desarrollada un alto porcentaje en el nivel en inicio y en la sesión última, un alto porcentaje el nivel logro previsto, observándose que los niños pueden mostrando dominio cuando recoge objetos, recorre telarañas, gatea sorteando obstáculos entre otros.

Se verificó el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años, luego de la aplicación del programa experimental, donde los resultados muestran un alto porcentaje de niños en el nivel logro previsto, con ello se confirma la influencia significativa de los juegos recreativos en la mejora del dominio de las habilidades de

giros, saltos, recorridos, cambio de posiciones, movimientos coordinados, y control de cuerpo.

Los resultados obtenidos en la comparación entre post y pre prueba en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa se pudo hallar una diferencia significativa con respecto a la pre prueba en los niños de 4 años, evidenciándose un logro significativo en el nivel logro previsto y una disminución en el nivel en inicio; lo que confirma que los niños y niñas han mejorado en su equilibrio corporal, coordinación visomotora de sus extremidades superiores e inferiores y el control adecuado de su cuerpo.

## **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS**

Al director de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz que fomente el desarrollo de las diversas estrategias didácticas para el desarrollo de las diversas capacidades comunicativas.

A la plana docente de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz se les insta a que continúen aplicando las diversas estrategias ya que se ha demostrado que influye significativamente en la expresión oral así mismo pueden ser utilizadas en el desarrollo de otras capacidades.

A los estudiantes de la carrera profesional de educación inicial de la universidad católica los ángeles de Chimbote, así como otras universidades que innoven las diversas estrategias didácticas para seguir desarrollando la expresión oral, ya que es una capacidad muy relevante en la vida de cualquier niño o niña.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, P. (2005). *Importancia del juego recreativo en el contexto de la animación turística*. La Patagonia: Seminario Región.
- 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. [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11530/JUEGOS\\_RECREATIVOS\\_MOTRICIDAD\\_GRUESA\\_ALVA\\_FERNANDEZ\\_EDMUNDO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11530/JUEGOS_RECREATIVOS_MOTRICIDAD_GRUESA_ALVA_FERNANDEZ_EDMUNDO.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Arzola, U. S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. Lima: Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19526/Arzola\\_USS.pdf?sequence](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19526/Arzola_USS.pdf?sequence).
- Averigua, V. (2016). *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. (2016). *Como elaborar una tesis universitaria*. Lima: publicaciones y servicios.
- Bernard, A. (2007). *Los fantasmas de la acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona: Mac Graw Hill.
- Caicedo, P. (2016). *Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuarto año de la unidad educativa “república de Venezuela” de la ciudad de Ambato provincia del Tungurahua*. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.



- Campana, Q. M. (2020). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de 4 años de C.D.I. Encantado Dos, en el municipio Valle del Guamuez, putumayo*. Colombia: Universidad Santo Tomás.  
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29350/2020marcela%20campana%20C3%B1a.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Carrasco D. (2017). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Cochachin, V. (2017). *Enciclopedia de problemas de aprendizaje*. México: Ediciones Euroamericana.
- Cuba Morales, Nery Luz (2018) *la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara*.
- Comellas, M. (2003). *La psicomotricidad en la educación infantil*. España: Alcead.
- Cueto, M. (2008). *Habilidades motrices básicas*. España: Montalban Córdoba.
- Duque, H. y Montoya, C. (2017). *Estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad*. Colombia: Corporación Universitaria.
- Durivage, J. (2016), *Educación y psicomotricidad: manual para el nivel preescolar*. México: Editorial Trillas.
- Elguera, D. (2019); *Juegos didácticos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el logro de aprendizaje en el área de matemática, de los niños y niñas de 5 años de educación inicial, de la institución educativa niño Jesús de Praga 1538, distrito de Huarmey-2019*.
- Fonseca, V. (2016). *Estudio y génesis de la psicomotricidad*. Barcelona: Ediciones: INDE.

- García, N. (2014). *Psicomotricidad y educación infantil*. España: Sexta Edición. Paidós.
- García, M. (2010). *La educación por el movimiento*. España: Editorial Paraninfo.
- Gómez, y Barreto, (2017). *Justificación de la educación física en la educación infantil*. Colombia: Universidad de la sabana.
- González Burgos Betty Alexandra (2012) *los juegos recreativos en el desarrollo de la motivación de los estudiantes de la escuela fiscal mixta N° 2, Polibio Jaramillo SAA, del Cantón Playas*. Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Lázaro, A. (2000). *El equilibrio humano: un fenómeno complejo*. Motorik. vol 2, pp. 80-86. Recuperado de [http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacionequino/el\\_equilibrio\\_humano.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacionequino/el_equilibrio_humano.pdf).
- López, A. (2017). *El kit de psicomotricidad: Guía didáctica*. México: Ediciones Mac Graw.
- Morales, J. (2016). *Crece y piensa*. Argentina: Ediciones pedagógicas.
- Moreno, A. (2016). *El desarrollo de las habilidades en la educación infantil*. Cádiz: Universidad de Cádiz.
- 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. [https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/341/1/014080008I\\_014080006F\\_T\\_2018.pdf](https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/341/1/014080008I_014080006F_T_2018.pdf).
- Pastor, H. C. (2019). *Motricidad gruesa en la I.E.I. N° 1546 La Victoria con los niños de 5 años, Chimbote Perú, 2018*. Chimbote: Universidad católica Los

Ángeles de Chimbote.

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/20998/DESARROLLO\\_ESTUDIO\\_PASTOR\\_HUAMANCHUMO\\_CAROLINA\\_DALILA\\_MEDALIT.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/20998/DESARROLLO_ESTUDIO_PASTOR_HUAMANCHUMO_CAROLINA_DALILA_MEDALIT.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

Pilataxi, J. (2018). *Didáctica de Cultura Física. Corporación para el desarrollo de la Educación Universitaria* Quito, Ecuador.

Pol, L. (2012) *Actividades para el desarrollo motor en niños de 3 y 4 años en base al currículo creativo del centro PAIN de la escuela Antonio castro y Escobar del municipio de la Antigua Guatemala Sacatepéquez*. Universidad Rafael Landívar. 98p. Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/84/Pol-Ligia.pdf>

Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá D.C., 89p. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Raura (2017). *Desarrollo de la motricidad gruesa mediante el juego como herramienta pedagógica. guía de actividades lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años de edad, dirigido a docentes del CIBV “Nuevo Amanecer”, Parroquia de Canchagua, Cantón Saquisilí, en el periodo académico 2017*. Quito: Instituto Tecnológico de Quito

Rosada (2017). *Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria*. Guatemala: Universidad Rafael Landívar de Guatemala.

Ruiz C. A. (1986). *Metodología de la enseñanza de la educación física*. Lima: ediciones San Marcos.

- Sernaque, C. K. (2020). *La danza como estrategia para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa particular Isabel de Aragón del distrito de Chimbote en el año escolar 2018*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/20674/DANZA ESTRATEGIA SERNAQUE CULQUE KAROLYNN GISEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Suarez, J. (2018). 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.
- Vásquez, M. (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 - 2014.cajamarca Perú.
- Vázquez S. (2016). *Psicomotricidad patrones del movimiento*. México: Ediciones Educativas.
- Velásquez, F. (2018). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Villanueva, B. (2018) juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la institución educativa inicial N° 112 de vistoso del distrito san pedro de chaná – huari, 2018, Huaraz – Perú.
- Vygotsky, L. (1998). *El desarrollo de los procesos superiores*. Barcelona: Editorial Crítica

## ANEXOS

### PRE PRUEBA

#### ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

##### I. DATOS GENERALES

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.I. N° 233 La Soledad

1.2. EDAD: 4 años.

1.3. INVESTIGADOR: Alex Gonzalo Sales Marchenes

##### II. INSTRUCCIONES

La profesora en una situación de juego, marca con una X: siempre (3) si la conducta ocurre constantemente, a veces (2) si ocurre a veces o (1) si es nunca

N° Ord	Ítems	VALORACIÓN		
		Siempre	A veces	Nunca
<b>D1: EQUILIBRIO</b>				
1	Realiza movimientos con los ojos cerrados			
2	Gira en su propio eje central			
3	Salta en dos pies de forma alternada			
4	Realiza balanceo de un lado a otro sin caerse			
5	Recorre figuras en zigzag			
6	Cambia de posición izquierda – derecha sin caerse			
<b>D2: COODINACIÓN VISO MOTRIZ</b>				
7	Recorre el camino, sorteando obstáculos			
8	Lanza la pelota a una caja			
9	Recoge objetos ubicados en puntos definidos			
10	Recorre una telaraña llevando objetos			
11	Lanza y recibe bolsas rellenas (con su compañero)			
12	Traza líneas en el suelo u otra superficie			
<b>D3: CONTROL DEL CUERPO</b>				
13	Camina coordinadamente al subir y bajar las escaleras			
14	Camina con precisión sobre la línea marcada en el piso			
15	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos			
16	Coordina los brazos al hacer rodamiento de su cuerpo			
17	Gatea sorteando obstáculos			
18	Hace un control de sus movimientos cuando hace su tarea			

##### IV. OBSERVACIONES.

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

## POST PRUEBA

### ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

#### I. DATOS GENERALES

**1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** I.E.I. N° 233 La Soledad

**1.2. EDAD:** 4 años.

**1.3. INVESTIGADOR:** Alex Gonzalo Sales Marchenes

#### II. INSTRUCCIONES

La profesora en una situación de juego, marca con una X: siempre (3) si la conducta ocurre constantemente, a veces (2) si ocurre a veces o (1) si es nunca

N° Ord	Ítems	VALORACIÓN		
		Siempre	A veces	Nunca
<b>D1: EQUILIBRIO</b>				
1	Realiza movimientos con los ojos cerrados			
2	Gira en su propio eje central			
3	Salta en dos pies de forma alternada			
4	Realiza balanceo de un lado a otro sin caerse			
5	Recorre figuras en zigzag			
6	Cambia de posición izquierda – derecha sin caerse			
<b>D2: COODINACIÓN VISO MOTRIZ</b>				
7	Recorre el camino, sorteando obstáculos			
8	Lanza la pelota a una caja			
9	Recoge objetos ubicados en puntos definidos			
10	Recorre una telaraña llevando objetos			
11	Lanza y recibe bolsas rellenas (con su compañero)			
12	Traza líneas en el suelo u otra superficie			
<b>D3: CONTROL DEL CUERPO</b>				
13	Camina coordinadamente al subir y bajar las escaleras			
14	Camina con precisión sobre la línea marcada en el piso			
15	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos			
16	Coordina los brazos al hacer rodamiento de su cuerpo			
17	Gatea sorteando obstáculos			
18	Hace un control de sus movimientos cuando hace su tarea			

#### V. OBSERVACIONES.

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

## VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

**TÍTULO: JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 233 LA SOLEDAD HUARAZ – 2019**

**AUTOR: SALES MARCHENES, ALEX GONZALO**

### 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
	<b>D1: EQUILIBRIO</b>								
1	Realiza movimientos con los ojos cerrados	X			X		X		X
2	Gira en su propio eje central	X			X		X		X
3	Salta en dos pies de forma alternada	X			X		X		X
4	Realiza balanceo de un lado a otro sin caerse	X			X		X		X
5	Recorre figuras en zigzag	X			X		X		X
6	Cambia de posición izquierda – derecha sin caerse	X			X		X		X
	<b>D2: COORDINACIÓN VISO MOTRIZ</b>								
7	Recorre el camino, sorteando obstáculos	X			X		X		X
8	Lanza la pelota a una caja	X			X		X		X
9	Recoge objetos ubicados en puntos definidos	X			X		X		X
10	Recorre una telaraña llevando objetos	X			X		X		X
11	Lanza y recibe bolsas rellenas (con su compañero)	X			X		X		X
12	Traza líneas en el suelo u otra superficie	X			X		X		X
	<b>D3: CONTROL DE CUERPO</b>								
13	Camina coordinadamente al subir y bajar las	X			X		X		X
14	Camina con precisión sobre la línea marcada en el piso	X			X		X		X
15	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos	X			X		X		X
16	Coordina los brazos al hacer rodamiento de su cuerpo	X			X		X		X
17	Gatea sorteando obstáculos	X			X		X		X
18	Hace un control de sus movimientos cuando hace su tarea	X			X		X		X

### VALORIZACIÓN GLOBAL

1 2 3 4 5

#### COMENTARIO:

El instrumento presenta las condiciones pedagógicas y técnicas para ser aplicado a los estudiantes del nivel de educación inicial.

  
 .....  
 Marilisa Yolanda Soto Palacios  
 Doctora en Administración  
 de la Educación

**TÍTULO: JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 233 LA SOLEDAD HUARAZ – 2019**

**AUTOR: SALES MARCHENES, ALEX GONZALO**

**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
	<b>D1: EQUILIBRIO</b>								
1	Realiza movimientos con los ojos cerrados	X			X		X		X
2	Gira en su propio eje central	X			X		X		X
3	Salta en dos pies de forma alternada	X			X		X		X
4	Realiza balanceo de un lado a otro sin caerse	X			X		X		X
5	Recorre figuras en zigzag	X			X		X		X
6	Cambia de posición izquierda – derecha sin caerse	X			X		X		X
	<b>D2: COORDINACIÓN VISO MOTRIZ</b>								
7	Recorre el camino, sorteando obstáculos	X			X		X		X
8	Lanza la pelota a una caja	X			X		X		X
9	Recoge objetos ubicados en puntos definidos	X			X		X		X
10	Recorre una telaraña llevando objetos	X			X		X		X
11	Lanza y recibe bolsas rellenas (con su compañero)	X			X		X		X
12	Traza líneas en el suelo u otra superficie	X			X		X		X
	<b>D3: CONTROL DE CUERPO</b>								
13	Camina coordinadamente al subir y bajar las	X			X		X		X
14	Camina con precisión sobre la línea marcada en el piso	X			X		X		X
15	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos	X			X		X		X
16	Coordina los brazos al hacer rodamiento de su cuerpo	X			X		X		X
17	Gatea sorteando obstáculos	X			X		X		X
18	Hace un control de sus movimientos cuando hace su tarea	X			X		X		X

**VALORIZACIÓN GLOBAL**

**1 2 3 4 5**

**COMENTARIO:**

El instrumento presenta las condiciones pedagógicas y técnicas para ser aplicado a los estudiantes del nivel de educación inicial.





**TÍTULO: JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 233 LA SOLEDAD HUARAZ – 2019**

**AUTOR: SALES MARCHENES, ALEX GONZALO**

**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
	<b>D1: EQUILIBRIO</b>								
1	Realiza movimientos con los ojos cerrados	X			X		X		X
2	Gira en su propio eje central	X			X		X		X
3	Salta en dos pies de forma alternada	X			X		X		X
4	Realiza balanceo de un lado a otro sin caerse	X			X		X		X
5	Recorre figuras en zigzag	X			X		X		X
6	Cambia de posición izquierda – derecha sin caerse	X			X		X		X
	<b>D2: COORDINACIÓN VISO MOTRIZ</b>								
7	Recorre el camino, sorteando obstáculos	X			X		X		X
8	Lanza la pelota a una caja	X			X		X		X
9	Recoge objetos ubicados en puntos definidos	X			X		X		X
10	Recorre una telaraña llevando objetos	X			X		X		X
11	Lanza y recibe bolsas rellenas (con su compañero)	X			X		X		X
12	Traza líneas en el suelo u otra superficie	X			X		X		X
	<b>D3: CONTROL DE CUERPO</b>								
13	Camina coordinadamente al subir y bajar las	X			X		X		X
14	Camina con precisión sobre la línea marcada en el piso	X			X		X		X
15	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos	X			X		X		X
16	Coordina los brazos al hacer rodamiento de su cuerpo	X			X		X		X
17	Gatea sorteando obstáculos	X			X		X		X
18	Hace un control de sus movimientos cuando hace su tarea	X			X		X		X

**VALORIZACIÓN GLOBAL**

1 2 3 4 5

**COMENTARIO:**

Se han superado las limitaciones y el instrumento esta en condiciones técnicas que posibilitan su pertinencia para la aplicación a los niños y niñas.



### BASE DE DATOS

Pre prueba aplicado a los niños de 4 años																										
	EQUILIBRIO						COORDINACI'PON VISO MOTRIZ						CONTROL DEL CUERPO						VARIABLE							
	1	2	3	4	5	6	Punt	Niv	7	8	9	10	11	12	Punt	Niv	13	14	15	16	17	18	Punt	Niv	Punt	Niv
1	2	1	1	1	1	2	8		1	2	1	1	1	1	7		0	2	1	1	1	0	5		20	EP
2	0	0	1	0	1	1	3		1	1	0	0	0	0	2		1	0	1	2	0	1	5		10	EI
3	1	1	0	1	0	1	4		0	1	1	1	1	1	5		1	1	0	1	1	1	5		14	EI
4	0	1	0	0	1	0	2		1	0	1	0	0	0	2		0	0	1	1	1	0	3		7	EI
5	1	1	2	1	1	1	7		1	1	1	1	1	1	6		1	1	2	1	0	1	6		19	EP
6	1	0	0	1	0	1	3		0	0	1	0	0	0	1		0	0	1	2	1	0	4		8	EI
7	0	1	1	0	1	1	4		1	1	0	1	1	1	5		1	1	0	0	0	1	3		12	EI
8	1	0	0	1	0	0	2		0	0	1	1	0	0	2		0	0	1	0	1	1	3		7	EI
9	1	1	2	1	2	1	8		1	2	2	2	1	1	9		1	1	2	2	1	1	8		25	LP
10	1	0	0	1	0	0	2		0	0	1	1	1	0	3		0	0	1	1	0	1	3		8	EI
11	0	1	1	0	1	1	4		0	1	0	0	0	1	2		1	0	0	2	1	0	4		10	EI
12	1	2	2	2	1	1	9		1	2	1	1	1	0	6		0	1	0	2	1	1	5		20	EP
13	1	0	1	0	0	1	3		1	1	0	0	0	1	3		1	1	0	2	1	0	5		11	EI
14	1	2	1	1	1	0	6		1	2	1	1	1	2	8		0	1	1	2	0	1	5		19	EP
15	2	1	2	1	2	1	9		1	2	1	2	2	1	9		1	1	2	1	1	1	7		25	LP
16	1	0	1	1	1	0	4		0	0	0	1	1	1	3		0	0	1	2	0	1	4		11	EI
17	0	1	0	0	1	1	3		1	1	0	0	0	0	2		1	1	0	1	1	0	4		9	EI
18	1	0	1	1	1	0	4		1	0	1	1	1	1	5		1	0	0	2	0	1	4		13	EI
19	1	1	1	0	0	1	4		0	1	0	0	0	0	1		1	1	1	1	1	0	5		10	EI
20	0	1	1	1	1	0	4		1	0	1	1	0	1	4		0	0	0	2	1	1	4		12	EI

Post prueba aplicado a los niños de 4 años																										
	EQUILIBRIO						COORDINACI'PON VISO MOTRIZ						CONTROL DEL CUERPO						VARIABLE							
	1	2	3	4	5	6	Punt	Niv	7	8	9	10	11	12	Punt	Niv	13	14	15	16	17	18	Punt	Niv	Punt	Niv
1	2	2	2	2	2	2	12		2	2	2	2	2	2	12		1	2	1	1	1	1	7		31	LP
2	1	1	1	1	1	1	6		1	1	1	1	1	1	6		1	1	1	1	1	1	6		18	EI
3	2	2	1	2	1	2	10		1	2	2	2	2	2	11		2	1	1	1	2	2	9		30	LP
4	1	2	1	1	2	1	8		2	1	2	1	1	1	8		1	1	1	1	2	1	7		23	EP
5	2	2	2	2	2	2	12		2	2	2	2	2	2	12		2	2	2	1	1	2	10		34	LP
6	2	1	1	2	1	2	9		1	1	2	1	1	1	7		1	1	1	2	1	1	7		23	EP
7	1	2	2	1	2	2	10		2	2	2	2	2	2	12		2	2	1	1	1	1	8		30	LP
8	2	1	1	2	1	1	8		1	1	1	2	1	1	7		1	1	1	1	2	1	7		22	EP
9	2	2	2	2	2	2	12		2	2	2	2	2	2	12		2	1	2	2	2	2	11		35	LP
10	2	1	1	2	1	1	8		1	1	2	2	2	1	9		1	1	1	1	1	2	7		24	EP
11	1	2	2	1	2	2	10		1	2	1	1	1	2	8		2	2	1	2	2	1	10		28	LP
12	2	2	2	2	2	2	12		2	2	2	2	2	1	11		1	1	1	2	1	1	7		30	LP
13	2	1	1	1	1	2	8		2	2	1	1	1	2	9		2	1	1	1	1	1	7		24	EP
14	2	2	2	2	2	1	11		2	2	2	2	2	2	12		1	1	1	2	1	2	8		31	LP
15	2	2	2	2	2	2	12		2	2	2	2	2	2	12		2	2	2	1	2	2	11		35	LP
16	1	1	1	1	1	1	6		1	1	1	1	1	1	6		1	1	1	1	1	1	6		18	EI
17	1	2	1	1	1	2	8		2	2	1	1	1	1	8		2	1	1	1	2	1	8		24	EP
18	2	1	2	2	2	1	10		1	1	2	2	2	2	10		2	1	1	2	1	2	9		29	LP
19	2	2	2	1	1	2	10		1	2	1	1	1	1	7		2	1	2	1	2	1	9		26	LP
20	1	2	2	2	2	1	10		1	1	1	2	1	2	8		1	1	1	2	2	1	8		26	LP



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES ESCUELA DE EDUCACIÓN

**Consentimiento Informado**

**Formulario: De Autorización de Padres.**

Estimado padre de familia, el presente cuestionario es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 233 LA SOLEDAD HUARAZ – 2019”, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 3 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado. Toda la información que proporcione en el cuestionario será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

**DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Yo....., padre de familia de la institución educativa inicial N°233 la Soledad Huaraz con DNI..... acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulada “JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 233 LA SOLEDAD HUARAZ – 2019”, realizado por la estudiante. Alex Gonzalo Sales Marchenes del X Ciclo de la Escuela Profesional de Educación. He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

-----  
Nombre del participante (Padres de familia)  
-----

-----  
Firma del participante (Padre de familia)  
-----

Nombre de la persona que  
obtiene el consentimiento (Niño (a))  
(Estudiantes)

Firma de la persona que  
obtiene el consentimiento

**Fecha:**

\_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

## MODELO DE CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Lic.

Docente de la Institución Educativa:

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Es grato expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado lista de cotejo, que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: Juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de la institución educativa inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2019. Este instrumento de 6 ítems fue elaborado por el investigador: ALEX GONZALO SALES MARCHENES

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

Carta de presentación

Definición conceptual de las variables.

Matriz de operacionalización de las variables

Ejemplo de instrumento completo. Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente:

ALEX SALES MARCHENES

DNI: 45488505

*Institución educativa inicial N° 233*  
*"La soledad" - Huaraz*

"Año de la universalización de la salud"

Huaraz, 03 de septiembre del 2019

OFICIO N°154 – 2019 – UGEL – HZ I.E.I. N°233D.

SEÑOR: ING. SAUL LAZARO DIAZ

Coordinador filial Huaraz

ASUNTO: Aceptación para Realización de trabajo de investigación

-----

Es grato dirigirme a Ud. Y a su digno despacho para saludarle muy cordialmente a nombre de la I.E.I. N°233 La Soledad y a la vez dando cumplimiento al convenio celebrado entre su representada y la institución la cual dirijo, autorizo al estudiante

ALEX SALES MARCHENES a ejecutar su trabajo de investigación titulado: "JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 233 LA SOLEDAD HUARAZ – 2019". Durante los meses setiembre, octubre, noviembre diciembre del 2019, de la especialidad de educación inicial de su prestigiosa universidad.

Es propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi consideración y estima personal.

Atentamente;

   
Mg. Maria Esther López Monge  
DIRECTORA

## SESION DE APRENDIZAJE N° 1

### I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: INICIAL N° 233 LA SOLEDAD HUARAZ

1.2. Edad: 4 años

1.3. Director de la I.E.I.: María López Monje

1.4. Docente de aula: Sales Marchenes yeni

1.5. Fecha de aplicación: 02/10/2018

1.6. Investigador: Sales Marchenes Alex

### II. DENOMINACION: Mi cuerpo es maravilloso

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

### III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Materiales didácticos	Tiempo
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formamos antes de ingresar al aula</li> <li>- Se realiza la oración diaria</li> <li>- Se controla la asistencia y recordamos los acuerdos de convivencia.</li> </ul>		<b>15</b>
<b>DESARROLLO</b>	<p>Jugamos con los niños a ser robot, caminamos por el aula, bailamos como robot, nos agachamos, saltamos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Preguntamos: ¿Qué pasa con nuestro cuerpo?, ¿Hemos podido bailar o saltar?, ¿Porque no lo hemos podido hacer?</li> <li>- Luego escuchamos una música y bailamos libremente y les preguntamos ¿Les gusta bailar y moverse bien?, ¿Por qué lo podemos hacer?</li> <li>- La profesora explicará a los niños que en nuestro cuerpo tenemos partes que nos permiten movernos y realizar diferentes actividades como; bailar, saltar, patear, agacharse, y que estas partes se llaman articulaciones y les mostramos cuales son utilizando una muñeca articulada, que ellos manipularán con ayuda de botones, broches.</li> <li>- Luego en su cuerpo y en la de sus compañeros ubican las articulaciones</li> </ul>	Siluetas  Carteles  Plumones  Goma  Papelotes	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>En su hoja de aplicación marcan en una silueta de persona las articulaciones.</li> <li>- Escuchan el cuento de Pinocho</li> </ul>	Hojas	10

CIERRE	- Dialogan sobre lo escuchado"	Colores o crayolas	
--------	--------------------------------	-----------------------	--

### V.- Fuentes de información Para el niño:

[www.cuentos infantiles-niños/niñas.com](http://www.cuentos infantiles-niños/niñas.com)

Para la profesora:

[www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com](http://www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com)

VI.- Anexos



## SESION DE APRENDIZAJE N° 2

### I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: INICIAL N° 233 LA SOLEDAD HUARAZ

1.2. Edad: 4 años

1.3. Director de la I.E.I.: María López Monje

1.4. Docente de aula: Sales Marchenes yeni

1.5. Fecha de aplicación: 03/10/2019

1.6. Investigador: Sales Marchenes Alex

### II. DENOMINACION: Conociendo mi cara

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

### III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Materiales	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formamos antes de ingresar al aula</li> <li>- Se realiza la oración diaria</li> <li>- Se controla la asistencia y recordamos los acuerdos de convivencia.</li> </ul>	Siluetas	15
<b>DESARROLLO</b>	<p>Mediante la canción: "Mi carita" Mi carita redondita</p> <p>Tiene ojos y nariz, Y también boquita Para hablar y sonreír, Con mis ojos veo todo Con mi nariz hago achis, Con mi boca como todo, Rica cancha de maíz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Iniciamos el dialogo para que exprese lo que tiene en su cara, en numeramos en un papelote y luego preguntamos a los niños y niñas, ¿Qué pasaría si no tuviéramos ojos, nariz, boca, etc.?</li> <li>- Pediremos a los niños que se ubiquen en parejas para jugar a tocarse unos a los otros la parte de su cara como si estuvieran mirándose a un espejo</li> <li>- Luego formaremos grupo de trabajo y les daremos papelotes para que identifiquen y dibujen su cara y las completen con sus partes respectivamente.</li> <li>- Dialoga acerca de la importancia y cuidado de nuestra cara.</li> <li>- ¿Cómo debemos asearnos?, ¿Cómo debemos cuidarlo?, ¿Cómo debemos comunicarnos a través de otras expresiones de la cara?</li> </ul>	Carteles  Plumones  Goma  Papelotes	20
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>En su hoja de aplicación marcan en una silueta de persona las articulaciones.</li> <li>- Escuchan el cuento de Pinocho</li> <li>- Dialogan sobre lo escuchado"</li> </ul>	Hojas, Colores o crayolas	10



**V.- Fuentes de información Para el niño:**

[www.cuentos infantiles-niños/niñas.com](http://www.cuentos infantiles-niños/niñas.com)

Para la profesora:

[www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com](http://www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com)

VI.- Anexos



NOMBRE: \_\_\_\_\_

# LAS PARTES DE LA CARA



RELACIONA CADA NOMBRE CON LA PARTE CORRESPONDIENTE



### SESION DE APRENDIZAJE N° 3

#### I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: INICIAL N° 233 LA SOLEDAD HUARAZ

1.2. Edad: 4 años

1.3. Director de la I.E.I.: María López Monje

1.4. Docente de aula: Sales Marchenes yeni

1.5. Fecha de aplicación: 04/10/2019

1.6. Investigador: Sales Marchenes Alex

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

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

#### III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Material	Tiempo
<b>INICIO</b>	Formamos antes de ingresar al aula - Se realiza la oración diaria - Los niños en el patio juegan "Simón Dice"; que se toquen el pecho, que se toquen la espalda	Siluetas	15
<b>DESARROLLO</b>	- ¿Qué parte de su cuerpo se han tocado?, ¿a qué parte del cuerpo pertenece?, ¿Qué partes están delante?, ¿qué parte están detrás?, ¿saben que hay dentro del tronco?  - La profesora les reforzará mostrando láminas para que conozcan las partes del tronco y diciéndoles que el tronco tiene tres partes: pecho, abdomen y espalda y que nuestro tronco protege nuestros órganos internos como el corazón, pulmones, sistema digestivo y riñones, etc.  Que se encuentran dentro de él y que debemos cuidarlo.  - Luego realizaremos preguntas a los niños y sus respuestas se copiarán en un papelote para elaborar un pequeño texto:  - Nuestro Tronco - ¿Cuántas partes tiene?  - ¿Cuáles son?  - ¿Cuáles están adelante?  - ¿Cuáles están detrás?  - ¿Qué órganos están dentro de él?	Carteles  Plumones  Goma  Papelotes	20

<b>CIERRE</b>	Se le proporcionará una hoja a los niños con las partes del tronco y los nombres se les leerá, para que ellos unan las partes del cuerpo con el nombre correspondiente.	Hojas Colores o crayolas	10
---------------	---	--------------------------------	----

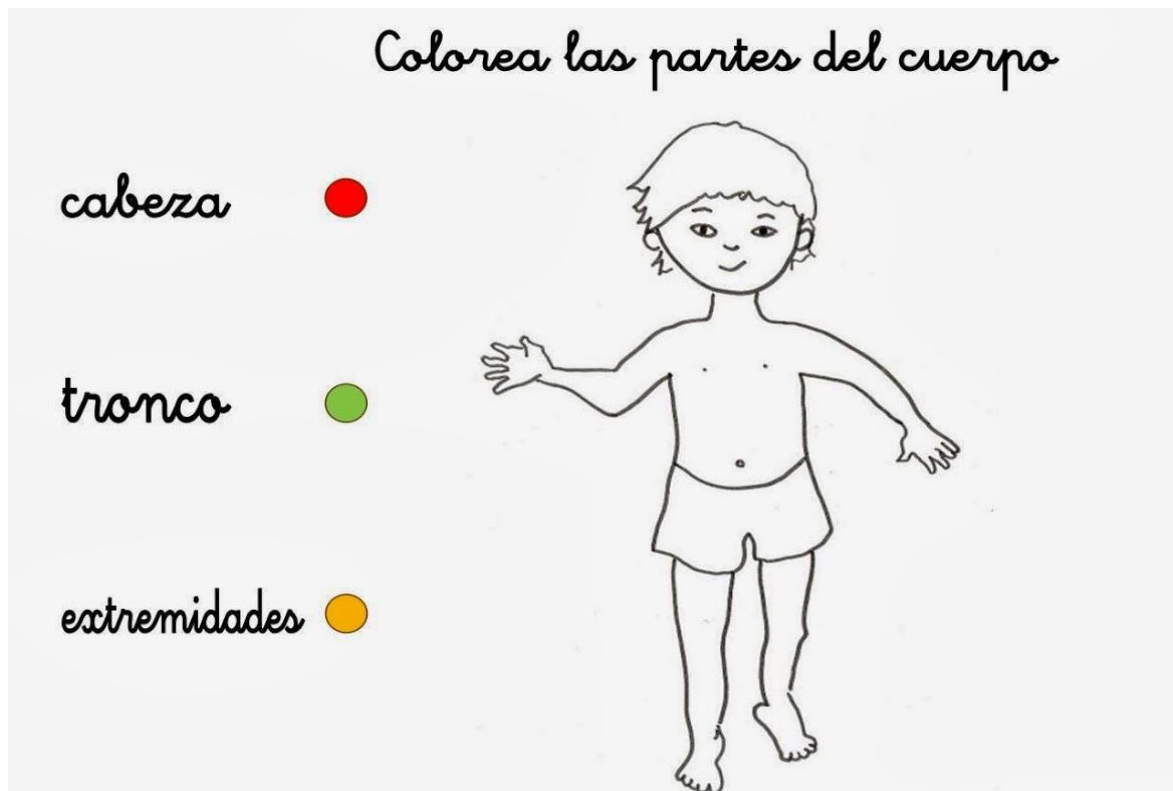
### V.- Fuentes de información Para el niño:

[www.cuentos infantiles-niños/niñas.com](http://www.cuentos infantiles-niños/niñas.com)

Para la profesora:

[www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com](http://www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com)

VI.- Anexos



## SESION DE APRENDIZAJE N° 4

### I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: INICIAL N° 233 LA SOLEDAD HUARAZ

1.2. Edad: 4 años

1.3. Director de la I.E.I.: María López Monje

1.4. Docente de aula: Sales Marchenes yeni



1.5. Fecha de aplicación: 11/10/2019

1.6. Investigador: Sales Marchenes Alex

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

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

### III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>- Se iniciará motivando a los niños, con una canción realizada en un papelote con texto icono – verbal “ventanita del salón” e  Del yo te tu me dices  me dices</p> <p>cómo está el día hoy si el ha salido o la v lo tapo si la cae eso lo sabré yo</p>	Siluetas	15
<b>DESARROLLO</b>	<p>- ¿Qué parte de su cuerpo se han tocado?, ¿a qué parte del cuerpo pertenece?, ¿Qué Se forman grupos de 5 niños y niñas a cada uno se le entrega vasos descartables con tapa, etiquetas para dibujar o pegar, figuras de ojos, nariz, oreja, mano, boca en la parte externa de cada baso?</p> <p>- Luego en cada uno de ellos echaremos elementos u objetos para oler, gustar, oír, ver y tocar, los niños utilizan sus sentidos para experimentar, escuchando como suena el vaso, como huele a través de la tapa, mirando por el agujero de la tapa saboreando y tocando por encima de la tapa. - ¿Cuáles están detrás? ¿Qué órganos están dentro de él?</p>	Carteles Plumones Goma Papelotes	20
<b>CIERRE</b>	<p>Comenta sobre la actividad realizada, explicando lo que vivenciaron.</p> <p>- Agradecen a Dios por darnos sentidos</p> <p>- En casa dialogan con sus padres acerca de la importancia de los sentidos</p> <p>- Traer materiales para la otra clase, que nos permitan experimentar con el sentido del tacto</p>	Hojas Colores o crayolas	10

**V.- Fuentes de información Para el niño:**

[www.cuentos infantiles-niños/niñas.com](http://www.cuentos infantiles-niños/niñas.com)

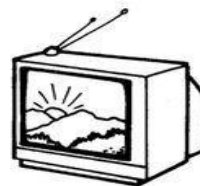
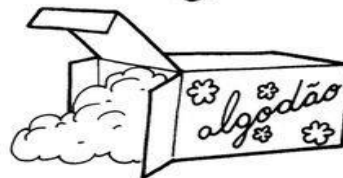
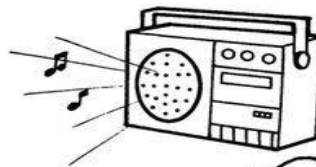
Para la profesora:

[www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com](http://www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com)

VI.- Anexos

**OS SENTIDOS**

VAMOS LIGAR E PINTAR BEM BONITO!



## SESION DE APRENDIZAJE N° 5

### I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: INICIAL N° 233 LA SOLEDAD HUARAZ

1.2. Edad: 4 años

1.3. Director de la I.E.I.: María López Monje

1.4. Docente de aula: Sales Marchenes yeni

1.5. Fecha de aplicación: 12/10/2019

1.6. Investigador: Sales Marchenes Alex

### II. DENOMINACION: Experimento con mis manitos

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

### III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Materiales	tiempo
<b>INICIO</b>	<p>Se les preguntara a los niños ¿quienes dialogaron con sus padres sobre la importancia de los sentidos.</p> <p>Salen voluntariamente a compartir lo que conversaron con sus padres. Se les indicará a los niños que utilizaremos los materiales que se les pidió en la clase anterior, se empezará a mostrar y nombrar, clasificando los materiales como son; lija, tela, papel de lustre, periódicos, esponja, piedras, papel higiénico, cartón.</p>	Siluetas	15
<b>DESARROLLO</b>	<p>Se coloca en diferentes lugares del aula para que los niños y niñas busquen en diferentes lugares, tratando de discriminar las texturas de los objetos con el tacto.</p> <p>- Se les preguntara a los niños y niñas sobre las diferentes texturas que ha sentido al tocar los objetos que han encontrado; ¿Qué textura tiene la esponja?, ¿cómo se llaman los objetos que tienen textura áspera?, ¿cuáles son los objetos que son duros?, ¿cuáles son los rugosos? etc.</p> <p>- Luego se tocan la ropa, zapatos, cabello manifestando ¿que tipo de superficie encuentran?, hacen lo mismo en parejas manifestando las características de la superficie.</p> <p>- Se refuerza el aprendizaje explicando a los niños y niñas que el sentido del tacto está presente en todo nuestro cuerpo mediante la piel, pero donde se encuentra más desarrollado es en nuestras manos, ya que con ellos podemos acariciar, golpear, agarrar, ¿sobar... etc.?</p>	Carteles Plumones Goma Papelotes	20
<b>CIERRE</b>	<p>En casa iras en busca de toda clase de texturas por diferentes lugares tocando con los dedos, las superficies de los objetos y muebles tratando de diferenciar claramente, las texturas, compartiendo con tus padres.</p>	Hojas Colores o crayolas	10

**V.- Fuentes de información Para el niño:**

[www.cuentos infantiles-niños/niñas.com](http://www.cuentos infantiles-niños/niñas.com)

Para la profesora:

[www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com](http://www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com)

VI.- Anexos

1



*Mojo mis manos y echo  
jabón*

## SESION DE APRENDIZAJE N° 6

### I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: INICIAL N° 233 LA SOLEDAD HUARAZ

1.2. Edad: 4 años

1.3. Director de la I.E.I.: María López Monje

1.4. Docente de aula: Sales Marchenes yeni

1.5. Fecha de aplicación: 13/10/2019

1.6. Investigador: Sales Marchenes Alex

### II. DENOMINACION: Degustando los sabores

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

### III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Materiales	tiempo
<b>INICIO</b>	Se realiza el juego "La gallina traviesa", donde el niño le vamos a vendar los ojos y probaran diferentes tipos de alimentos y objetos, para que ellos adivinen de que se trata.  - Creamos una canción acerca de los sabores	Siluetas	15
<b>DESARROLLO</b>	Observa atentamente todos los alimentos que hay sobre la mesa, y se les hará las siguientes preguntas; ¿saben sus nombres?, ¿los han comido anteriormente?, ¿a que saben?  - Luego con esos alimentos realizaremos experimentos agrupándolos como dulces, salados y amargos.  - Los niños y niñas probaran cada uno de los alimentos que hay en la mesa saboreándolos lentamente para que puedas sentir bien su sabor y se les hará las siguientes preguntas; ¿Puedes reconocer lo que estas comiendo?, ¿Tiene los mismos sabores los alimentos que están probando?, ¿Cuál de todos es más rico?  - Los alumnos discriminaran diferentes sabores y los agruparan, por sabor; dulce y salado  - Reforzamos el aprendizaje explicándoles la importancia del sentido del gusto y que con ellos podemos sentir los sabores de los alimentos.	Carteles Plumones Goma Papelotes	20
<b>CIERRE</b>	Comentan lo que sintieron al probar diferentes sabores.  - Comparte con sus padres en casa, de estas experiencias, solicitándoles traer materiales para el día siguiente; vinagre, perfume, algodón.	Hojas Colores o crayolas	10



**V.- Fuentes de información Para el niño:**

www.cuentos infantiles-niños/niñas.com

Para la profesora:

www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com

VI.- Anexos

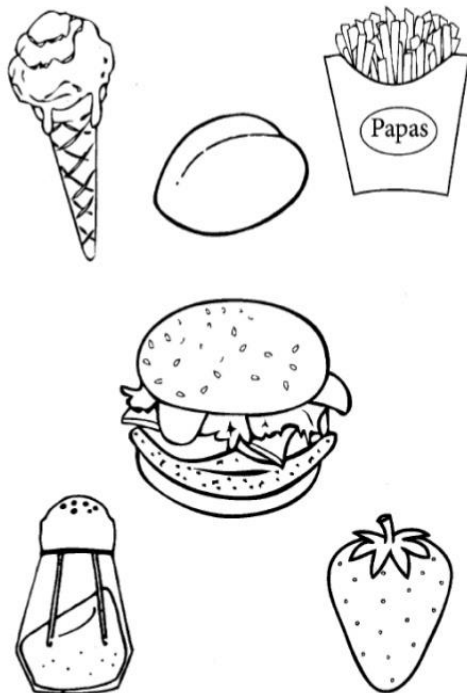


**CUADERNO DE TRABAJO**



**Sabor salado**

😊 Colorea los que tienen sabor salado.

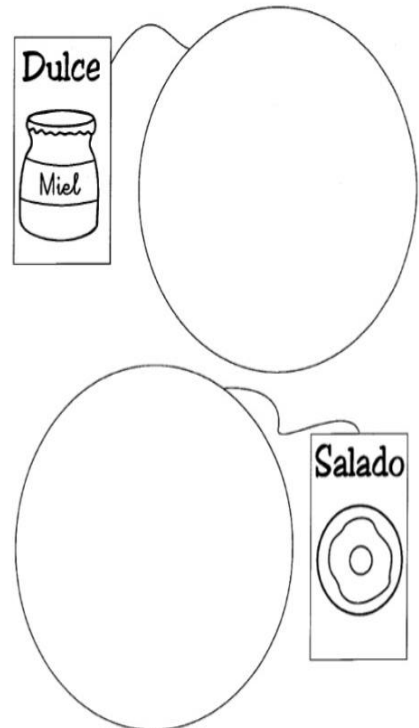


CIEN

ANOS

**Distinguiendo sabores**

😊 Recorta alimentos y pega en los recuadros vacíos de acuerdo al sabor.



CIEN

OS

## SESION DE APRENDIZAJE N° 7

### I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: INICIAL N° 233 LA SOLEDAD HUARAZ

1.2. Edad: 4 años

1.3. Director de la I.E.I.: María López Monje

1.4. Docente de aula: Sales Marchenes yeni

1.5. Fecha de aplicación: 13/10/2019

1.6. Investigador: Sales Marchenes Alex

### II. DENOMINACION: Diferenciando los olores

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

### III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	Se motivará a los niños y niñas preguntándoles; ¿huelen algo, ¿que será?, ¿Es agradable o desagradable?  Previamente la docente ha rociado con ambientador el aula, motivándolos con una serie de preguntas.	Siluetas	15
<b>DESARROLLO</b>	Los niños y niñas sacaran los materiales solicitados y observan lo que han traído preguntándoles; ¿Qué creen ustedes que haremos con estos materiales?  - Se forman grupos de trabajo y a cada uno se les entregará envases con tapa y un trozo de algodón.  - Con ayuda de la docente harán agujeros en las tapas de los frascos y guardaran en ellos; pétalos de rosa, algodón con vinagre, perfume, hojas de ruda, cebolla, canela entera, clavo de olor, luego huelen por los agujeros de las tapas, aprendiendo de esta manera a diferenciar los diferentes olores, se les preguntará si todos los recipientes huelen igual y si pueden identificar los olores, luego destapan los envases para identificar lo que estaban oliendo.  - Reforzamos lo aprendido explicando a los niños y niñas que los olores por la nariz junto con el aire que respiramos y algunas sustancias tienen olores agradables y otros tienen olores desagradables	Carteles Plumones Goma Papelotes	20
<b>CIERRE</b>	Con ayuda de tus padres elabora un listado de sustancias que emanen olores agradables y olores desagradables.  - Elabora una adivinanza, trabalenguas o rima con la ayuda de tus padres.	Hojas Colores o crayolas	10

### V.- Fuentes de información Para el niño:

[www.cuentos infantiles-niños/niñas.com](http://www.cuentos infantiles-niños/niñas.com)

Para la profesora:

[www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com](http://www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com)

VI.- Anexos

# Los Colores



## SESION DE APRENDIZAJE N° 8

### I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: INICIAL N° 233 LA SOLEDAD HUARAZ

1.2. Edad: 4 años

1.3. Director de la I.E.I.: María López Monje

1.4. Docente de aula: Sales Marchenes yeni

1.5. Fecha de aplicación: 17/10/2019

1.6. Investigador: Sales Marchenes Alex

### II. DENOMINACION: Reconociendo sonidos

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

### III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Materiales didácticos	tiempo
<b>INICIO</b>	<p>Se motivará a los niños y niñas la canción "Mi cara pequeña" Yo tengo una cara pequeña con ojos, pestañas y cejas con una nariz, boquita feliz y dos orejas muy lindas. Se les hará las siguientes preguntas; ¿Qué nos dice la canción?, que partes nombra,</p> <p>¿Qué utilizamos para poder escuchar?</p> <p>Luego se les pedirá que se tapen los oídos y la docente ara ruido y hablara algunas frases, para luego preguntarles si escuchaban claro con los oídos tapados.</p>	Siluetas	15
<b>DESARROLLO</b>	<p>Se formarán tres grupos y se le entregara a un grupo cucharas de metal, a las otras cucharas de plástico y al último grupo silbatos, uno por uno los grupos aran sonar lo que se les entrego.</p> <p>Los niños y niñas reconocerán los diferentes sonidos y responderán las preguntas que la profesora les hará sobre los que han experimentado con los materiales que se les entrego; ¿Qué tipo de sonidos han emitido?, ¿Son iguales a los sonidos del otro grupo?, ¿Cuál emite sonidos suaves y cual sonidos fuertes?</p> <p>- Se consolida el aprendizaje explicando a los niños que nuestros oídos captan sonidos del mundo que nos rodea, los escuchamos, pero no los podemos ver porque los sonidos son vibraciones que viajan por el aire que son recibidas por las orejas y los escuchamos a través del oído.</p> <p>- Se les entregará siluetas a cada grupo para que asocien los sentidos con un elemento.</p>	Carteles Plumones Goma Papelotes	20
<b>CIERRE</b>	Comenta y dibuja en casa los órganos de los sentidos.	Hojas Colores o crayolas	10

### V.- Fuentes de información Para el niño:

[www.cuentos infantiles-niños/niñas.com](http://www.cuentos infantiles-niños/niñas.com)

Para la profesora:

[www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com](http://www.cuentos.cuentos.para.niños.educación.inicial.com)

VI.- Anexos

# MARCA SONIDO INICIAL

	Co		Ee		Co
	Li		li		Pu
	Bi		Aa		Ca
	Ci		Oo		Ni
	Ce		Ee		Ne
	Ca		Aa		La

tales Educa

