



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**PROGRAMA DE JUEGOS LIBRES PARA MEJORAR EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN
ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PARTICULAR "BELÉN" TUMBES, 2021**

**TESIS PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL**

AUTORA

SULLON PEÑA, CLAUDIA KATERINE

ORCID: 0000-0002-2682-6738

ASESORA

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA

ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

TUMBES– PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Sullon Peña, Claudia Katerine

ORCID: 0000-0002-2682-6738

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

ASESORA

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID: 0000-0003-2031-7809

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

JURADO

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESORA

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro
PRESIDENTE

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana
MIEMBRO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto
MIEMBRO

Quiñones Negrete, Magaly Margarita
ASESORA

AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

A mi familia, por su gran apoyo

A mi asesor por sus orientaciones académicas

A la universidad ULADECH – católica por su formación profesional

Y a mis amistades por su aliento.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a Dios por ser un gran aliado

A mi hijo porque todo mi esfuerzo es para él, a mi

Abuela que siempre sigue presente y a mis padres por

Su esfuerzo

RESUMEN Y ABSTRACT

RESUMEN

La motricidad gruesa se refiere al control de los movimientos musculares generales que más se dificulta en mucho de los niños del nivel inicial. Se encontró como problemática la falta de prácticas de actividades motoras gruesa en los estudiantes de nivel inicial que implican la realización de diferentes movimientos del cuerpo, así mismo se planteó como objetivo general Determinar como el programa de juegos libres mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021. La metodología usada en la investigación es cuantitativa, de nivel explicativo y de diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 29 alumnos del nivel inicial, la muestra es de 7 niños del aula de 4 años. Se utilizó como instrumento la lista de cotejo y la técnica de observación. El instrumento fue validado por expertos. Se trabajó la confiabilidad a través del coeficiente de cron Bach. Los resultados obtenidos en el pre test fue en un 100% en el nivel de inicio en cambio en el post test mediante la aplicación del programa se mejoró el nivel de motricidad gruesa significativamente en un 86% llegando al nivel de logro previsto, se evidencio la mejora significativa.

Palabras claves: juegos libres ,Motricidad gruesa y Programa

ABSTRACT

Gross motor skills refer to the control of general muscular movements, which is the most difficult in many of the children at the initial level. It was found as a problem the lack of practice of gross motor activities in the students of the initial level that involve the realization of different body movements, likewise, the general objective was to determine how the program of free games improves the development of gross motor skills in students of 4 years of age of the Private Educational Institution "Belen" Tumbes, 2021. The methodology used in the research is quantitative, of explanatory level and pre-experimental design. The population consisted of 29 students of the initial level, the sample was 7 children of the 4 year old classroom. The checklist and the observation technique were used as instruments. The instrument was validated by experts. Reliability was assessed by means of the cron Bach coefficient. The results obtained in the pre-test were 100% in the initial level, while in the post-test, through the application of the program, the level of gross motor skills improved significantly by 86%, reaching the expected level of achievement, and a significant improvement was evidenced.

Key words: free games, gross motor skills and program.

6. CONTENIDO

1. TITULO DE TESIS.....	i
2. EQUIPO DE TRABAJO	ii
3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESORA	iii
4. AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA.....	iv
5. RESUMEN Y ABSTRACT	vi
6. CONTENIDO.....	viii
7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS.....	xi
I. INTRODUCCION	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	4
2.1 ANTECEDENTES	4
2.1.1 Antecedentes Internacionales:.....	4
2.1.2 Antecedentes Nacionales	6
2.1.3 Antecedentes locales	8
2.2. BASES TEORICAS DE LA INVESTIGACION.....	11
2.2.1. Variable Juegos libre.....	11
2.2.1.1. Definición.....	11
2.2.1.2. Enfoques.....	11
2.2.1.3. Teorías.....	12
2.2.1.4. Características del juego libre	16
2.2.1.5. Clasificación.....	16
2.2.1.6. Tipos de juegos:	17
2.2.1.7. Importancia:	18
2.2.1.8. Dimensiones de la variable Juegos libres	19
b). Dimensión: Motora.....	19
c). Dimensión cognitiva	20
d). Dimensión Social:.....	20

2.2.2. Variable Motricidad gruesa.....	21
2.2.2.1. Concepto	21
2.2.2.2. Teorías.....	22
2.2.2.3. Características	24
2.2.2.4. Clasificación:	24
2.2.2.5. Habilidades Motoras	26
2.2.2.6. Importancia:	27
2.2.2.7. Dificultad en la motricidad gruesa:	27
2.2.2.8. Dimensiones de la variable Motricidad gruesa	29
a) Dominio corporal dinámico	29
b) Dominio corporal estático:	29
c) Coordinación dinámica global:	29
2.2.3. Relacion entre juegos libres y Motricidad gruesa.....	30
2.2.4. Educación no presencial.....	31
2.3 Variables:	32
III. HIPÓTESIS	32
IV. METODOLOGÍA	33
4.1. Diseño de la Investigación	33
4.2. Población y muestra:	34
4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores	36
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:	37
4.5. Plan de análisis:	39
4.6. Matriz de consistencia:	41
4.7. Principios éticos:	42
V. RESULTADOS	44
5.1. Resultados	44
5.2. Análisis de Resultados	48
VI. Conclusiones	52
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS.....	54
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55

ANEXOS.....	61
-------------	----

7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS

FIGURAS

Figura 1 Nivel del desarrollo de la motricidad gruesa pre test.....	46
Figura 2 Nivel de talleres aplicados	48
Figura 3 Nivel del desarrollo de la motricidad gruesa post test.....	49

TABLAS

Tabla 1. Distribución de la población de 4 años de educación inicial.....	37
Tabla 2 Definición y operacionalización de las variables.....	38
Tabla 3 Estadísticas de fiabilidad.....	40
Tabla 4 Matriz de consistencia.....	43
Tabla 5 Nivel del desarrollo de la motricidad gruesa pre test.....	46
Tabla 6 Nivel de talleres aplicados	47
Tabla 7 Nivel del desarrollo de la motricidad gruesa post test.....	49
Tabla 8 Prueba de hipótesis de pre y post test.....	50

I. INTRODUCCION

En la presente tesis titulada Programa de juegos libres para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular “Belén” Tumbes, 2021. Como antecedente de la problemática se encontró que a nivel internacional tenemos el trabajo de Marlene (2017) Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador en donde se investigó las deficiencias que presentan los niños con respecto a su desarrollo psicomotriz. A nivel nacional, contamos con el trabajo de Dalila (2018) con su tesis titulada Juegos Psicomotores y Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa en los Estudiantes de 3 y 4 Años del Pronoei Liclipampa Soro chuco – Celendín”. Ya que encontró deficiencias en su desarrollo motriz grueso. Así mismo a nivel local de la I. E. P Belén se encontró deficiencias a nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 años, situación que genera múltiples dificultades según la edad que presentan, mostrando dificultades para reconocer partes de su cuerpo, para imitar modelos utilizando su cuerpo, algunos niños muestran inestabilidad, tienen dificultades de orientación en el espacio y tiempo, deficiencia en su coordinación. La problemática se acrecienta por que los padres desconocen estrategias para promover el desarrollo psicomotor de sus hijos, mejores aprendizajes y desenvolvimiento del niño en el contexto en que se encuentra. Por lo que hacemos la siguiente interrogante ¿Cómo el programa de juegos libres mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular “Belén” Tumbes, 2021?

Los objetivos que se trazaron para dar solución a estos problemas se plantearon los siguientes, general: Determinar como el programa de juegos libres mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular “Belén” Tumbes, 2021. Objetivos específicos: Identificar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular “Belén” Tumbes, 2021,

mediante un pretest. Implementar el programa de juegos libres para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021. Identificar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021, mediante un pos-test.

La justificación de la presente investigación, desde el punto de vista teórico, se fundamenta a través de diversas teorías de la motricidad gruesa teniendo como base los aportes de diferentes autores, considerando además las nociones del desarrollo infantil y la motricidad propiamente dicha. Desde el punto de vista práctico, este estudio propicia cambios favorables para poder mejorar la motricidad gruesa que ocupa un lugar importante en el desarrollo cognitivo, social y afectivo de este, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales. Dentro de la hipótesis tenemos: El programa de juegos libres mejora el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021. Con relación a la metodología, el estudio permitió contar con un instrumento validado por juicio de tres expertos para medir la motricidad gruesa en niños de 4 años se apoyó en una investigación tipo cuantitativo, nivel explicativo de diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 29 alumnos del nivel inicial, la muestra es de 7 niños del aula de 4 años a quienes se les aplicó como instrumento la lista de cotejo, la técnica de la observación y se aplicó el consentimiento informado. Se utilizó Excel y SPSS v. 22 Windows para los resultados obtenidos en esta investigación nos muestran que en el post test la mayoría de los niños de 4 años del nivel inicial llegó a un nivel A de logro previsto, donde la hipótesis el programa de juegos libres mejora el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021, es aceptable.

La estructura del informe de la tesis consta de VI capítulos que son los siguientes: En el capítulo I se basa en la introducción de la presentación de la investigación, en el capítulo II,

revisión de la literatura consta de los antecedentes internacionales, nacionales y locales que forman parte de la fundamentación teórica las cuales son guías, datos para nuestro estudio. Las bases teóricas se presenta las bases conceptuales acerca de la motricidad gruesa y los juegos libres donde se considera también teorías. En el capítulo III corresponde a la hipótesis. En el capítulo IV sobre la metodología tratamos el tipo, nivel, diseño con el que se va a trabajar la investigación nuestra población, técnicas, instrumentos, valides, plan de análisis, matriz de consistencia y principios éticos, capítulo V encontraremos nuestro resultados y análisis para culminar se encuentra el capítulo VI con nuestras conclusiones y recomendaciones.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 ANTECEDENTES

2.1.1 Antecedentes Internacionales:

Marlene (2017) de la ciudad de Cuenca con su tesis “Estrategias para desarrollar la Psicomotricidad de los Niños de 3-4 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil Mi Mundo Nuevo, Periodo septiembre 2016- febrero 2017”. Tuvo como objetivo general Elaborar estrategias metodológicas para permitir el Desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 3-4 años de edad del centro de Desarrollo infantil Mi Mundo Nuevo. La siguiente propuesta metodológica tiene la finalidad de desarrollar la psicomotricidad de los niños 3-4 años de edad del Centro de Desarrollo infantil (CDI) Mi mundo nuevo, mediante el uso innovador de la danza. Se abordó el problema en base a los resultados de la evaluación diagnóstica, en donde se investigó las deficiencias que presentan los niños con respecto a su desarrollo psicomotriz, que indica el origen y delimita el contexto social aspectos que motivan la elaboración del trabajo muestra una importancia de su ejecución en la sala de clases. Objetivos planteados que orientan a la realización y la solución de la problemática detectada. Fundamentación teórica que exponen los enfoques teóricos que sustentan y abordan la propuesta. Utilizando adecuada de la metodología para construir el trabajo de titulación. La finalidad de la propuesta metodológica ayudará a los niños y niñas del CDI “Mi Mundo Nuevo” en su desarrollo motriz, auditivo, intelectual y sensorial por medio de la danza puesto que el espacio, el cuerpo, los movimientos, la música, los sentimientos y la comunicación son componentes importantes de esta disciplina artística. El 60% de niños presentan un nivel de logro no acorde a su edad en área motora. La propuesta de la danza no solo se enfocará en la solución del Área Motriz sino también en las áreas del lenguaje, autoayuda, social y percepción-cognoscitiva. Esto nos permite lograr que los niños cumplan con los ítems acorde a su edad.

Mamani (2017) de la ciudad de la paz con su tesis de pregrado, titulado: Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial., tuvo como objetivo analizar el significado pedagógico que las educadoras asignan al juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños(as) de la Unidad Educativa «General José de San Martín» de la ciudad de La Paz, zona Villa San Antonio Bajo, a través de una metodología de investigación de carácter cualitativo, porque proporciona datos de la propia palabra de las personas de una manera natural. Arrojando como resultados que los juegos lúdicos que contribuyeron al desarrollo de la motricidad fueron juegos dirigidos (canciones, bailes, recitales, títeres), juegos de motricidad fina (canciones con ejercicios de mano, dedos, imitaciones de pájaros), juegos de construcción (armado de cubos), juegos simbólicos (imitación a actividades profesionales). Llegando a la conclusión que el juego es un elemento vital e indispensable para que los niños(as) de la Unidad Educativa «General José de San Martín» tengan avances óptimos en su despliegue pedagógico y psicomotriz, si son aplicados mediante juegos sencillos y complejos en base a desarrollo procesual, tomando como base a las actividades lúdicas psicomotrices concretas y respetando los elementos básicos de planificación en aula.

Aldana & Páez (2017) con su investigación de pregrado sobre El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa Soledad Román de Núñez sede Progreso y Libertad., como objetivo general implementar el juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez sede progreso y libertad. Bajo una metodología de carácter cualitativo y descriptivo con una población de 30 estudiantes. Resultado, en las cuatro actividades previstas, un alto porcentaje de niños logro un mayor desempeño e involucramiento en las actividades. Llegando a la conclusión de que el juego les aportó habilidades de concentración, equilibrio, respeto por los tiempos y lateralidad. En conclusión, que el juego ayudo de manera significativa a mejorar la psicomotricidad, se

encargó de abrir caminos para potencializar la psicomotricidad, además ayudo a la concentración, la creatividad, y el desarrollo de la personalidad

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Dalila (2018) con su tesis titulada “PROPUESTA: Juegos Psicomotores y Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa en los Estudiantes de 3 y 4 Años del Pronoei Liclipampa Soro chuco – Celendín”. El cual tuvo como propósito desarrollar la Motricidad Gruesa de los estudiantes y la vez determinar su relación entre el Programa "·Juegos Psicomotores" y el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes. El tipo de Investigación que se realizo es descriptiva su ámbito de desarrollo es micro educativa, y por su profundidad de desarrollo es descriptiva está realizada bajo el enfoque cuantitativo, la muestra estuvo conformada por 18 niños de 3 y 4 años del Pronoei Liclipampa - Soro chuco Celendín 2018, se utilizaron fichas de observación para recoger datos de las variables, para el procesamiento de datos de utilizar el Programa SPSS V. 23.00, los resultados más importantes que se lograron es mejorar la motricidad de gruesa de los del PRONOEI Liclipampa - Soro chuco Celendín, año 2018.

Maricela (2019) con su tesis titulada “Juegos Didácticos Como Estrategia Para Desarrollar la Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De 5 Años I.E. N° 1143 Carrizal –Bajo-Ayabaca, Piura, 2017. El presente trabajo de investigación, de tipo cuantitativo con diseño pre experimental, se realizó con el propósito de determinar si la aplicación del juego didáctico, mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa NN 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017. La población estuvo conformada por 22 niños de 3, 4 y 5 años de edad, mientras que la muestra estuvo conformada con un solo grupo de 11 niños de 5 años matriculados en el año 2017, en la mencionada institución educativa. Se empleó la técnica de observación para la recolección de datos y como instrumento empleado fue la lista de cotejo. Según los resultados obtenidos en Pretest el (30%) de los niños se

encuentran en un nivel de inicio, es decir aun no logran desarrollar la psicomotricidad gruesa, la misma que ha medido la variable dependiente. El análisis y el procesamiento de los datos demandaron el uso del software estadístico SPSS versión 25.0, con el que se elaboraron tablas y figuras estadísticas. Se aplicó el juego didáctico como estrategia, mediante la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje, con la finalidad de mejorar la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años. Luego de la aplicación del juego didáctico los resultados obtenidos del pos-test fueron el (100 %) en promedio se encuentra en el nivel de logro, esto evidencia que el juego didáctico como estrategia, si mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de educación. Inicial.

Margarita (2019) con su tesis titulada: Programa de Psicomotricidad Gruesa “PSICOMATIC” en las Nociones Básicas Matemáticas en niños de cinco años de una Institución Educativa de El Porvenir. El presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar como el programa de psicomotricidad gruesa PSICOMATIC mejora las nociones básicas matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°1562 Nuevo Horizonte, 2019. Esta investigación es Aplicada, de diseño Cuasi-Experimental, la población comprende 84 estudiantes de las aulas de 5 años de edad. Se utilizó la muestra de manera intencional a 2 aulas, designando al grupo experimental el aula “Alegría” y como grupo control el aula “Generosidad”, cada aula con 27 estudiantes. Se aplicó la Guía de Observación, cuyo instrumento de evaluación contiene capacidades e indicadores de las Rutas de Aprendizaje del área de Matemática de la edad de 5 años que permitió evaluar las Nociones Básicas Matemáticas a los estudiantes mencionados. Los resultados demuestran que los estudiantes mejoraron la adquisición de Nociones Básicas Matemáticas gracias a la aplicación del programa de psicomotricidad gruesa PSICOMATIC. El estudio concluye recomendando utilizar la Psicomotricidad como estrategia para mejorar los niveles de las

Nociones Básicas Matemáticas. Se propone que, principalmente, en las aulas de Educación Inicial se realicen actividades motoras y lúdicas que permitan a los estudiantes explorar, vivenciar e interactuar con consigo mismo y el medio para lograr aprendizajes significativos que serán de base para un buen desarrollo integral.

2.1.3 Antecedentes locales

Yomira y Yuleisi (2021) con su tesis “Desarrollo del programa YOYU para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años - I.E. Experimental – UNS – 2019. Tuvo como objetivo general Desarrollar el programa YOYU para mejorar significativamente los niveles de psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años, de la Institución Educativa Experimental de la UNS, en el año 2019. El informe, se orienta a aplicar y desarrollar el Programa YOYU1 para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Experimental en el año 2019; por ello se ha formulado la interrogante: ¿Qué niveles de mejora provoca el desarrollo del Programa YOYU en la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años, de la Institución Educativa Experimental de la UNS, en el año 2019?, en consecuencia, se empleó el método experimental prioritariamente, utilizando una muestra de 23 estudiantes de educación inicial, con el propósito de exponer la eficiencia del programa, a través de las sesiones de aprendizaje y aplicar un pre test y un post test, dicho instrumento tuvo una confiabilidad en el Alfa de Cron Bach, de 0,968, por lo que fue necesario desarrollar los objetivos: identificar los niveles de mejora de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años; describir y explicar los niveles de mejora de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años, y demostrar la mejora significativa de los niveles de mejora de desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años, de la Institución Educativa Experimental de la UNS, en el año 2019. por lo que se concluye que, en los niveles de mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa antes del inicio del experimento, fueron malo y

regular, mientras que luego al culminar el experimento y aplicar del post test los niveles se modifican alcanzando el nivel bueno, la gran mayoría de niños de 5 años. Los niveles de psicomotricidad, han mejorado significativamente, de malo y regular a bueno y excelente, lo que implica que el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años, tiene mejor calidad dentro de la Institución Educativa Experimental de la UNS, en el año 2019 y Al comparar los resultados del pre test, como los del post test, se evidencia que hay una mejora significativa, a causa de que los estudiantes de 5 años de edad, al aplicar el instrumento de evaluación, sus calificativos son superiores, logrando superar los niveles iniciales, así se percibe en el desarrollo del experimento.

Moreno (2019) Según su tesis “Aplicación de Estrategias Didácticas basadas en el enfoque colaborativo mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del distrito La Cruz, de la Región Tumbes 2018” tuvo como objetivo: “Demostrar cómo la aplicación de estrategias didácticas basadas en el enfoque colaborativo mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N ° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del Distrito la Cruz, de la Región Tumbes 2018” La población muestral es de 20 niños de 05 años, se aplicó la técnica de observación e instrumento de evaluación la lista de cotejos. Se aplicaron sesiones de aprendizaje con estrategias didácticas para mejorar la motricidad gruesa en los niños. Los resultados obtenidos a través de la prueba de Wilcoxon obteniéndose el valor de Z son -4,072 y el valor, de P es positivo 0,000, por lo que se acepta el post test. Por lo tanto, se concluye afirmando que la aplicación de estrategias didácticas mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N°016 “Sagrado Corazón de Jesús” del distrito la Cruz de la Región Tumbes 2018”

Atoche (2016) Según su Tesis “El Taller De Psicomotricidad en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los Niños y Niñas de 5 Años de Educación Inicial I.E. N° 1648

“Carlota Ernestina” Del Distrito De Chimbote, Año 2016” tuvo como objetivo general determinar si la aplicación del taller de psicomotricidad mejora el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N.º 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote, año 2016. La muestra estuvo conformada por 15 niños/as de 5 años; La técnica e instrumento empleadas para recolección de datos fueron la observación a través de la lista de cotejo. Para el análisis de los datos, se utilizó el programa Microsoft Excel versión 2010. Se empleó la estadística descriptiva e inferencial. De los resultados obtenidos se observa que la aplicación de los talleres de psicomotricidad mejoro significativamente el desarrollo motor grueso de los niño /a que se evidencio en el pos test con la aplicación de los diez talleres, como muestra los gráficos estadísticos. De los resultados obtenidos se observa que la aplicación de los talleres de psicomotricidad mejoro significativamente el desarrollo motor grueso en los niño /a de la I.E. N.º 1648 “Carlota Ernestina “

2.2. BASES TEORICAS DE LA INVESTIGACION

2.2.1. Variable Juegos libre

2.2.1.1. Definición

Etimológicamente, juego significa “ludus ludare” abarca todo el campo del juego infantil, recreo, competición, juegos de azar. Desde los tiempos primitivos el juego ha sido considerado como cultura propia, la cultura en la educación y la educación representaba la supervivencia. En cada periodo del desarrollo, el equilibrio entre juego y trabajo se desplaza. Para el niño en edad preescolar, el juego es la actividad central. La estructura de los primeros años escolares enseña al niño a equilibrar las actividades laborales y lúdicas. A medida que el niño se aproxima a la adolescencia, participa cada vez más en una actividad estructurada y orientada hacia el trabajo. Este enfoque en el trabajo aumenta a través de los años adolescentes. Para los adultos, el desarrollo de trabajo y carrera están equilibrados con actividades activas o pasivas de esparcimiento. Con el transcurso de los años, los educadores y desarrollistas han elaborado muchas definiciones para la palabra juego, pero es intrínseco a todas estas definiciones el concepto de que juego es una actividad en la que se participa voluntariamente por placer. Esta actividad es importante porque ayuda al niño a adaptarse a su ambiente o cultura. El juego de un niño se desarrolla a través de varias etapas desde la observación pasiva hasta la actividad cooperativa y con propósito.

.2.2.1.2. Enfoques

Enfoque colaborativo:

Las teorías y los enfoques educativos se convirtieron de acuerdo con el desarrollo de la sociedad y la forma en que su bola productiva marca nuevos parámetros, de modo que los objetivos educativos en la capacitación de los estudiantes en sus diversas disciplinas tenían que adaptarse paralelamente a estos mareos cambios de la sociedad, a la que El hombre debe ser debido. (R. Rodríguez & Espinoza, 2017).

2.2.1.3. Teorías

Teorías del Juego:

Para Torbert y Schnieder (1986) el juego es “la llave que abre muchas puertas”. Erickson y Piaget manifiestan que el juego es “un agitado proceso de la vida del niño”; y White lo resumió como “una diversión, pero también como un serio negocio. Durante esas horas el niño estructura firmemente su aptitud en las relaciones con el ambiente”. Todos tratan de resumir conductas del juego y el ser humano y viceversa. Díaz (1993) resume varias de ellas y las agrupa en lo que llama dos vertientes: 1º. ¿Por qué el niño juega?, llamada teoría eficiente o causal y 2º. ¿Para qué juega el niño?, llamada teoría de causa final o teleológica. En la primera se encuentran las teorías del descanso y distracción, energía superflua, el atavismo o recapitulación y la catártica. En las teorías de causa final están: la del ejercicio preparatorio o la de la práctica del instinto, de la derivación por ficción y la psicoanalítica. Los educadores físicos, maestros y maestras, al iniciar las sesiones de juegos, deben basarse en teorías pedagógicas que les permitan adecuar las actividades y hacer un buen uso de la actividad natural del niño.

1. Teoría de la energía excedente:

Es un punto de vista que se orienta principalmente al sector infantil. Se dice que existe una superabundancia de energías nerviosas y musculares propias de la fisiología del cuerpo de los niños en edades preescolares y escolares por lo que el profesor de Educación Física deberá balancear las actividades en proporción con las energías que demuestran los alumnos. A mayor energía, más duradera la actividad; o sea hay un cúmulo de energía que no se utiliza en materias teóricas y que se puede usar en Educación Física o en actividades de movimiento (Vargas, 1995).

2. Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación :

Newman y Newman (1983) comentan que la frecuencia con que el juego se da entre los niños se debe a la enorme necesidad de esparcimiento que tienen dada la intensidad de energía que utilizan para aprender tantos nuevos conocimientos y tantas habilidades

3. Teoría de la práctica del instinto (ejercicio preparatorio para la vida futura):

Esta teoría solo se refiere al niño porque: 1- el juego es necesario para el desarrollo físico e intelectual, 2- el aprendizaje de los animales se reduce en el tiempo porque sus instintos son más desarrollados al nacer que los del niño. El niño deberá jugar más en sus diferentes manifestaciones (Vargas, 1995) y lograr así un desarrollo óptimo en las conductas que manifieste.

4. Teoría de la recapitulación (teoría atávica):

Hall demostró que los juegos de los niños reflejan los diferentes periodos de la historia de la humanidad: la etapa “animal”, la “salvaje”, la “nómada” y la de “tribu” (Krauss, 1990).

5. Teoría de la catarsis:

En esta teoría se cree que el juego sirve como una válvula de escape para las emociones reprimidas (Krauss, 1990).

Al igual que la Teoría de la Excedente, considera que el juego activo libera la energía excedente y provee un canal socialmente aceptable para la agresión y las emociones hostiles (Krauss, 1990).

6. Teoría de la auto expresión:

Por experiencia, el hombre adquiere hábitos de juego. La experiencia se adquiere como actitudes en forma de respuestas de conducta hacia determinados patrones sociales y culturales. Para el hombre identificado con tradiciones culturales, sus hábitos se perfeccionan hasta el grado de que las formas de juegos de un grupo

social tienden a constituir también sus hábitos. El individuo toma las costumbres del medio que lo rodea (Vargas, 1995).

7. Teoría del juego como estimulante de crecimiento:

A medida que una persona desarrolla la actividad física a través del juego, prepara su cuerpo y le permite lograr mayores y mejores rendimientos.

8. Teoría del entretenimiento:

Vargas (1995) señala que esta teoría considera el juego como un mero pasatiempo o diversión.

9. Teoría del juego como ejercicio complementario:

Vargas, (1995) menciona a H. Carl el cual pensaba que: 1- el juego conserva y renueva los conocimientos, habilidades y destrezas del niño, joven o alumno, y 2- el juego crea nuevos hábitos y perfecciona los ya existentes hasta automatizarlos.

10. Teoría de crecimiento y mejoramiento:

Newman y Newman (1983) hacen mención a Appleton (1910), el cual consideró el juego como un modo de aumentar las capacidades del niño. Lo definía como el tiempo donde los niños descubren y ensaya sus capacidades. Consideraban que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva

11. Teoría de reestructuración cognoscitiva.

Piaget (1951) asume que el juego es una forma de asimilación. Desde la niñez hasta la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas ya existentes.

Además, acotan que Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta.

De acuerdo con diferentes métodos de juego y la formación profesional de los investigadores, diferentes autores elaboraron su propia teoría de juegos. ; La filogenia humana necesita e influye en un aspecto del proceso educativo de los niños, especialmente en la etapa preescolar.

- Groos (1896), estudió el juego en animales y luego en humanos; esto le permitió conocer las características innatas de la especie.
- Claparède (1900) prosigue el estudio de Groos y define la teoría del pre-ejercicio: ejercicios de tendencias instintivas que encontrarán luego en la vida adulta, su aplicación concreta en el trabajo, en el deporte o en la vida cotidiana.
- Wallon: cree que el juego está bien integrado con toda la actividad del niño, siempre que siga siendo espontáneo y no obtenga sus objetivos de la disciplina educativa. Por lo tanto, las escuelas deben encontrar un medio en los juegos infantiles, en lugar de restringirlo a fines educativos cerrados.
- El educador alemán Froebel (1782-1852) inició un movimiento sistemático de educación preescolar; el centro preescolar se ha convertido así en una necesidad social y familiar, un método natural y positivo, porque tiene en cuenta la naturaleza de los niños y su espontaneidad.
- María Montessori (1870-1952) se basa en la teoría del desarrollo y la liberación infantil. Él cree que los niños necesitan muchos cuidados, pero a él se le da un gran potencial, el niño está inquieto y su cuerpo está en constante cambio.

Los principios básicos de esta teoría relacionados con los niños son: libertad, actividad, vitalidad e individualidad. La escuela debe proporcionar un entorno adecuado para el niño, en el que pueda moverse libremente, y pueda encontrar materiales educativos y juguetes que puedan satisfacer sus necesidades profundas de deportes, acciones y ejercicios. El método Montessori considera la educación

como una "autoeducación": porque este es el lugar donde el niño realiza ejercicios prácticos de la vida, el educador no interviene directamente, porque el niño debe hacer su trabajo por sí mismo.

- Decroly (1871-1932), dedicada a adaptar la ley del desarrollo infantil a la docencia, para satisfacer plenamente las necesidades de los niños.

2.2.1.4. Características del juego libre

Según el Ministerio de Educación del Perú (2009, p. 49):

- Se trata de una actividad espontánea de carácter personal. Se originó a partir de la creatividad y el mundo interior de los bebés.
- Su naturaleza no es literal. Los niños juegan "como si" un objeto, existencia o persona en realidad fuera diferente.
- Siempre va acompañado de sentimientos positivos.
- Es agradable y feliz, por lo que cuando no produce felicidad, pierde su estado de juego.
- El juego es flexible. Debido a esta cualidad, se vuelve impredecible. No sé cómo se desarrollará o terminará.

Se basa en el proceso, no en el objetivo. Al jugar, los niños solo quieren disfrutar de la experiencia del momento (Huamani, 2012)

2.2.1.5. Clasificación

La clasificación del juego según las cualidades desarrolladas por Díaz (1993) lleva a cabo una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, tales como:

1. JUEGOS SENSORIALES: Desarrollan los diversos sentidos de la persona para ser pasivo y en particular uno Promover la supremacía de uno o más sentidos.
2. JUEGOS DE MOTOR: Buscan la madurez de los movimientos del niño.
3. JUEGOS DE DESARROLLO ANATÓMICO: estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
4. JUEGOS ORGANIZADOS: Refuerzan el canal social y emocional y se pueden enseñar de forma implícita.
5. JUEGOS PRE-DEPORTIVOS: incluye todos los juegos cuya función es desarrollar habilidades específicas para los diferentes deportes.
6. JUEGOS DEPORTIVOS: Su objetivo es desarrollar los conceptos básicos y las reglas de un deporte, así como competir y ganar o perder.

2.2.1.6. Tipos de juegos:

Juego motor : Pastor (2007) sugiere que se compartan actividades en las que se sugieran actividades motoras para que los niños puedan jugar con libertad creativa donde el docente anima y proporciona situaciones motoras abiertas a la exploración y al descubrimiento guiado para juegos novedosos. Esto debe estimular la conducta sensoriomotora, mejorar las habilidades motoras, mejorar el componente cognitivo y la asunción de tareas, así como producir diversas conductas de carácter afectivo y relacional. (Ministerio de Educación de Perú (2009).

Juego social. Surge a través de la interacción con otras personas que son vistas como objetos de juego, por ejemplo, cuando el niño juega con partes visibles de su madre (dedos, cabello, trenza, nariz); cambia de voz cuando habla, se esconde, mira su reflejo ... En los niños mayores hay un juego de reglas y la necesidad de esperar su turno (Ministerio de Educación de Perú (2009).

Juego cognitivo. Despierta el interés del niño. Comienza cuando el bebé entra en contacto con objetos del entorno para explorarlos y manipularlos. Posteriormente le interesa resolver cosas por su inteligencia, más que simplemente manipular cosas. Por ejemplo, construir cosas a partir de objetos, realizar la memorización. (Ministerio de Educación de Perú (2009).

El juego simbólico. Este tipo de juego tiene la virtud para ejercer varias dimensiones de las experiencias del niño, un carrito de compras. (Ministerio de Educación de Perú (2009).

2.2.1.7. Importancia:

El juego como elemento esencial en el aprendizaje del niño representa una serie de actividades creativas, agradables, breves, entretenidas y reguladas que promueven el aprendizaje y fortalecen la inclusión de valores como el respeto, la tolerancia grupal e intergrupal, la responsabilidad, la solidaridad, la confianza, la seguridad, y caridad contigo mismo. Estos valores se internalizan de manera significativa como conocimiento. El juego también fomenta la comunidad y el intercambio de ideas, conocimientos e inquietudes; promueve el aprendizaje, permite al niño resolver situaciones conflictivas y tomar decisiones para el futuro. Las actividades lúdicas cobran importancia en la actualidad porque los niños y su entorno están influenciados por estímulos externos que influyen en su personalidad, limitan su espacio para el juego espontáneo y la libertad, por lo que la escuela debe promover actividades de ocio que posibiliten formas de aprendizaje diferentes y creativas.

juego libre, entendido como actividades escogidas libremente (ya sea a nivel individual o de grupo), dirigidas por los propios niños, y que éstos realizan por motivaciones intrínsecas. Los niños juegan para aprender sobre el mundo que les rodea y sobre ellos mismos. El juego les ayuda a descubrir (y auto-descubrirse), a explorar y a recrear situaciones e, incluso el juego

más simple, posee capas y capas de significado. En este sentido el juego libre contribuye enormemente en el desarrollo cognitivo, la regulación de emociones y la resiliencia, permitiendo a los niños enfrentarse a situaciones de estrés mediante el desarrollo de habilidades de resolución de problemas y fomentando el uso de aproximaciones y enfoques creativos.

2.2.1.8. Dimensiones de la variable Juegos libres

a) Dimensión Creativo

El Minedu (2010) afirmó: El juego es una actividad natural del niño, por lo que es muy creativo porque expresa sus sentimientos, pensamientos e incluso deseos a través de acciones que finalmente lo llevan a convertirse en un individuo autónomo con tremenda capacidad de resolución de conflictos. Los juegos creativos conducen a la invención y creación de sus historias internas o historias que observan en sus vidas, y lo hacen a través de la imitación. (Página 154).

Paredes (2012) señaló: Los juegos despiertan la imaginación y la creatividad de los niños, despiertan un mundo ilusorio, a través de este mundo de fantasía pueden distinguir entre realidad e ilusión. El juego permite vislumbrar ideas y pensamientos innovadores y originales, e implanta una creatividad llena de expresión y autonomía en tu cerebro. (Pg.25).

b). Dimensión: Motora

El Minedu (2010) dijo: A través del juego libre, el niño adquiere el control de su cuerpo con una adecuada coordinación motora, es decir, el juego lo ayuda a desarrollar la motricidad sensorial en los niños. Es a través de los movimientos que el niño expresa sentimientos y emociones que desarrollan su manifestación emocional o afectiva.(p. 157).

Paredes (2012) afirmó: El juego permite que el niño desarrolle movimientos adecuados, ya que lo lleva a realizar ejercicios con todo el cuerpo, cabeza, manos, piernas, pies y al mismo tiempo estos movimientos deben ser coordinados y flexibles. Cada juego tiene diferentes

habilidades motoras que llevan al niño a adquirir una rápida maduración de sus habilidades psicomotoras. (p. 29).

c). Dimensión cognitiva

El Minedu (2010) señaló: El desarrollo cognitivo no solo se logra mediante el aprendizaje de conocimientos, sino también una forma de aprender nuevos conocimientos, pues al tocar o manipular diversos objetos, se guiará a los niños a obtener experiencias cognitivas y significativas, durará toda una vida. (Pg 159)

Salazar (2013) afirmó: El juego gratuito estimulará el aprendizaje cognitivo de los niños, porque jugar ideas, decisiones, planes, soluciones de entretenimiento, etc., estimula el desarrollo de la atención y la concentración, la conservación y el oído, la vista y el tacto. Los niños adquieren nuevos conocimientos a través de juegos. (Pg 69).

d). Dimensión Social:

El Minedu (2010) señaló: La interacción asertiva entre nosotros es una de las habilidades que el juego desarrolla ya que estimula un enfoque afectivo que respeta las características, sentimientos y necesidades de quienes los rodean, juego libre que esta Socialización facilitó. (Pág. 112).

Salazar (2013) afirmó: El juego es el medio de interacción con los demás, es decir, los niños comienzan a establecer una conexión de comunicación y socialización con las personas que los rodean. A través del juego, el niño aprende a ser solidario, a disculparse, a saludar, a compartir, a ser respetuoso, pero también a aprender a ser egoísta, rebelde o incluso violento. En el juego se deben establecer reglas o acuerdos para que pueda tener lugar un juego honesto, comunicativo y cooperativo. (Pág. 24)

El sistema educativo cree que solo atacar conocimientos o conceptos lleva al niño a lograr metas o productos de calidad sin darse cuenta de que esto no es suficiente para hacer

llegar personas con responsabilidad ética y social en valores del mundo nuevo al que vive por un momento, puso a un lado y hacer un espacio de aprendizaje y creatividad de su nuevo mundo.

2.2.2. Variable Motricidad gruesa

2.2.2.1. Concepto

Armijos (2012). El área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. El seguimiento de la Motricidad Gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño. La motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio, etc.

La motricidad también abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea. Así pues, el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje. Su evolución a lo largo de la etapa de Nivel Inicial debe ser cuidadosamente documentada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos.

Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir

agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continúa con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

2.2.2.2. Teorías

Teoría del desarrollo:

En 1969, Jean Piaget contribuyó al avance de las habilidades psicomotoras y señaló que las habilidades motoras están inmersas en varias etapas del desarrollo de la función cognitiva. De esta forma, concluyó que el pensamiento proviene de la acción, principalmente interesado en la adquisición de conocimientos por parte de los niños y la intervención del movimiento infantil en el área cognitiva del infante. Piaget (1974-1976) señaló que las actividades deportivas y las actividades mentales no son realidades extrañas, sino que están directamente relacionadas. Es a partir de la actividad física que los niños establecen y elaboran sus diferentes esquemas de pensamiento (Martínez, 2014).

Teoría de orientación psicobiológica:

Por otro lado, Henry Wallon en 1979 presenta la teoría de orientación psicobiológica para explicar el desarrollo psicológico del niño, destacando el papel que toma el comportamiento motriz en la evolución psicológica del niño. Wallon determinó dos componentes al estudiar la psicomotricidad: la función clónica y la función tónica; refiriendo que la tonicidad relaciona la percepción; la motricidad y el conocimiento, propiciando de esta forma una relación entre la motricidad y la inteligencia. (Semino, 2016).

Teoría de desarrollo motriz infantil :

En la teoría de desarrollo motriz infantil, propuesta por Gallahue en 1982, se establece la existencia de fases que atraviesa el individuo durante el desarrollo motriz,

manifestándose en momentos concretos de la vida. Se considera la fase de movimientos reflejos, la cual abarca desde la etapa prenatal hasta el primer año de vida, evidenciado un estadio de capacitación y procesamiento de la información. Luego se destaca la fase de movimientos rudimentarios, la cual abarca desde el nacimiento hasta los 2 años, conformando el estadio de inhibición refleja y el estadio precontrol motriz. Se destaca la fase de habilidades motrices básicas, determinando que para niños de 2 a 3 años es inicial, para niños de 4 a 5 años es elemental y para niños de 6 a 7 años es madura. La fase de habilidades motrices específicas, pertenece al transicional para niños de 7 a 10 años; y lo específico para niños de 11 a 13 años. Finalmente, la fase de habilidades motrices especializadas, partiendo desde la edad de 14 años. Para Gallahue, el individuo progresa su desarrollo motriz de lo sencillo a lo completo; de lo general a lo específico. La motricidad se caracteriza por factores físicos (componentes de actitud física) y factores mecánicos (centro de gravedad, línea de gravedad, leyes de inercia, de la aceleración y de acción-reacción) (Semino, 2016) También la teoría del desarrollo motriz infantil de Ajuriaguerra, en 1978, resalta una progresión del sistema nervioso central a tres fases que atraviesa la motricidad infantil, es decir, la organización del esqueleto motriz (aquí se estructura la motricidad del niño), la organización del plano motriz (se evidencia la motricidad voluntaria), y los movimientos voluntarios (destacando una mayor coordinación entre el tono muscular y la motricidad).

Según la teoría del juego y el movimiento de Jean Piaget y Lev Vygotsky:

(Asociación de Docentes CC.OO De Andalucía, 2010)

La teoría de Piaget afirma que la inteligencia se construye a partir de las actividades deportivas de los niños, desde los primeros años de vida hasta los 7 años aproximadamente. La experiencia relacionada con el medio ambiente le brindará oportunidades de aprendizaje. En

esta etapa, el vínculo entre el ejercicio y el desarrollo cognitivo es particularmente importante. A través del ejercicio, el niño desarrollará su personalidad y comportamiento.

Los juegos tienen valor educativo porque tienen la posibilidad de explorar el propio entorno y porque facilitan el establecimiento de relaciones lógicas a través de interacciones con objetos, entornos, otras personas y ellos mismos. No hay que olvidar que los juegos deportivos son uno de los principales mecanismos para establecer relaciones e interpretaciones con los demás, es en esta etapa cuando las personas comienzan a definir sus comportamientos sociales, así como sus intereses y actitudes. Las características expresivas y comunicativas del cuerpo promueven y enriquecen las relaciones interpersonales. Con los juegos de psicomotricidad puedes:

- Es un plan corporal: estructura corporal, postura y equilibrio, respiración y relajación, lateralización de la función.

- Percepción: vista, oído, tacto, gusto y olfato.

- Cuerpo en movimiento: coordinación dinámica, coordinación perceptiva, organización espacial y estructura temporal y espacial, ritmo.

- Expresión física.

2.2.2.3. Características

Hace referencia a esos movimientos que podríamos definir como “más burdos”, en los que participan grupos musculares amplios, como saltar, correr, rodar, gatear, subir y bajar escalones. Son los primeros movimientos que se aprenden y los más fáciles de ejecutar.

2.2.2.4. Clasificación:

Sistema de clasificación de la función motora gruesa:

Entre dos y cuatro años

- **Nivel 1:** los niños pueden sentarse y pararse sin ayuda. Pueden caminar.

- **Nivel 2:** los niños pueden sentarse y pararse sin ayuda. Si se agarran a una superficie estable, pueden quedarse quietos. Caminaban con muebles y dispositivos móviles asistidos.
- **Nivel 3:** Los niños gatean sobre su abdomen o gatean sobre sus manos y rodillas. Pueden ponerse de pie y caminar distancias cortas con cosas. A veces pueden caminar distancias cortas con la ayuda de un andador y la supervisión de un adulto.
- **Nivel 4:** los niños deben estar sentados y apoyados con las manos. Los niños necesitan equipo para sentarse y pararse, gatear sobre el abdomen o gatear distancias cortas.
- **Nivel 5:** Los niños necesitan equipo adaptado para sentarse y estar de pie. Los niños no se pueden mover de manera independiente y algunos usan sillas de ruedas motorizadas.

Entre cuatro y seis años

- **Nivel 1:** El niño se sienta y se pone de pie sin tomarse de la mano. Pueden caminar adentro y afuera, subir escaleras, comienzan a correr y saltar.
- **Nivel 2:** los niños pueden sentarse en una silla. Pueden levantarse del suelo, pero necesitan una superficie para empujarse. Pueden caminar distancias cortas sobre suelo estable y subir escaleras con la ayuda de pasamanos. No pueden correr ni saltar.
- **Nivel 3:** los niños pueden sentarse en una silla, pero es posible que necesiten algo de apoyo. Los niños pueden caminar con dispositivos de asistencia y subir escaleras con ayuda.
- **Nivel 4:** El niño necesita soporte para el torso cuando está sentado. Utilizan andadores para caminar distancias cortas y pueden moverse de forma independiente con la ayuda de sillas de ruedas.
- **Nivel 5:** Todas las áreas de función motora están restringidas. El niño no puede moverse de forma independiente.

2.2.2.5. Habilidades Motoras

- Las habilidades motoras gruesas involucran los movimientos de los músculos grandes de los brazos, las piernas y el torso.
- Las personas usan las habilidades motoras gruesas para realizar actividades en la escuela, el trabajo, la casa y en vida diaria en general.
- A las personas que tienen dificultad con las habilidades motoras gruesas les cuesta hacer movimientos que involucran todo el cuerpo como correr y saltar.

Las habilidades motoras gruesas son destrezas que nos permiten realizar tareas en las que participan los músculos largos del torso, las piernas y los brazos. Gracias a estas habilidades realizamos movimientos que involucran a todo el cuerpo y que utilizamos en todo tipo de actividades físicas, desde correr hasta barrer las hojas.

La mayoría de las personas utilizan estas habilidades con facilidad y de manera automática. Pero las habilidades motoras gruesas son más complejas de lo que parecen.

Implican la coordinación de los músculos con el sistema neurológico. Afectan el equilibrio y la coordinación.

Las habilidades motoras gruesas están relacionadas con otras destrezas, que incluyen:

- Equilibrio
- Coordinación
- Conciencia corporal
- Fuerza física
- Tiempo de reacción

Tener habilidades motoras gruesas limitadas puede afectar a las personas en todas las áreas de la vida. Puede dificultar llevar a cabo tareas importantes en la escuela, el trabajo y la casa. Los problemas con las habilidades motoras también pueden afectar la autoestima.

2.2.2.6. Importancia:

En los primeros años de vida, la psicomotricidad desempeña un papel muy importante, porque es realmente influyente en el desarrollo intelectual, efectivo y social del niño, promoviendo así la relación con su entorno y teniendo en cuenta las diferencias individuales, de necesidades e intereses de Niños y niñas.

- a) A nivel motor, permite que el niño controle el movimiento de su propio cuerpo.
- b) Cognitivamente, mejora la memoria, la atención, la concentración y la creatividad del niño.
- c) Social y eficazmente, permite que los niños conozcan y enfrenten sus miedos y establezcan relaciones con los demás. El proceso educativo orientado al desarrollo de la psicomotricidad juega un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad, ya que su acción puede asumirse en los campos formativo, educativo, reeducativo, preventivo y terapéutico.

De acuerdo a Ugaz. (2002), la actividad educativa en la infancia ha de incidir fundamentalmente en la educación del movimiento, puesto que aporta en el proceso de información del niño. (Yarleque, 2016).

2.2.2.7. Dificultad en la motricidad gruesa:

- No manejar su cuerpo en forma adecuada en relación con los objetos que hay en el espacio que le rodea.

- No coordina adecuadamente los movimientos gruesos para luego lograr los movimientos finos.
- No adquiere una imagen adecuada de su esquema corporal.
- Si no se desarrolló la motricidad gruesa podrían tener problemas de fuerza en los músculos y por ende tiene dificultad en desarrollar movimientos como correr, saltar, gatear, trepar, movimientos simultáneos, dominio de movimientos con objetos, etc.
- Dificultad en relación con todos los movimientos en especial no coordina la masa muscular las cuales les permite expresar la destreza en las otras áreas y constituye la base fundamental para el desarrollo del área cognitivo, social, emocional y de lenguaje.
- Aparecen trastornos perceptivos del lenguaje (lecto-escritura).
- El niño es inestable por lo que presenta características psicomotrices propias en las que destacan visiblemente su constancia y desordenada agitación. Es impulsivo para actuar en esto le crea dificultades en la coordinación, eficiencia motriz, atención, memoria y comprensión.
- Es inestable en sus emociones, las cuales son notables por alteraciones de la organización de la personalidad y esto a la vez se da por la influencia de un medio socio familiar inseguro y desequilibrado.
- Genera desinterés y rechazo a las tareas escolares siendo el escolar problema y mal adaptado.
- Genera rechazo por parte de los compañeros al no poseer las condiciones motoras en las actividades de clases, por ello es agresivo, genera frustración, estrés, tensión, desinterés por los aprendizajes.

2.2.2.8. Dimensiones de la variable Motricidad gruesa

a) Dominio corporal dinámico

Se define como dominio corporal Dinámico a la capacidad de tener control sobre el movimiento de diversas partes del cuerpo, es así que “para poder expresarnos corporalmente con una finalidad estética es necesario que el instrumento (el cuerpo) este globalmente considerado, y que cada uno de los músculos en concreto, este al servicio de la voluntad”. Motos (2006).

Es la capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo separadas en tiempo espacio y esfuerzo para lograr rapidez, exactitud y economía del movimiento, este dominio requiere calidad, sincronización y armonía, dado por el dominio segmentario, por la seguridad en la acción, madurez neurológica y un ambiente estimulante, este dominio corporal proporciona al niño seguridad e independencia el niño puede entender la capacidad de controlar su propio cuerpo, permitiéndole desarrollar el dominio de cada parte de su cuerpo, pérdida de inhibición, madurez neurológica que va con la edad e integración del esquema corporal.

b) Dominio corporal estático:

Son todas las actividades motrices que llevaran al niño a interiorizar el esquema corporal; integramos a la respiración y relajación porque entendemos que son dos actividades que ayudaran al niño a profundizar e interiorizar toda la globalidad de su propio yo. También se incluye la tonicidad y el autocontrol. (Comellas y Perpinyà,).

c) Coordinación dinámica global:

Es aquella que agrupa y exige la capacidad de sincronizar el sistema nervioso y movimientos que requieren una acción conjunta de todas las partes del cuerpo (músculos gruesos de brazos, tronco y piernas) para lograr rapidez, armonía, exactitud y economía del movimiento adaptada a diversas situaciones, con el menor gasto de energía posible. Además,

es fundamental para la mejora de los mandos nerviosos y el afinamiento de las sensaciones y percepciones.

Conseguir una buena coordinación dinámica requiere además de una organización neurológica correcta, dominio del tono muscular, control de la postura y equilibrio, y sensación de seguridad. Por ejemplo, a la hora de dar un salto, el niño ha de conseguir un grado de equilibrio que le permita mantenerse de pie, una capacidad de impulso suficiente para levantar los dos pies del suelo y una auto seguridad en sí mismo que le permita no necesitar ayuda externa para conseguirlo

2.2.3. Relacion entre juegos libres y Motricidad gruesa

La maduración espacial es un aspecto importante para el desarrollo de la motricidad gruesa. A partir de las experiencias del niño en su medio, éste empieza a comprender el espacio y a tener la posibilidad de orientarse en él. Ésta le permite realizar una representación mental del propio cuerpo en el espacio, relacionando movimiento, la comprensión del cuerpo y el análisis del espacio. La construcción del espacio en los niños de 4 años es compleja, pero debe hacerse desde ésta edad ya que favorece la construcción del esquema corporal y de su ubicación en éste a través de este juego aprenden destrezas motrices que les permiten resolver problemas relacionados al movimiento y el equilibrio de su cuerpo.

Condemarin, Chadwin y otros (1978) este tipo de juego consiste ejercicios físicos que desarrolla la imagen corporal, control motor y el equilibrio. Además, contribuirá a tomar conciencia de su cuerpo, espacio y el tiempo. Estos juegos también ayudarán a la docente a relacionarse con sus alumnos fortaleciendo las actividades con mayor agrado y concentración en sus estudiantes. Cabe resaltar, que para algunos autores este tipo de juego lo definen como los juegos sensoriomotores.

2.2.4. Educación no presencial

Si bien la cuarentena ha cambiado la vida de todos, quienes pueden ser los más afectados son los más pequeños en casa. La correcta estimulación de los niños entre tres y cinco años es indispensable para un correcto desarrollo cognitivo y emocional. No poder asistir a la escuela implica un importante desafío para la educación inicial a distancia. Por ejemplo, los docentes y colegios deben rediseñar el programa de estudios con actividades que promuevan oportunidades de aprendizaje centrado en el estudiante y apropiado a su desarrollo, necesidades e interés. Esto debe incluir actividades que capten la atención y curiosidad de cada niño; no necesariamente todos deben hacer lo mismo de manera uniforme. No basta cumplir con horarios o tareas estandarizadas. Un niño o niña a esta edad necesita atención más personalizada.

Para ello, los niños de nivel inicial no deben limitarse a escuchar una clase virtual o ser participantes pasivos de su educación. Ellos necesitan involucrarse, tocar, jugar, realizar actividades por ellos mismos. Por eso es tan importante que los docentes creen distintos tipos de tareas a lo largo de las semanas, teniendo siempre en cuenta los materiales que pueden encontrarse en casa y las limitaciones de la cuarentena. Para complementar esto, también es necesario promover el involucramiento de las familias y brindar orientación para que faciliten entornos estables, que comprendan el desarrollo de los niños y niñas. La familia debe ser sensible a sus requerimientos y acompañarlos de manera cariñosa y oportuna.

El cariño y las muestras de afecto son una parte importante de la educación a nivel inicial. Las maestras no solo transmiten conocimientos o habilidades a los pequeños, sino que también refuerzan su autoestima a través de palabras y gestos de cariño. En las circunstancias actuales, toca a los padres motivar a los niños y reconocer sus logros en clase. Por ello deben involucrarse más en su educación durante estas semanas complicadas. Una de las ventajas de la

educación inicial a distancia es la disposición de los niños de hoy hacia los medios digitales. Si bien no pueden reemplazar a una buena educación formal, docentes preparados y padres involucrados, sí se convierten en una gran herramienta para promover la educación y el desarrollo de los niños.

2.3 Variables:

Variable independiente

Juegos Libres:

Según Minedu (2010): El juego libre es un recurso que estimula al niño y ayuda al docente a desarrollar eficazmente las áreas curriculares, es decir, los diferentes juegos deben ser canalizados y orientados hacia el desarrollo y l Adquirir habilidades y destrezas en este Ayude a su crecimiento personal y cognitivo para lidiar con un estilo de aprendizaje significativo. (página 46).

Variable dependiente

Motricidad Gruesa:

Mesonero (1994) afirma que estas destrezas se van desarrollando en cada uno de las etapas de su avance que se ira incrementado a través de las interrelaciones de su expresión corporal las cuales se ven reflejadas en las actividades que realiza diariamente (p.131)

III. HIPÓTESIS

El programa de juegos libres mejora el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular “Belén” Tumbes, 2021.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la Investigación

4.1.1. Tipo de estudio

Tipo cuantitativo: Según Hueso y Cascant (2012). La metodología de investigación cuantitativa se basa en el uso de técnicas estadísticas para conocer ciertos aspectos de interés sobre la población que se está estudiando.

4.1.2. Nivel de estudio

Nivel Explicativo:

Su finalidad es poder explicar el comportamiento de una variable en función de otras, con la relación de causa- efecto. Se caracteriza por la verificación de sus hipótesis, resultados y conclusiones (Unknown, 2021).

4.1.3. Diseño de la investigación

Diseño Pre experimental: Nuestro diseño según Hernández R., Fernández C. y Baptista P. (2006) corresponde al llamado diseño pre experimental prueba-post prueba test con un solo grupo. Siendo su esquema el siguiente:

G. O1 X O2

Donde:

G: grupo de investigación niños de 4 años.

O1 : Pre test

X : Programa de juegos libres

O2: Post test

4.2. Población y muestra:

4.2.1. Población

De acuerdo a Sánchez Carlessi, Hugo (1984) en su texto “Metodología y Diseños de Investigación” Conjunto formado por todos los elementos que posee una serie de características comunes. Es el total de un conjunto de elementos o casos, sean estos individuos, objetos o acontecimientos, que comparten determinadas características o un criterio; y que se pueden identificar en un área de interés para ser estudiados, por lo cual quedarán involucrados en la hipótesis de investigación.

La población estuvo constituida por 29 alumnos del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Belén”. Tumbes 2021.

4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión

Inclusión: Todos los niños y niñas matriculados en inicial de 4 años de la institución educativa particular “Belén”

Exclusión: Todos los niños y niñas que no estén matriculados en inicial de 4 años de la I. E. Belén

4.2.3. Muestra

De acuerdo a Sánchez Carlessi, Hugo (1984) en su texto “Metodología y Diseños de Investigación” la muestra corresponde al muestreo no aleatorio o intencionado tomando para ello el criterio de deficiencia en la motricidad gruesa según la fundamentación anterior. Por

ello la muestra equivale 7 estudiantes de 4 años de edad nivel inicial para el grupo experimental de la I.E. particular Belén.

Tabla 1. Distribución de la muestra de 4 años de educación inicial

NIVEL	GRADO/SECCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
inicial	Única	3	4	7
	TOTAL			7

Fuente: Nómina de matrícula, 2021.

4.2.4. Técnica de muestreo

De acuerdo a Sánchez Carlessi, Hugo (1984) en su texto “Metodología y Diseños de Investigación” Muestreo no probabilístico. Muestreo que se basa en el criterio del investigador, ya que las unidades del muestreo no se seleccionan por procedimientos al azar. Pueden ser intencionado, sin normas o circunstancial.

4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores - Tabla 2

PROGRAMA DE JUEGOS LIBRES PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "BELÉN" TUMBES, 2021.

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Variable Independiente: Juegos libres	Según el Minedu (2010): El juego libre es un recurso que estimula al niño y ayuda al docente a desarrollar eficientemente las áreas curriculares, es decir, se tiene que encauzar y orientar los diversos juegos hacia el desarrollo y obtención de competencias y capacidades en el niño. Esto ayudará a que su crecimiento personal y cognitivo se procese con un estilo de aprendizaje significativo. (p. 46).	La variable juego libre está conformado por cuatro dimensiones. La primera dimensión creativa está conformada por 1 indicador, la segunda dimensión motora, integrada por 2 indicadores, la tercera dimensión cognitiva, tiene 1 indicador y la cuarta dimensión social, conformada por 1 indicador.	Creativa Motora Cognitivo Social	Originalidad Conocimiento corporal motor Se orienta en el espacio Explora y manipula Interacción con otros	1.1 2.2 3.3 4.4 5.5	Nominal Si NO
Variable Dependiente: Motricidad Gruesa	Mesonero (1994) afirma que estas destrezas se van desarrollando en cada uno de las etapas de su avance que se ira incrementado a través de las interrelaciones de su expresión corporal las cuales se ven reflejadas en las actividades que realiza diariamente (p.131).	Las Motricidad Gruesa será evaluada a través de los ítems considerando en tres dimensiones y cada una de ella desglosa 5 preguntas	Dominio Corporal Dinámico Dominio Corporal Estático Coordinación Dinámica Global	Coordinación General Equilibrio Ritmo Coordinación Viso-Motriz Tonicidad Autocontrol Respiración Relajación Coordina los brazos al desplazarse, correr, saltar y bailar con sus compañeros	6.6 7.7 8.8 9, 10 11.11 12.12 13.13 14,15 16,17 18,19 20	Ordinal Inicio Proceso Logro previsto

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Los diferentes datos fueron obtenidos haciendo uso de técnicas e instrumentos de evaluación, estas técnicas han permitido poder saber sobre el efecto de la aplicación de la variable de estudio, sobre la población beneficiada

4.4.1. Técnica de recolección de datos:

Técnica: La observación. Esta técnica nos permite realizar una apreciación de forma natural y espontánea el comportamiento que presenta el estudiante en todas sus manifestaciones, dicho de otra forma, el docente tiene la facilidad de observar todo el proceso de aprendizaje del alumno. Según (Rojas Soriano, 2016) “La técnica de investigación científica es un procedimiento típico, validado por la práctica, orientado a obtener y transformar información útil para la solución de problemas”. A través de esta técnica podemos observar el desarrollo físico, cognitivo y social del niño y así poder orientarlo a un mejor aprendizaje.

Para (Velásquez, 2007), menciona que, “se caracteriza porque en la guía se precisa cada uno de los detalles de las variables e indicadores a observar.

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Instrumento: Lista de cotejo Según manifiesta (Rojas Soriano, 2016), que el instrumento es en el que resume la información reportada en las fuentes a la vez conseguido conforme la aplicación de guías de observación y listas de cotejo indagación que ayudara de soporte para la sugerencia del problema y para cimentar el marco teórico y conceptual.

Para realizar evaluaciones actitudinales, aprendizajes de procesos o procedimientos, se usa la lista de cotejo. La lista de cotejo que tiene dos como respuesta SI que vale 2 puntos y No que vale 1 punto consta de tres dimensiones por cada dimensión tiene cinco ítems . Para medir el nivel de los resultados de mi instrumento mediante una prueba piloto que consiste en inicio,

proceso y logro previsto se crea una base de datos en el programa Excel llevando los resultados de cada niño y sumándolos para medir el nivel se realiza un baremo que es un instrumento que puede ser expresado en puntuación ponderada se utiliza una formula donde logro previsto sería menor igual a 30 ya que según los resultados el puntaje más alto es 30, donde proceso sería menor a 26 ya que es un puntaje intermedio e inicio sería menor a 21 ya que sería el puntaje más bajo.

4.4.2.1.Validez de los instrumentos:

Carrasco (2006) nos dice: “Deben ser adecuados, precisos y objetivos, que posean validez y confiabilidad, de tal manera que permitan al investigador obtener y registrar datos que son motivo de estudio”

Los más usados en la investigación científica suelen ser: la lista de cotejo, el cuestionario, la guía de observación, el test. Para la presente investigación se utilizará la lista de cotejo, que es el instrumento para recojo de datos. La validez de instrumento se realizó a través de juicio de 3 expertos de Educación Inicial (Ver anexo 4) y la confiabilidad del instrumento a través del coeficiente de cron Bach.

4.4.2.2.Confiabilidad del instrumento

Para la comprobación de la confiabilidad y validez del instrumento, se ejecutaron los estadísticos: Alfa de Cronbach

Tabla 3: Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach
0.70238095

Elaboración Propia

De acuerdo a Sánchez Carlessi, Hugo (1984) en su texto “Metodología y Diseños de Investigación” Confiabilidad. Implica las cualidades de estabilidad, consistencia, exactitud, tanto de los instrumentos como de los datos y las técnicas de investigación. Al igual que la validez, la confiabilidad puede ser entendida en relación con el error, pues a mayor confiabilidad, menor error. Es la capacidad del instrumento para producir resultados congruentes cuando se aplica por segunda vez en condiciones lo más parecidas a la inicial.

El método de fiabilidad más utilizado en psicometría es el Alfa de Cronbach. Se trata de un índice de consistencia interna que toma valores entre 0 y 1 que sirve para comprobar si el instrumento que se está evaluando recopila información defectuosa y por tanto nos llevaría a conclusiones equivocadas o si se trata de un instrumento fiable que hace mediciones estables y consistentes. Alfa es por tanto un coeficiente de correlación al cuadrado que, a grandes rasgos, mide la homogeneidad de las preguntas promediando todas las correlaciones entre todos los ítems para ver que, efectivamente, se parecen.

4.5. Plan de análisis:

Para la medición de las variables se utilizó la estadística descriptiva, para describir los datos o puntuaciones obtenidos para la variable y sus dimensiones, utilizando tablas de frecuencia ordenadas en sus respectivas categorías, presentando los resultados de las tablas de frecuencias en gráfico de barras porcentuales; para luego hacer la interpretación de la misma. La información que se obtendrá a través de la lista de cotejo, y se procesarán por medio de técnicas estadísticas se procesaron utilizando el software del Excel (hoja de cálculo) los resultados descriptivos para la construcción de tablas de frecuencias y gráficos, para la prueba

de hipótesis como las variables utilizaron datos cuantitativos, para la validez de la hipótesis se hará uso del estadístico T de Student para comparar los resultados de la muestra antes y después respectivamente. . Para la prueba de confiabilidad del instrumento, se aplicó el estadístico Alfa de Cronbach.

4.5.1. Procedimiento

Se solicito la aprobación a la directora de la Institución Educativa Particular “Belén” – Tumbes mediante una carta dirigida a su persona , una vez aceptada se me otorgo el aula de 4 años del nivel inicial bajo la tutela de la docente en aula.

Para proceder con la investigación la maestra en aula les comunico a los padres de familia de mi participación para la realización del taller durante el tiempo programado de dos meses por lo cual mi persona se presentó ante los padres y se les envió mediante WhatsApp el protocolo de consentimiento informado por lo cual fue aceptado por todos los padres .

Para la realización del pre test se utilizó la técnica de observación por el medio de zoom a 7 niños del nivel inicial del aula de 4 años se realizó en un tiempo promedio de un mes.

Para la aplicación del taller que consta de 10 talleres se realizó por medio de zoom de un tiempo de una hora la cual se trabajó la motricidad gruesa para la recolección de datos se utilizó la técnica lista de cotejo. Para concluir con la investigación se procedió a un post test donde se pudo observar la diferencia mediante las tablas y gráficos de los resultados por lo cual se aceptó la hipótesis planteada en la investigación.

4.6. Matriz de consistencia:

Titulo	Formulación Del Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Programa de juegos libres mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021	¿Cómo el programa de juegos libres mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "¿Belén" Tumbes, 2021?	<p>Objetivo general: Determinar como el programa de juegos libres mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021</p> <p>Objetivos específicos: Identificar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021, mediante un pre test</p> <p>Implementar el programa de juegos libres para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021.</p> <p>Identificar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021, mediante un post test</p>	El programa de juegos libres mejora el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021.	<p>Tipo: cuantitativa</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>Población: 29 alumnos del nivel inicial</p> <p>Muestra: 7 niños de 4 años</p> <p>V1: Juegos libres</p> <p>V2: Motricidad gruesa</p> <p>Técnica: la observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Análisis de la Información: Prueba de Hipótesis T- student – Prueba para una muestra</p> <p>Principio Ético. Libre participación y derecho a estar informado</p>

4.7. Principios éticos:

Según el documento del código de ética de ULADECH. El manifiesto intenta que el estudiante de la carrera de educación inicial eleve y practique valores aprendidos durante su formación y que estos sean alineados a la investigación que realiza, a fin de garantizar una investigación acorde con principios éticos de un futuro investigador y profesional. (ULADECH, 2019). Para el desarrollo de la presente investigación se aplicará los siguientes principios:

- Libre participación y derecho a estar informado: Las personas que participan en las actividades de investigación tienen el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la investigación que desarrollan o en la que participan; y tienen la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia.

-Protección a las personas: se necesitó el permiso de la institución y los padres, debido a que durante nuestra investigación se trabajó con niños de 4 años, respetando la confidencialidad y privacidad, los resultados obtenidos en la investigación fueron publicados sin perjudicar a ningún niño en particular.

-Beneficencia y no maleficencia.: obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicó en el sentido de evitar daños psicológicos a niños y niñas. -Principio de igualdad: Todos los seres humanos son iguales, forman una familia humana, es evidente que la igualdad de que se trate es una igualdad de naturaleza y todo lo que se deriva a ello. Todos los niños del presente estudio serán tratados por igual sin diferencia alguna.

-Integridad científica: los resultados obtenidos en la investigación se publicaron si perjudicar a algún niño en particular., es decir, se mantuvo siempre la integridad científica al

declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

- justicia: Derecho a un trato justo: los estudiantes tienen derecho a un trato y equitativo, antes, durante y después de su participación, a todos se brindará un buen trato sin distinción alguno.

-Cuidado del medio ambiente y la biodiversidad: Las investigaciones que involucran el medio ambiente, plantas y animales, deben tomar medidas para evitar daños. Las investigaciones deben respetar la dignidad de los animales y el cuidado del medio ambiente incluido las plantas, por encima de los fines científicos; para ello, deben tomar medidas para evitar daños y planificar acciones para disminuir los efectos adversos y maximizar los beneficios.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Los resultados obtenidos por los estudiantes de 4 años de la institución educativa particular “Belén”- Tumbes 2021, se mostrarán de acuerdo a los objetivos que se presenta a continuación:

5.1.1. Resultados respecto al objetivo específico 1:

Identificar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular “Belén” Tumbes, 2021, mediante un pre test

Tabla 5

Nivel del desarrollo de la motricidad gruesa

Motricidad Gruesa			
Literal	Nivel	fi	%
A	Logro Previsto	0	0%
B	Proceso	2	29%
C	Inicio	5	71%
TOTAL		7	100%

Fuente: Lista de cotejo

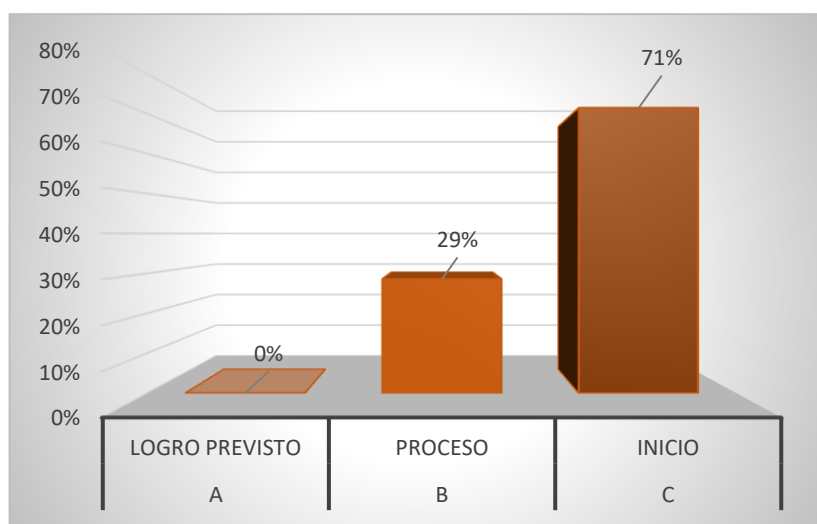


Figura 1. Gráfico de barra del nivel del desarrollo de la motricidad gruesa

Fuente: Tabla 5

Resultados de la Tabla 5 y la Figura 1 correspondiente al nivel de la motricidad gruesa en el pre test, encontramos que el 0% (0) de los niños se ubicó en el nivel A o logro previsto, asimismo el 29% (2) de los niños se ubicaron en el Nivel B o proceso, finalmente encontramos que el 71% (5) de los niños se ubicó en el nivel C o Inicio. Por lo tanto, concluyo que el nivel de motricidad gruesa en los niños 4 años en su mayoría están en inicio al aplicar el pre test.

5.1.2. Resultados respecto al Objetivo específico 2:

Implementar el programa de juegos libres para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular “Belén” Tumbes, 2021.

Tabla 6: Nivel de los talleres aplicados

Nivel de logro	T1		T2		T3		T4		T5		T6		T7		T8		T9		T10	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Logro previsto	0	0%	1	14%	3	43%	2	29%	4	57%	4	57%	5	71%	5	71%	6	86%	7	100%
Proceso	4	57%	5	71%	3	43%	4	57%	3	43%	3	43%	2	29%	2	29%	1	14%	0	0%
Inicio	3	43%	1	14%	1	14%	1	14%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	7	100%	7	100%	7	100%	7	100%	7	100%	7	100%	7	100%	7	100%	7	100%	7	100%

Fuente: Lista de cotejo

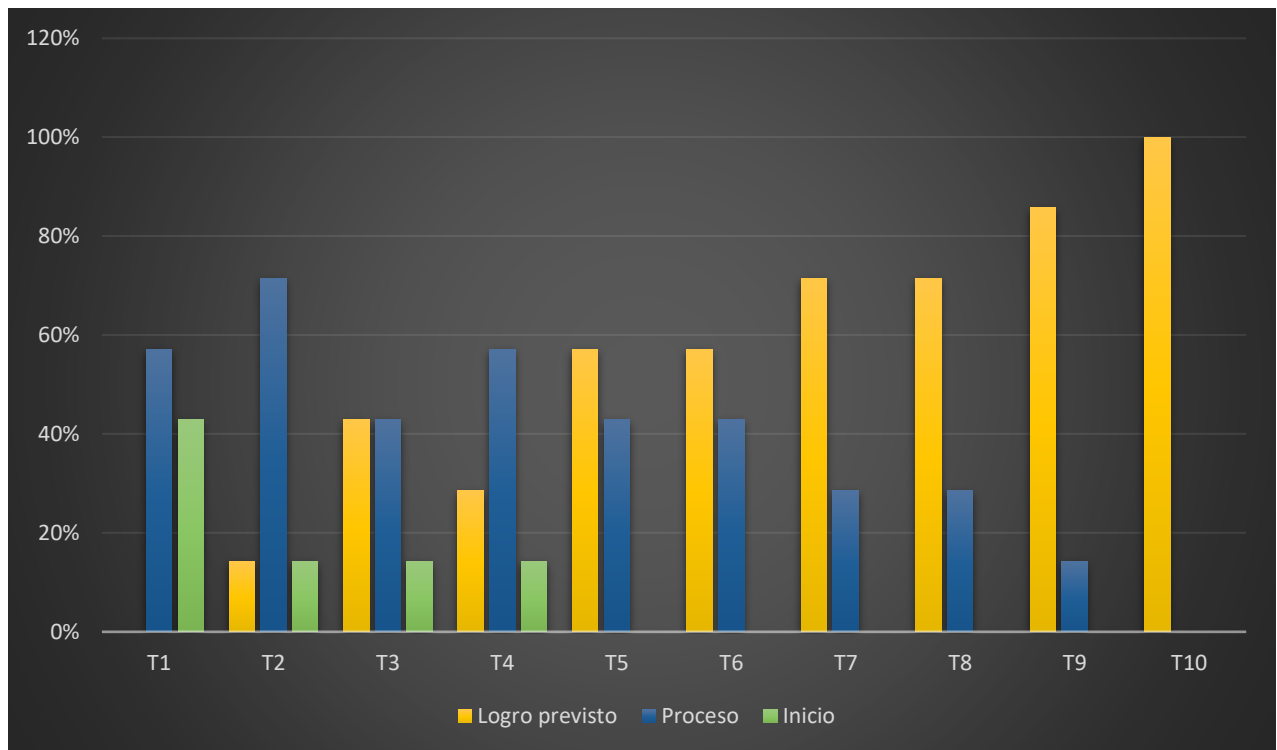


Figura 2. Gráfico de barra del nivel de los talleres aplicadas

Fuente: Tabla 6

Resultados de la tabla 6 y figura 2 correspondiente a la implementación del programa de juegos libres para mejorar la motricidad gruesa encontramos que en la T1 el 0% (0) de los niños se ubicaron en el nivel A o logro previsto, asimismo el 57% (4) de los niños se ubicaron en el nivel B o proceso, en el nivel de inicio o A encontramos 43% (3). Asimismo, en la T5 encontramos una diferencia en los niveles donde el nivel de logro previsto o A es de 57% (4), en B o proceso es de 43% (3) y en C o inicio 0% (0). En la T10 se vio una mejora significativa en el nivel A o de logro previsto en un 100% (7), en B o proceso un 0% (0) y en C o inicio un 0% (0). Por lo tanto, mediante los talleres pudimos observar el avance de cada uno de los niños mejorando a sí la motricidad gruesa.

5.1.3. Resultados respecto al Objetivo específico 3:

Identificar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021, mediante un post test

Tabla 7:
Nivel del desarrollo de la motricidad gruesa

Motricidad Gruesa			
Literal	Nivel	fi	%
A	Logro Previsto	6	86%
B	Proceso	1	14%
C	Inicio	0	0%
TOTAL		7	100%

Fuente: Lista de cotejo

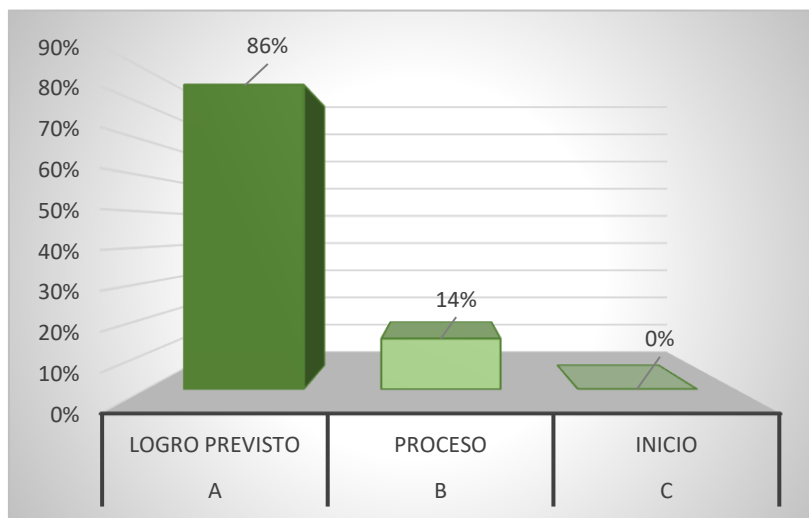


Figura 3. Gráfico de barra del nivel del desarrollo de la motricidad gruesa

Fuente: Tabla 7

Resultados de la Tabla 7 y la Figura 2 correspondiente al nivel de la motricidad gruesa en el post test, en el grupo de estudio, encontramos que el 86% (6) de los niños se ubicó en el nivel A o logro previsto, asimismo el 14% (1) de los niños se ubicaron en el Nivel B o proceso, finalmente encontramos que el 0% de los niños se ubicaron en el nivel C o Inicio. Por lo tanto, concluyo que el nivel de motricidad gruesa en los niños 4 años en su mayoría están en logro previsto al aplicar el post test.

5.1.4. Prueba de Hipótesis

El programa de juegos libres mejora el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021.

Tabla 8: Prueba de Hipótesis

Prueba para una muestra

	t	gl	Significación		Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
			P de un factor	P de dos factores		Inferior	Superior
Pretest	25.158	6	0.000	0.000	16.857	15.22	18.50
Postest	23.754	6	0.000	0.000	26.286	23.58	28.99

Fuente: SPSS

Con referente a la prueba de hipótesis dado que el nivel de significancia es igual a 0.00 es decir menor que 0,05 en consecuencia se cumple la hipótesis de investigación: El programa de juegos libres mejora el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021.

5.2. Análisis de Resultados

En lo que respecta al objetivo General :

Determinar como el programa de juegos libres mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021

El programa representa un factor importante para el niño y una de las condiciones para su desarrollo físico y mental. El educador debe conocer que los juegos libres tienen como característica esencial, que no requieren un largo tiempo de preparación, busca contribuir a mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes. Por lo cual en esta investigación según los resultados presentados en el pre y post test es aceptable la hipótesis: El

programa de juegos libres mejora el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021. Núñez y Fernández (1994), con su tesis Indica que el objetivo de cualquier programa de psicomotricidad debe ser el de aumentar la capacidad de interacción y principalmente buscar la adaptación del sujeto en su entorno, para que de esta manera se integre correcta y eficientemente a su medio, y es aquí donde la escuela tiene un papel fundamental que desarrollar, así mismo La teoría de Piaget afirma que la inteligencia se construye mediante las actividades deportivas de los niños desde los primeros años de vida hasta los 7 años aproximadamente. Lo realmente educativo de estas actividades no es la rapidez ni la cantidad de práctica, sino la calidad del trabajo realizado, este es el resultado satisfactorio. Las experiencias con su entorno, le van a proporcionar el aprendizaje.

En lo que respecta al objetivo específico 1:

Identificar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021 mediante un pre test.

Antes de la aplicación del programa los resultados de la tabla 3 y figura 1 nos mostraron que el 0% de los niños se encuentran en un nivel de logro previsto, en un 0% en el nivel proceso y en un inicio el 100%. Alvear (2013) afirmó que en general todos los juegos que impliquen actividad física ayudarán a los niños a mejorar sus habilidades motoras generales, es decir, qué; a través de estas actividades con los niños, les ayudamos a que se vuelvan activos para que puedan desarrollar sus propias habilidades psicomotoras. De acuerdo a la opinión de Piaget destaca que a través actividades físicas será un medio efectivo para que el niño logre desenvolverse con naturalidad sus movimientos considerando las etapas de desarrollo del niño

las cuales favorecerá la integración con su medio. Es un resultado no tan favorable ya que los niños demuestran dificultades en su nivel de desarrollo de motricidad gruesa.

En lo que respecta al objetivo específico 2:

Implementar el programa de juegos libres para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021.

Mediante la aplicación del programa a cuál consiste en 10 talleres de juegos libres, como resultados obtuvimos en el primer taller T1 que los niños se encontraban en un 43% en inicio, un proceso de 57% y en logro previsto un 0%. A la realización del quinto taller T5 nos muestra un inicio en un 0%, un proceso de 43% y un logro previsto de 57%. En nuestro último taller T10 nos muestra un resultado muy favorable un inicio de 0%, un proceso de 0%, un logro previsto de 100%. MINEDU (2009) indica lo siguiente: "El juego está asociado al movimiento y experimentación que el propio cuerpo pueda generar en el niño" (p. 14). Es decir, los estudiantes usan especialmente su cuerpo para jugar, saltar, correr, atrapar, etc. Lo realizan con gozo y alegría ya que buscan dominarlo y ejercitarlo, además tienen mucha energía natural. Mesonero afirma que estas destrezas se van desarrollando en cada uno de las etapas de su avance que se ira incrementado a través de las interrelaciones de su expresión corporal las cuales se ven reflejadas en las actividades que realiza diariamente. Estos resultados nos dan a conocer que la aplicación del taller nos ayuda a mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa ya que a través de los diferentes movimientos los infantiles exploran situaciones que les permite realizar diferentes posturas con su cuerpo , movimientos de los músculos y agilidad del cuerpo ocupando un lugar muy importante en los primeros años de vida del infante.

En lo que respecta al objetivo 3:

Identificar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021, mediante un post test

De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación de la tabla 5 y figura 3 nos indican que el 86% de los niños se encuentran en un nivel de logro previsto, en un 14% en el nivel proceso y en un inicio el 0% de los niños. Como señalan Medina, R y Páez, Y. (2017) en su investigación denominada: "Juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa soledad Román De Núñez sede progreso y libertad", trabajo presentado para obtener el título de licenciada en pedagogía infantil, Universidad de Cartagena, las investigadoras concluyeron: En el andar de este proyecto se obtuvieron excelentes resultados, teniendo como evidencias las actividades implementadas para potencializar la psicomotricidad por medio del juego. En la teoría del desarrollo del movimiento infantil propuesta por Galahio en 1982, la existencia de las etapas que experimenta un individuo en el curso del desarrollo del movimiento es definida y se manifiesta en momentos específicos de la vida. Se evidencia significativamente que la mayoría de niños siempre muestran sincronización en sus movimientos, superando las dificultades.

VI. Conclusiones

6.1. Conclusiones

- **Determinar como el programa de juegos libres mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021**

Se logro determinar como el programa mostro resultados favorables ya expuestos mediante un pre y post tes aceptando la hipótesis planteada en la investigación: . El programa de juegos libres mejora el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021.

- **Identificar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021, mediante un pre test.**

Antes de la aplicación del programa el grupo se encontraban ubicándose la mayoría de los niños en un nivel C o Inicio como se presentó mediante un pre test sin embargo, después del desarrollar el programa de juego libre la mayoría de niños alcanzaron un nivel de logro previsto.

- **Implementar el programa de juegos libres para mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021.**

Se aplico el programa que consiste en 10 talleres donde se evidencio en la realización de los talleres una diferencia significativa en los resultados mejorando significativamente en las dimensiones dominio corporal dinámico, corporal estático y coordinación dinámica global.

- **Identificar el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2021, mediante un post test**

Después de la aplicación del programa se observó unos resultados favorables mediante un post test como resultado se obtuvo que la mayoría de niños se encuentran en un nivel A o logro previsto, notoriamente distintos al resultado del pre test donde se encontraban en un nivel C o inicio.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Recomendaciones

- En el aspecto metodológico se recomienda que los docentes deben aplicar juegos en sus diferentes ámbitos y modalidades para desarrollar su motricidad gruesa y por medio de ellos el desarrollo cognitivo, psicológico, afectivo y motriz de los estudiantes de educación inicial respectivamente. En este sentido somos los docentes quienes debemos de involucrarnos y asumir una eficiente y verdadera función que logre aplicarse en la práctica educativa de los niños.
- Difundir la propuesta de juegos para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes en educación inicial, considerando como referente la institución educativa beneficiada con el estudio use estas estrategias innovadoras para ayudar al niño, facilitar el trabajo de enseñanza y proporcionar resultados óptimos para las habilidades motoras gruesas como en otras habilidades.
- A todos los maestros que siempre se busquen nuevas estrategias, se actualicen y se debe tener en cuenta lo más esencial al aplicar esta actividad recreativa en el aula diaria para motivar a los niños en todo momento a interesarse en el aprendizaje y, sobre todo, proporcionar un entorno adecuado para que la enseñanza y el aprendizaje sean de calidad y los padres de familia, deben participar en juegos para para mejorar el desarrollo psicomotriz en sus hijos en el hogar, escuela y sociedad en general.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alarcón Juego, E., Su, Y., En, R., & Estimulación, L. (2018). Facultad De Educación Y Humanidades Carrera Profesional De Educación.

[Http://Repositorio.Uladech.Edu.Pe/Bitstream/Handle/123456789/11534/Juego_Psicomotricidad_Gruesa_Alarcon%20_Baldeon_Dina.Pdf?Sequence=4&Isallowed= Y](http://Repositorio.Uladech.Edu.Pe/Bitstream/Handle/123456789/11534/Juego_Psicomotricidad_Gruesa_Alarcon%20_Baldeon_Dina.Pdf?Sequence=4&Isallowed=Y)

Aldana Medina, R. Y. (2017). El Juego Como Estrategia Para Fomentar La Psicomotricidad En Los Niños Y Niñas De Preescolar De La Institución Educativa Soledad Román De Núñez Sede Progreso Y Libertad. Recuperado El 223 De enero De 2019, De [Http://Repositorio.Unicartagena.Edu.Co:8080/Jspui/Bitstream/11227/5132/1/Proyecto original.Pdf](http://Repositorio.Unicartagena.Edu.Co:8080/Jspui/Bitstream/11227/5132/1/Proyectooriginal.Pdf)

Alvear, A. (2013). El Juego Y Su Incidencia En El Desarrollo De La Motricidad Gruesa De Los Niños De 5 A 6 Años De Edad Del Instituto Particular Bilingüe “Albert Einstein” De La Ciudad De Riobamba, Provincia De Chimborazo, Periodo 2011- 2012. Universidad Nacional De Loja. (Ecuador) Disponible En [Http://Dspace.Unl.Edu.Ec/Jspui/Handle/123456789/4405](http://Dspace.Unl.Edu.Ec/Jspui/Handle/123456789/4405)

Armijos. (2012). Desarrollar Correctamente La Motricidad Gruesa En Los Niños Y Niñas Para Su Correcto Desarrollo. Colombia: Edit. Trillas. De Educación, F., Escuela, H., & De Educación Inicial, P. (N.D.). Universidad Nacional Del Santa. [Http://Repositorio.Uns.Edu.Pe/Bitstream/Handle/UNS/3643/15159.Pdf?Sequence= 1&Isallowed=Y](http://Repositorio.Uns.Edu.Pe/Bitstream/Handle/UNS/3643/15159.Pdf?Sequence=1&Isallowed=Y)

De Educación Inicial, D. (N.D.). Favoreciendo La Actividad Autónoma Y El Juego Libre Para Los Niños Y Niñas De 0 A 3 Años Guía De Orientación Dirección General De Educación Básica Regular Distribuido Gratuitamente Por El Ministerio De Educación -Prohibida Su Venta. [Http://Www.Minedu.Gob.Pe/Minedu/Archivos/A/002/03-Bibliografia-Para-Ebr/15-Favoreciendo-La-Autonomia-Y-El-Juego.Pdf](http://Www.Minedu.Gob.Pe/Minedu/Archivos/A/002/03-Bibliografia-Para-Ebr/15-Favoreciendo-La-Autonomia-Y-El-Juego.Pdf)

De Educación Inicial, C., Maribel, J., Fajardo, J., Elizabeth, J., & Torres, Z. (N.D.). Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca. [Https://Dspace.Ups.Edu.Ec/Bitstream/123456789/20179/1/Ups-Ct009074.Pdf](https://Dspace.Ups.Edu.Ec/Bitstream/123456789/20179/1/Ups-Ct009074.Pdf)

Copyright (C) 2018 Deueb. All Rights Reserved. (2018). Wormhole 5 Diferencias Entre La Educación Virtual Y Presencial | Wormhole. Wormholeit.Com. [Https://Www.Wormholeit.Com/Es/Las-5-Diferencias-Fundamentales-Entre-La-Educacionvirtual-Y-Presencial](https://Www.Wormholeit.Com/Es/Las-5-Diferencias-Fundamentales-Entre-La-Educacionvirtual-Y-Presencial).

El Juego Como Estrategia Para Fomentar La Psicomotricidad En Los Niños Y Niñas De Preescolar De La Institución Educativa - Pdf Descargar Libre. (2017). Docplayer.Es. [Https://Docplayer.Es/59845563-El-Juego-Como-Estrategia-Para-Fomentar-La-Psicomotricidad-En-Los-Ninos-Y-Ninas-De-Preescolar-De-La-Institucion-Educativa.Html](https://Docplayer.Es/59845563-El-Juego-Como-Estrategia-Para-Fomentar-La-Psicomotricidad-En-Los-Ninos-Y-Ninas-De-Preescolar-De-La-Institucion-Educativa.Html)

De León, A., & Katherine, (2021) D. (N.D.). Facultad De Educación Y Humanidades Escuela Profesional De Educación. Retrieved [Http://Repositorio.Uladech.Edu.Pe/Bitstream/Handle/123456789/13175/Aprendizaje_Desarrollo_Morante_Leon_Diana_Katerine.Pdf?Sequence=1&Isallowed=Y](http://Repositorio.Uladech.Edu.Pe/Bitstream/Handle/123456789/13175/Aprendizaje_Desarrollo_Morante_Leon_Diana_Katerine.Pdf?Sequence=1&Isallowed=Y)

Fernández, M., & Orlando. (2017). Aplicación De Un Programa De Juegos Psicomotrices Para Desarrollar La Coordinación Motora Gruesa En Los Niños De 4 Años De La I. E. Inicial N° 436 Distrito De Catache Provincia De Santa Cruz Región Cajamarca”. Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” Facultad De Ciencias Histórico Sociales Y Educación <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/4301/BC-3119%20fernandez%20medina%20fernandez%20medina.pdf?sequence=3>

Guía De Orientación Del Uso Del Módulo De Materiales De Psicomotricidad Para Niños Y Niñas De 3 A 5 Años. (2021), From <http://www.drec.gob.pe/wpcontent/uploads/2017/05/Guia-Psicomotricidad-Ciclo-II->

Gruesa, L. (2019). Juegos Didácticos Como Estrategia Para Desarrollar La Psicomotricidad Gruesa. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/16534/_%20SAL.pdf?sequence=1&isallowed=Y

Huamaní, E. (13 De noviembre De 2012). Juego Libre En Los Sectores. Obtenido De <https://prezi.com/tqlcjo1iy5c6/juego-libre-en-los-sectores/>

María, L., Gandolfo, S., & Paz -Bolivia, L. (2017). <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/10989/MTRF.pdf?sequence=1&isallowed=Y>

Ministerio De Educación De Perú. (2009). Guía Para Educadores De Servicios Educativos De Niños Y Niñas Menores De 6 Años: La Hora Del Juego Libre En Los Sectores. Lima: Navarrete

Ministerio De Educación (2010). La Hora Del Juego Libre En Los Sectores. Guía Para Educadores. Lima, Perú: San Marcos.

Ministerio De Educación De Perú. (2016). Entorno Educativo De Calidad En Educación Inicial - Guía Para Docentes Del Ciclo II. Lima-Perú: Amauta Impresiones Comerciales SAC.

Motrices, J., El, P., De, D., Pacheco, A., & Katherine, J. (2020). ¿Universidad Católica Los Ángeles Chimbote Facultad De Educación Y Humanidades Escuela Profesional De Educación? [Http://Repositorio.Uladech.Edu.Pe/Bitstream/Handle/123456789/17784/Juegos_Motrices_Arevalo%20_Pacheco_Jharitza-Katherine.Pdf? Sequence=1&Isallowed=Y](http://Repositorio.Uladech.Edu.Pe/Bitstream/Handle/123456789/17784/Juegos_Motrices_Arevalo%20_Pacheco_Jharitza-Katherine.Pdf? Sequence=1&Isallowed=Y)

Oyolo, D., De, P., Sara, S., Ríos, C., Conde, E., & De La Flor, D. (2018). Juegos Populares para Desarrollar Motricidad Gruesa En Niños Y Niñas De 5 Años I.E. “Pomatambo”

Universidad Nacional De Huancavelica <https://Repositorio.Unh.Edu.Pe/Bitstream/Handle/Unh/1903/Tesis-Seg-Esp-2018-Chocce%20rios%20cerika%20y%20conde%20conde%20cdelia%20flor.Pdf?Sequence=1&Isallowed=Y>

Paredes, P. (2012). Enseñar El Juego Y Jugar La Enseñanza. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Pearson. (2015). Educación Online Vs Educación Presencial: 10 Aspectos. Ideas Que Inspiran. [Https://Ideasqueinspiran.Com/2015/05/14/Educacion-Online-Vs-Educacionpresencial/](https://Ideasqueinspiran.Com/2015/05/14/Educacion-Online-Vs-Educacionpresencial/)

SÁNCHEZ CARLESSI, Hugo (1984). Metodología Y Diseños En La Investigación Científica.
Lima - Perú. Lera. Edición. 149 pg.

Salazar, R. (2013). Nuevas Estratégias Didácticas Desarrolladas En Educación Inicial. Lima, Perú:
Ed. Edigraber.

Sugey, B., Uchuya, A., Garay Peña, L., & Pedagógicas, I. (N.D.). Juegos Motores Para Fortalecer
La Psicomotricidad Gruesa En El Nivel Inicial Retrieved June 16, 2021, From
[https://Repositorio.Ucv.Edu.Pe/Bitstream/Handle/20.500.12692/19526/Arzola_USS.Pdf?](https://Repositorio.Ucv.Edu.Pe/Bitstream/Handle/20.500.12692/19526/Arzola_USS.Pdf?Sequence#:~:Text=Los%20juegos%20motores%20y%20la)
[Sequ Ence#:~:Text=Los%20juegos%20motores%20y%20la](https://Repositorio.Ucv.Edu.Pe/Bitstream/Handle/20.500.12692/19526/Arzola_USS.Pdf?Sequence#:~:Text=Los%20juegos%20motores%20y%20la)

Sara, J., & Rojas, E. (2018) Universidad Católica Santo Toribio De Mogrovejo Facultad De
Humanidades Escuela De I.E 401 Frutillo Bajo -Bambamarca Chiclayo. Retrieved June
[Http://Tesis.Usat.Edu.Pe/Xmlui/Bitstream/Handle/20.500.12423/1286/TL_Estelarojasjudith](http://Tesis.Usat.Edu.Pe/Xmlui/Bitstream/Handle/20.500.12423/1286/TL_Estelarojasjudith.Pdf?Sequence=1&Isallowed=Y)
[h.P Df. Pdf?Sequence=1&Isallowed=Y](http://Tesis.Usat.Edu.Pe/Xmlui/Bitstream/Handle/20.500.12423/1286/TL_Estelarojasjudith.Pdf?Sequence=1&Isallowed=Y)

Tirado, O. (2021). Universidad Nacional De Tumbes Facultad De Ciencias Sociales Escuela
Profesional De Educación.
[Http://Repositorio.Untumbes.Edu.Pe/Bitstream/Handle/UNITUMBES/815/LIZBET%20Y](http://Repositorio.Untumbes.Edu.Pe/Bitstream/Handle/UNITUMBES/815/LIZBET%20YOVANA%20TIRADO%20ORTIZ.Pdf?Sequence=1&Isallowed=Y)
[OVANA%20TIRADO%20ORTIZ.Pdf?Sequence=1&Isallowed=Y](http://Repositorio.Untumbes.Edu.Pe/Bitstream/Handle/UNITUMBES/815/LIZBET%20YOVANA%20TIRADO%20ORTIZ.Pdf?Sequence=1&Isallowed=Y)

Unknown. (2021, September 29). NIVELES DE INVESTIGACIÓN. Blogspot.Com.
[Http://Grsanchez.Blogspot.Com/2013/06/Niveles-De-Investigacion_28.Html](http://Grsanchez.Blogspot.Com/2013/06/Niveles-De-Investigacion_28.Html)


Valladolid (2020). Juego, E., Mejorar La Psicomotricidad, L. (2020). Facultad De Educación Y Humanidades Escuela Profesional De Educación. Ula de sh http://Repositorio.Uladech.Edu.Pe/Bitstream/Handle/123456789/17635/Coordinacion_Desplazamientos_Valladolid_Castillo_Sara_Elizabeth.Pdf?Sequence=1&Isallowed=Y

Villanueva, G., & Nancy, B. (2020). Estrategia Didáctica Bajo El Enfoque Socio-Cognitivo 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 Tesis Para Optar El Título Profesional Facultad De Educación Y Humanidades Universidad Católica Los Ángeles de Chimbo <http://Repositorio.Uladech.Edu.Pe/Bitstream/Handle/123456789/Psicomotricidad>.

ANEXOS

Anexo 01: Evidencias de trámite de recolección de datos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA BELÉN

 Creada por R.D. N° 146 del 17 de Marzo de 1997
INICIAL PRIMARIA Y SECUNDARIA
Calle Sánchez Carrión N° 121
Av. Arica N° 324
Teléfono 072 - 523281

*
"Año de Universalización de la Salud"

Tumbes, 20 de Octubre del 2020

OFICIO N°023-2020-GRT-DRET-UGEL-IEP-BELÉN-D

**SEÑOR : PBRO. DR. SEGUNDO ARTIDORO DÍAZ FLORES
DIRECTOR**



**ASUNTO : ACEPTACION DE EJECUCIÓN DE PROYECTO DE
INVESTACIÓN**

**REF : OFICIO MÚLTIPLE N° 024-2020-WFS-DTI-ULADECH –FILIAL-
TUMBES.**

Por el presente me dirijo a usted para manifestarle que nuestra Institución ha tenido a bien aceptar a la estudiante CLAUDIA KATERINE SULLON PEÑA, con Carné Universitario N° 2107171003, de la escuela profesional de Educación Inicial del VIII Ciclo para que ejecute su proyecto de investigación: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS COLABORATIVAS DESARROLLAN LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "BELEN" TUMBES, 2020 de la asignatura TESIS II - Grupo C, en el área de Educación Inicial.

Aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de mi consideración y estima personal.

Atentamente



Prof. Olga N. Izquierdo Vargas
DIRECTORA

e-mail: iepbdjesus@gmail.com

NUESTRO LEMA: "AMOR, DISCIPLINA Y CALIDAD EDUCATIVA"

Anexo 2: Instrumento de recolección de datos

VARIABLES	DIMENSIONES	ITEM	SI	NO
MOTRICIDAD GRUESA	Dominio Corporal Dinámico	1. Sigue una secuencia rítmica, realizando movimientos con brazos y piernas		
		2. Camina por líneas Rectas		
		3. Salta con Soltura		
		4. Caminas en líneas Zigzag		
		5. Coordina Varias posibilidades de desplazamiento		
	Dominio Corporal Estático	6. Corre haciendo carreras		
		7. Gira su cuerpo con sus brazos extendidos hacia la derecha e izquierda		
		8. Sube y baja las escaleras		
		9. Salta con un pie		
		10. Hace rebotar y agarra la pelota		
	Coordinación Dinámica Global	11. Mueve el cuerpo a los lados siguiendo el ritmo de las palmadas		
		12. Se adapta a la velocidad de la música		
		13. Moverse cuando escucha la música y mantenerse estático cuando se detiene		
		14. Distingue adelante-atrás y arriba –abajo		
		15. Asume y se adapta a diferentes posiciones corporales en el espacio		

Anexo 3: Base de datos de pre y post test

N°	NOMBRES	SEXO	Motricidad Gruesa - Pretest																						TOTAL, VARIABLE 2	NIVEL - VARIABLE
			Dominio Corporal Dinámico					Dominio Corporal Estático					Coordinación Dinámica Global													
			Sigue una secuencia	Camina por líneas Rectas	Salta con Soltura	Camina en líneas Zigzag	Coordina Varias	SUBTOTAL	NIVEL	Corre haciendo carreras	Gira su cuerpo con sus	Sube y baja las escaleras	Salta con un pie	Hace rebotar y agarra la	SUBTOTAL	NIVEL	Mueve el cuerpo a los	Se adapta a la velocidad de	Moverse cuando escucha	Distingue adelante-atrás y	Asume y se adapta a	SUBTOTAL	NIVEL			
1	B00001	M	1	1	1	1	1	5	Inicio	1	2	1	1	2	7	Inicio	1	1	2	1	1	6	Inicio	18	Inicio	
2	B00002	M	2	1	1	2	1	7	Inicio	2	1	1	1	1	6	Inicio	1	2	1	1	2	7	Inicio	20	Inicio	
3	B00003	F	1	1	1	1	1	5	Inicio	1	1	2	1	1	6	Inicio	1	2	1	1	2	7	Inicio	18	Inicio	
4	B00004	F	1	2	1	2	1	7	Inicio	2	1	1	1	1	6	Inicio	2	1	2	1	2	8	Proceso	21	Proceso	
5	B00005	F	2	1	2	1	1	7	Inicio	1	1	2	1	1	6	Inicio	1	2	1	1	2	7	Inicio	20	Inicio	
6	B00006	M	1	2	2	1	2	8	Proceso	2	1	1	1	1	6	Inicio	1	2	1	2	1	7	Inicio	21	Proceso	
7	B00007	F	1	2	1	2	1	7	Inicio	1	1	1	1	1	5	Inicio	2	1	1	1	1	6	Inicio	18	Inicio	

			Motricidad Gruesa – Post test																							
			Dominio Corporal Dinámico					Dominio Corporal Estático					Coordinación Dinámica Global													
N°	NOMBRES	SEXO	Sigue una secuencia	Camina por líneas Rectas	Salta con Soltura	Camina en líneas Zigzag	Coordina Varias	SUBTOTAL DIMENSION	NIVEL	Corre haciendo carreras	Gira su cuerpo con sus	Sube y baja las escaleras	Salta con un pie	Hace rebotar y agarra la	SUBTOTAL DIMENSION	NIVEL	Mueve el cuerpo a los	Se adapta a la velocidad de	Moverse cuando escucha la	Distingue adelante-atrás y	Asume y se adapta a	SUBTOTAL DIMENSION	NIVEL	TOTAL, VARIABLE 2	NIVEL - VARIABLE	
			1	B00001	M	2	2	2	2	2	10	Previsto	2	2	2	2	2	10	Previsto	2	2	2	2	2	2	10
2	B00002	M	2	2	2	2	2	10	Previsto	2	2	2	1	2	9	Proceso	2	2	2	2	2	2	10	Previsto	29	Previsto
3	B00003	F	2	2	2	2	2	10	Previsto	1	2	2	2	2	9	Proceso	2	2	2	2	2	2	10	Previsto	29	Previsto
4	B00004	F	1	2	1	2	1	7	Inicio	2	1	2	1	2	8	Proceso	2	1	1	2	2	2	8	Proceso	23	Proceso
5	B00005	F	2	1	2	1	2	8	Proceso	1	2	2	2	1	8	Proceso	2	1	2	2	1	2	8	Proceso	24	Proceso
6	B00006	M	1	2	2	1	2	8	Proceso	2	1	2	2	1	8	Proceso	2	2	1	2	2	2	9	Proceso	25	Proceso
7	B00007	F	1	2	2	1	2	8	Proceso	1	2	1	2	2	8	Proceso	2	2	1	1	2	2	8	Proceso	24	Proceso

Anexo 04: Evidencias de evaluación de Instrumento

FICHA DE VALIDACIÓN DEL EXPERTO SOBRE EL INSTRUMENTO

Nombre y Apellido del Experto:

Dra. Miryan Mireya Arrunategui Salazar

Lugar donde trabaja: Docente en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote – Tumbes

Instrumento:

LISTA DE COTEJO

Nº	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	Deficiente 00 - 25%	Regular 26 - 50%	Buena 51 - 75%	Muy buena 76 - 100%	Observación
1	El instrumento responde a los objetivos de la investigación.			X		
2	El instrumento responde a la operacionalización de las variables.			X		
3	Esta formulada con lenguaje adecuado.				X	
4	Los ítems reflejan el contenido temático.				X	
5	Los ítems tienen términos precisos.				X	
6	Existe una organización lógica del instrumento.				X	

7	Los ítems son pertinentes a la variable de estudio.			X		
8	Los ítems son adecuadas para valorar el aprendizaje del estudiante.			X		
9	La secuencia de presentación de los ítems es óptima.			X		
10	La cantidad de ítems son suficientes para evaluar la variable			X		

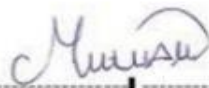
Sugerencias del experto:

.....

.....

.....

.....



Dra. Miryam Mireya Arrunategui Salazar

Docente de ULADECH

FICHA DE VALIDACIÓN DEL EXPERTO SOBRE EL INSTRUMENTO

Nombre y Apellido del Experto:

Dra. Olga Izquierdo Vargas

Lugar donde trabaja: Directora de Institucion Educativa Particular "Belen" Tumbes

Instrumento:

LISTA DE COTEJO

N°	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	Deficiente 00 - 25%	Regular 26 - 50%	Buena 51 - 75%	Muy buena 76 - 100%	Observación
1	El instrumento responde a los objetivos de la investigación.			X		
2	El instrumento responde a la operacionalización de las variables.			X		
3	Esta formulada con lenguaje adecuado.				X	
4	Los ítems reflejan el contenido temático.				X	
5	Los ítems tienen términos precisos.				X	
6	Existe una organización lógica del instrumento.				X	
7	Los ítems son pertinentes a la			X		

	variable de estudio.					
8	Los ítems son adecuadas para valorar el aprendizaje del estudiante.			X		
9	La secuencia de presentación de los ítems es óptima.			X		
10	La cantidad de ítems son suficientes para evaluar la variable			X		

Sugerencias del experto:

.....

.....

.....

.....


 Firma del experto

FICHA DE VALIDACIÓN DEL EXPERTO SOBRE EL INSTRUMENTO

Nombre y Apellido del Experto... Leyla Davis Chapilliquén.
 Lugar donde trabaja... I.E.T. 009 "Jesus de la Divina Misericordia."

Instrumento:

LISTA DE COTEJO

Nº	CRITERIOS DE VALIDACIÓN	Deficiente 00 - 25%	Regular 26 - 50%	Buena 51 - 75%	Muy buena 76 - 100%	Observación
1	El instrumento responde a los objetivos de la investigación.				X	
2	El instrumento responde a la operacionalización de las variables.			X		
3	Esta formulada con lenguaje adecuado.				X	
4	Los ítems reflejan el contenido temático.				X	
5	Los ítems tienen términos precisos.				X	
6	Existe una organización lógica del instrumento.			X		
7	Los ítems son pertinentes a la variable de					

	estudio.				X	
8	Los ítems son adecuadas para valorar el aprendizaje del estudiante.				X	
9	La secuencia de presentación de los ítems es óptima.				X	
10	La cantidad de ítems son suficientes para evaluar la variable			X		

Sugerencias del experto:

.....

.....

.....

.....



.....
Firma del experto



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

Título del estudio: PROPUESTA PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "BELEN" TUMBES, 2020

Investigador (a): Sullon Peña, Claudia Katerine

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS COLABORATIVAS DESARROLLAN LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR "BELEN" TUMBES, 2020.

Este es un estudio desarrollado por investigadores (estudiante de pre grado) de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

El presente trabajo tiene como Objetivo Determinar en qué medida la aplicación de estrategias didácticas colaborativas desarrolla la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Particular "Belén" Tumbes, 2020. Se realizará un conjunto de actividades de manera a distancia sobre actividades de Estrategias Didácticas con la Psicomotricidad Gruesa, asimismo informo que se evaluará su aprendizaje antes y después.

Procedimientos:

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

1. Pre evaluación de las estrategias que se llevaran a cabo en las actividades
2. Realización y participación de actividades
3. Post evaluación de las estrategias

Riesgos:

Se tiene que tener cuidado con los materiales a emplear, siempre bajo vigilancia de los padres o persona mayor, cuidar el medio ambiente.

Beneficios:

Mejora y desarrollo de la creatividad de su menor niño en cuanto a fluidez de pensamiento, flexibilidad de ideas y originalidad.

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico **985785501**

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

**Nombres y Apellidos
Participante**

Fecha y Hora

SULLON PEÑA CLAUDIA

Nombres y Apellidos del Investigador

Fecha y Hora

ACTIVIDAD N°1

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Institución Educativa Particular “Belén”
 1.2. Edad : 4 años
 1.3. Aula : Única
 1.4. Docente : Claudia Katerine Sullon Peña
 1.5. Tiempo : 45 min.
 1.6 Nombre de la sesión: “Somos una serpiente”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	ITEMS
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su Psicomotricidad	Comprende su cuerpo	Equilibrio	Camina por líneas rectas

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se envía un video al grupo de wassap donde les explicamos a los niños que se realizarán juego, donde vamos a recorrer con una cinta, usando diferentes estilos de caminar, sin perder el equilibrio. Para esto se pide la ayuda a los padres de familia.	Video Cinta adhesiva de cinco centímetros de ancho y tres metros de largo.
DESARROLLO	Se envía el siguiente link para que los niños visualicen el video: https://www.youtube.com/watch?v=U1OqiteGMKM se le da las siguientes indicaciones al padre:	

	<p>Coloca la cinta en el suelo formando una línea recta después demuéstrale cómo caminas a lo largo de ella de un modo natural. Cuando la recorras por segunda vez, haz que te siga. Anímalo para que permanezca sobre la cinta. Finalmente haz que la recorra él solo.</p> <p>Luego se les pide a los padres que les den las siguientes indicaciones a sus hijos:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Caminar hacia atrás con un pie detrás de otro sin cruzarlos. b. Caminar hacia delante poniendo el pie derecho en el lado izquierdo de la cinta, y el pie izquierdo en el lado derecho. d. Saltar de lado a lado de la cinta manteniendo los pies juntos. e. Caminar de lado cruzando un pie sobre otro. <p>La docente estará atenta durante al día por si surjan algunas dudas de los padres.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Después la docente en el transcurso del día pedirá a los padres de familia, algunas fotografías. De las actividades que realizaron los niños</p>	

ACTIVIDAD N°2

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Institución Educativa Particular “Belén”
1.2. Edad : 4 años
1.3. Aula : Única
1.4. Docente : Claudia Katerine Sullon Peña
1.5. Tiempo : 45 min.
1.6 Nombre de la sesión: “Jugamos a imitar”

III. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	ITEMS
Se desenvuelve de manera a través de su Psicomotricidad	Comprende su cuerpo	Ritmo	Salta con soltura

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se envía un video al grupo de wassap donde les explicamos a los niños que se realizará un juego, donde vamos a jugar a imitar a algunos animales. Para esto se pide la ayuda a los padres de familia.	Video Celular Tizas
DESARROLLO	Se envía el siguiente link para que los niños visualicen un video: https://www.youtube.com/watch?v=inFifObmKmk Luego se les pide a los padres despejar el ambiente donde sus niños realizarán la actividad un camino donde tendrán que pasar acompañados se algún familiar. La docente estará atenta durante al día por si surjan algunas dudas de los padres.	

CIERRE	Después la docente en el transcurso del día pedirá a los padres de familia, algunas fotografías. De las actividades que realizaron los niños.	
---------------	---	--

ACTIVIDAD N°3

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Institución Educativa Particular “Belén”
1.2. Edad : 4 años
1.3. Aula : Única
1.4. Docente : Claudia Katerine Sullon Peña
1.5. Tiempo : 45 min.
1.6 Nombre de la sesión: “Encestamos la pelota”

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	ITEMS
Se desenvuelve de manera a través de su Psicomotricidad	Comprende su cuerpo	Relajación	Hace rebotar y agarra la pelota

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se envía un video al grupo de wassap donde les explicamos a los niños que se realizará un juego, donde vamos a jugar con la pelota donde vamos a lanzar la pelota cerca-lejos. . Para esto se pide la ayuda a los padres de familia.	Pelota Cesto Caja
DESARROLLO	Consiste poner un cesto, o caja, o algún material que tengan en casa y con una pelota, que debe tirar de un extremo a otro tratando de que no caiga al suelo en casos de caídas de la pelota al suelo estimular para realizarlo mejor, lograr que en desarrollo del juego los niños se diviertan. La docente estará atenta durante al día por si surjan algunas dudas de los padres.	

CIERRE	<p>Después de concluido el juego se le pedirá que aplaudan por el trabajo bien realizado, se felicita y estimularán la autoestima.</p> <p>Después la docente en el transcurso del día pedirá a los padres de familia, algunas fotografías. De las actividades que realizaron los niños.</p>	
---------------	---	--

ACTIVIDAD N°4

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Institución Educativa Particular “Belén”
 1.2. Edad : 4 años
 1.3. Aula : Única
 1.4. Docente : Claudia Katerine Sullon Peña
 1.5. Tiempo : 45 min.
 1.6 Nombre de la sesión: “Bailamos”

V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	ITEMS
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.	Coordina los brazos al desplazarse, correr, saltar y bailar con sus compañeros	Moverse cuando escucha la música y mantenerse estático cuando se detiene

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Se envía un video al grupo de wassap donde Explicaré a los niños que se realizará un juego, donde vamos a identificar las articulaciones de nuestro cuerpo.	Cinta Pandereta Hoja bond Témpera roja Platos de plásticos
DESARROLLO	Se dejará que los niños se movilen por todo el espacio escuchando una canción y cuando se detenga la música, deberán de detenerse y con la indicación de la profesora el niño moverá la cinta en la articulación del brazo tanto izquierdo como derecho. Luego Se le otorgará a cada niño una hoja bond, donde estamparán con témpera roja su mano derecha.	

CIERRE	Después la profesora en el transcurso del día pedirá a los padres de familia, algunas fotografías adelante y comenten lo que se ha trabajado en la clase de psicomotricidad.	
---------------	--	--

ACTIVIDAD N°5

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Institución Educativa Particular “Belén”
 1.2. Edad : 4 años
 1.3. Aula : Única
 1.4. Docente : Claudia Katerine Sullon Peña
 1.5. Tiempo : 45 min.
 1.6 Nombre de la sesión: “Juego con el cuerpo”

VI. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	ITEMS
Se desenvuelve de manera a través de su Psicomotricidad	Demuestra coordinación y equilibrio en las actividades espontaneas, lúdicas y de la vida cotidiana	Coordina los brazos al desplazarse, correr, saltar y bailar con sus compañeros	Asume y se adapta a diferentes posiciones corporales en el espacio

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Saludamos a los niños y cantamos una canción: “Mi cuerpo se está moviendo”	Plastilina
DESARROLLO	<p>Realizamos movimientos con nuestro cuerpo, daremos indicaciones para desarrollar la noción arriba- abajo; luego tocamos nuestra cabeza, levantamos nuestros brazos, corremos, rodamos, gateamos, saltamos y bailamos.</p> <p>Le preguntamos a los niños ¿Qué pasaría si no tuviéramos cabeza, brazos... etc.?</p> <p>Jugamos al “espejo” utilizando un muñeco, conociendo así que su cuerpo está formado por 3 partes (cabeza, tronco y extremidades).</p> <p>Colocamos la silueta del cuerpo humano e invitamos a los niños y niñas que señale las partes del cuerpo que la maestra indica. Se les facilita plastilina para que modele el cuerpo humano.</p> <p>Dialogamos acerca del respeto y cuidado que merece nuestro cuerpo</p>	

CIERRE	Los niños llevan su silueta del cuerpo humano en Corrospum para que dialoguen, jueguen y amplíen sus conocimientos.	
---------------	---	--

ACTIVIDAD N°6

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Institución Educativa Particular “Belén”
 1.2. Edad : 4 años
 1.3. Aula : Única
 1.4. Docente : Claudia Katerine Sullon Peña
 1.5. Tiempo : 45 min.
 1.6 Nombre de la sesión: “ La marcha del calentamiento”

VII. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	ITEMS
Se desenvuelve de manera a través de su Psicomotricidad	Comprende su cuerpo	Coordinación Viso-Motriz	Coordina posibilidades desplazamiento varias de

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Saludamos a los niños para iniciar la actividad escuchamos la canción: “ESTATUA”. - ¿De qué nos habla la canción? - ¿Qué movemos? Se les indica a los niños que se les ira observando durante todo el proceso. Que los niños puedan desplazarse de una manera libre y autónoma reconociendo sus necesidades. Se trabajará moviendo nuestro cuerpo.	Música Pelota Hojas
DESARROLLO	Con la ayuda de música de fondo y al sonido de la pandereta van moviéndose según la indicación. 1. Estáticos: a) botar la pelota libremente. b) con la mano dominante. c) con la mano no dominante. d) botar la pelota con dos manos. e) botarla alternativamente. f)	

	<p>botarla y sentarse. g) sentados en el suelo con las piernas abiertas, botar la pelota desde un lado al otro pasando por el medio de las piernas.</p> <p>2. Dinámicos: a) desplazarse botando la pelota. b) intentan correr haciendo dribbling a los conos (cambiando de mano durante el dribbling).</p> <p>3. Estáticos: a) botar la pelota con los ojos cerrados.</p> <p>4. Intentar hacer canasta. Para ir de una canasta a otra.</p> <p>Los niños dibujaran de manera libre lo que realizaron y como se sintieron, en un papelote o hoja bond.</p> <p>Sentados en círculo comentamos como nos sentimos, si les gusto la clase, también se les mencionara como ellos realizaron el juego.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>¿Qué hicimos hoy?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Para qué nos sirve? Autoevaluación: ¿Qué aprendí?, ¿Cómo participé en mi equipo?, ¿Cómo me sentí? ¿Cómo participó en el trabajo en equipo?</p>	

ACTIVIDAD N°7

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Institución Educativa Particular “Belén”
 1.2. Edad : 4 años
 1.3. Aula : Única
 1.4. Docente : Claudia Katerine Sullon Peña
 1.5. Tiempo : 45 min.
 1.6 Nombre de la sesión: “Simón Dice”

VIII. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	ITEMS
Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	comunica y representa ideas matemáticas:	Autocontrol	Gira su cuerpo con sus brazos extendidos hacia la derecha e izquierda

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Saludamos a los niños para iniciar orientamos sobre la actividad y marcamos el espacio donde vamos a trabajar. Realizamos la actividad de correr y saltar (Simón manda)	Niños
DESARROLLO	Orientamos a los niños la forma de juego y entonando la canción: izquierda, izquierda, derecha, derecha e iremos moviéndonos según nos vaya indicando la canción. Caminamos lento por todo el espacio simulando ser gigantes y enanos, expirando e inspirando el aire. Al expirar seremos enanos y al inspirar seremos gigantes.	
CIERRE	colorearemos en nuestra hoja de aplicación los que van hacia la izquierda y los que van a la derecha	

ACTIVIDAD N°8

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Institución Educativa Particular “Belén”
1.2. Edad : 4 años
1.3. Aula : Única
1.4. Docente : Claudia Katerine Sullon Peña
1.5. Tiempo : 45 min.
1.6 Nombre de la sesión: “La mariposa”

IX. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	ITEMS
Se desenvuelve de manera a través de su Psicomotricidad	Comprende su cuerpo	Coordinación General	Sigue una secuencia rítmica, realizando movimientos con brazos y piernas

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Saludamos a los niños para iniciar orientamos sobre la actividad Caminar dispersos por toda el área, lentamente y/o rápidamente, moviendo los brazos lateralmente, imitando al vuelo de la mariposa. 3 minutos Ahora las mariposas ponen las manos arriba en la cabeza. Decir a continuación: vamos a poner las manos abajo del todo, hasta tocarnos las patas de la mariposa (realizar el movimiento completo) 3 minutos Ahora coger un aro y colocarlo “arriba y abajo” Cada niño se coloca agachado dentro de la flor (aro) que ha sido colocado previamente en el suelo. A la señal del adulto salen a volar por toda el área. A la siguiente señal de “llegó el cazador, los niños corren a ocupar su flor. 3 minutos. Esta vez cuando lo indique la maestra colocaran dentro del aro un pie y el otro estará fuera. Ahora se cambiará de pie.	

DESARROLLO	<p>Se estimula para que los niños corran por toda el área tratando de agarrar mariposas, desplazándose cambiando de dirección. 2 minutos Ahora las mariposas volaran caminando hacia delante, atrás y lateralmente (las manos se pueden llevar en diferentes partes del cuerpo). Al final se ponen a correr. De pie por todo el espacio motivar a los niños diciendo: Tenemos una mano traviesa, no la podemos parar; nos hace cosquillas por todo el cuerpo: en la cabeza, en el otro brazo, por arriba, por abajo, etc.,; esta mano se ha cansado y se queda quieta, ahora la otra mano también se vuelve traviesa y hace lo mismo que hacía la anterior Sentados en el suelo, con las manos apoyadas en el mismo, indicar: Ahora es el pie el que nos hace cosquillas, se mueve como loco por arriba, por abajo, por los lados; este pie se ha cansado y se queda parado en el suelo; pero el otro quiere jugar y empieza a molestar, por aquí, por allá, sin parar</p>	
CIERRE	<p>Conversamos de cómo se sintieron al realizar la actividad, qué dificultades encontramos y nos comprometemos a mejorar en el trabajo</p>	

ACTIVIDAD N°9

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Institución Educativa Particular “Belén”
 1.2. Edad : 4 años
 1.3. Aula : Única
 1.4. Docente : Claudia Katerine Sullon Peña
 1.5. Tiempo : 45 min.
 1.6 Nombre de la sesión: “El puente”

X. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	ITEMS
Se desenvuelve de manera a través de su Psicomotricidad	Comprende su cuerpo	Coordina los brazos al desplazarse, correr, saltar y bailar con sus compañeros	Distingue de adelante y atrás , arriba - abajo

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Saludamos a los niños para iniciar orientamos sobre la actividad - Nos ponemos de pie y cerramos los ojos y nos imaginamos que estamos en un río muy grande y que tenemos que cruzar y para eso solo tenemos un puente muy chiquito.	
DESARROLLO	<p>-Nos imaginamos que estamos en el puente.</p> <p>-Intentamos cruzar manteniendo nuestro equilibrio.</p> <p>-Todos vamos cruzando poco a poco hasta llegar a la orilla del río.</p> <p>-Todos intentamos hasta el final y preguntamos cómo se sintieron y si pudimos hacerlo.</p> <p>Con los niños al finalizar la actividad y pedimos a los niños que se echen en el piso y que se imaginen como pasaron el río manteniendo su equilibrio. Les pedimos que</p>	

	dibuje lo que más les gusto de la actividad realizada. Luego trabajan hojas aplicativas de nociones espaciales realizadas.	
CIERRE	Conversamos de cómo se sintieron al realizar la actividad, qué dificultades encontramos y nos comprometemos a mejorar en el trabajo del patio	

ACTIVIDAD N°10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. : Institución Educativa Particular “Belén”
1.2. Edad : 4 años
1.3. Aula : Única
1.4. Docente : Claudia Katerine Sullon Peña
1.5. Tiempo : 45 min.
1.6 Nombre de la sesión: “Saltemos sin parar”

XI. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	ITEMS
Se desenvuelve de manera a través de su Psicomotricidad	Comprende su cuerpo	Relajación	Salta con un pie

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “vamos saltando” los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo. Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué hemos hecho? ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? Se da a conocer el propósito de la clase: “saltar dentro de los círculos”	Canción Dialogo Hola bond Lápiz

DESARROLLO	<p>.La docente junto con los niños y niñas se ubican en círculo les muestra a los niños unas orejas de conejo y unos costales, ¿Qué son? ¿A quién le pertenece? ¿Qué hacen? escuchan con atención la explicación que da la docente acerca de las reglas del juego se colocan las orejas de conejitos, y exploran el área del recorrido. - Al oír la canción que la docente coloca (Saltan, saltan los conejitos.) - Para iniciar el juego</p>	
	<p>saltan dentro del círculo después se echan en el piso boca abajo y cierran sus ojos por unos minutos luego los abren y se sientan a contar sus experiencias. Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. Por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	
CIERRE	<p>Se realizan preguntas a los niños ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	

Turnitin

INFORME DE ORIGINALIDAD

4%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.une.edu.pe

Fuente de Internet

4%
