



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “BARRIO
RINCONADA”, HUANCANÉ, REGIÓN PUNO, 2021**

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

AUTOR

**CONDORI MAMANI, PILAR
ORCID: 0000-0001-5592-8189**

ASESOR

**TAMAYO LY, CARLA CRISTINA
ORCID: 0000-0002-4564-4681**

CHIMBOTE – PERÚ

2023

2. Equipo de trabajo

AUTOR

Condori Mamani, Pilar

ORCID: 0000-0001-5592-8189

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

ASESOR

Tamayo Ly, Carla Cristina

ORCID ID: 0000-0002-4564-4681

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

JURADO

Valenzuela Ramírez, Guísenla Gabriela

ORCID ID 0000-0002-1671-5532

Taboada Marin, Hilda Milagros

ORCID ID 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante, Jeaneth Magali

ORCID ID 0000-0002-0304-2244

1. Hoja de firma del jurado y asesor

Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela
PRESIDENTE

Taboada Marín Hilda Milagros
MIEMBRO

Palomino Infante, Jeaneth Magaly
MIEMBRO

Tamayo Ly, Carla Cristina

ASESOR

Agradecimiento

A Dios por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera, por ser mi guía y mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizajes, experiencias y sobre todo felicidad.

Dedicatoria

A mis padres por ser parte importante de mi vida y por ser mi fortaleza de desarrollo profesional, y por llenar mi vida de alegría y amor cuando más lo he necesitado.

Pilar

Resumen

Observamos que los niños desde que nacen expresan su motricidad gruesa al relacionarse con otros, coordinar sus movimientos y equilibrio. Existen pocas investigaciones para coadyuvar en la mejora del logro de competencias motoras gruesas que permitan expresarse donde implican movimiento. En el campo teórico los aportes de los juegos cooperativos contribuyen en gran manera al desarrollo de la coordinación, equilibrio y esquema corporal, apoya en el proceso de desarrollo de la motricidad gruesa. Por lo que nos planteamos como objetivo general: Determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021. Este estudio asume el tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental, donde se aplicó un pre test y post test; se abordó el trabajo con 16 niños de cinco años a quienes se les aplicó una ficha de observación. Posteriormente se utilizó la estadística no paramétrica de Wilcoxon. Dentro de los principales resultados se obtuvo que después de la aplicación de la estrategia didáctica juegos cooperativos la mayoría de niños obtuvo nivel de logro esperado, lo que difiere de los resultados en el pre test donde la mayoría se encontraba en inicio. Se arribó a la conclusión que la aplicación de la estrategia didáctica juegos cooperativos influyó significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de cinco años de Huancané.

Palabras clave: cooperativo, estrategia, gruesa, juego y motricidad.

Abstract

We observe that children from birth express their gross motor skills by interacting with others, coordinating their movements and balance. There is little research to help improve the achievement of gross motor skills that allow expression where movement is involved. In the theoretical field, the contributions of cooperative games contribute greatly to the development of coordination, balance and body schema, supporting the development process of gross motor skills. Therefore, we set out as a general objective: To determine the influence of the application of cooperative games as a didactic strategy for the development of gross motor skills in five-year-old children of the Initial Educational Institution "Barrio Rinconada", Huancané, Puno Region, 2021. This study assumes the quantitative type, explanatory level and pre-experimental design, where a pre-test and post-test were applied; the work was approached with 16 five-year-old children to whom an observation sheet was applied. Subsequently, the Wilcoxon non-parametric statistics were used. Among the main results, it was obtained that after the application of the cooperative games didactic strategy, the majority of children obtained the expected level of achievement, which differs from the results in the pre-test where the majority were at the beginning. It was concluded that the application of the cooperative games didactic strategy significantly influenced the development of gross motor skills in five-year-old children from Huancané

Keywords: cooperative, strategy, gross, game and motor skills.

Contenido

1. Título	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
Hoja de firma del jurado y asesor	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria.....	v
Resumen	vi
Abstract.....	vii
Índice de tablas	x
Índice de figuras	x
I. Introducción	1
II. Revisión de la literatura	4
2.1. Antecedentes:.....	4
2.1.1. Antecedentes internacionales:	4
2.1.2. Antecedentes nacionales:	7
2.1.3. Antecedentes regionales:.....	11
2.2. Bases Teóricas de la investigación:	11
2.2.1. Teorías que sustentan el enfoque doctrinal de la motricidad:	11
2.2.1.1. Teoría del desarrollo cognoscitivo.....	11
2.2.1.2. Teoría de Jean Le Boulch:	12
2.2.1.4. Teoría de Wallon:	12
2.2.2. Motricidad gruesa:	13
2.2.3. Características de la fase de habilidades motrices básicas:.....	15
2.2.4. Habilidades Motoras gruesas:	16
2.2.5. Juegos:.....	21
2.2.6. Juegos cooperativos:	21
2.2.7. Teorías de los juegos como estrategia didáctica:	22
2.2.8. Los juegos cooperativos como medio social:	26
2.2.9. Importancia de los juegos cooperativos:.....	27
2.2.10. Tipos de juegos cooperativos:.....	28
III. Hipótesis	30
IV. Metodología:	31
4.1. Diseño de la investigación:	31
4.1.1. Tipo de investigación:.....	31
4.1.2. Nivel de investigación:	31

4.1.3. Diseño de la investigación:.....	32
4.2. Población y muestra:.....	33
4.2.1. Población:	33
4.2.2. Muestra:.....	33
4.2.3. Técnicas de muestreo:.....	34
4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores:	36
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información:	38
4.4.1. Técnicas:	38
4.4.2. Instrumentos	38
4.4.3. Baremos de la variable:.....	39
4.4.4. Baremos de las dimensiones	39
4.4.5. Validez y confiabilidad:.....	40
4.5. Plan de análisis:	42
4.6. Matriz de consistencia:	43
4.7. Principios éticos:	44
V. Resultados.....	46
5.1. Resultados:.....	46
5.2. Análisis de resultados:	52
VI. Conclusiones:	57
Aspectos complementarios	58
Referencias bibliográficas:	59
Anexos.....	64
Anexo 1: Instrumento de recolección de datos	64
Anexo 2: Evidencia de validación de instrumento:	66
Anexo 3: Evidencias de trámite de recolección de datos.....	69
Anexo 4: Consentimiento informado.....	71
Anexo 5: Tabulación de datos	74
Anexo 6: Sesiones desarrolladas	75

Índice de tablas

Tabla 1: Evolución de la motricidad gruesa	14
Tabla 2: Población de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada” de Huancané. .	33
Tabla 3: Muestra representativa de la I.E. Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané	34
Tabla 4: Matriz de operacionalización	36
Tabla 5: Baremos de la variable motricidad gruesa.	39
Tabla 6 : Baremos de las dimensiones: equilibrio, coordinación y esquema corporal.....	40
Tabla 7: Jueces de validez de contenido.....	41
Tabla 8: Muestra de casos prueba piloto	41
Tabla 9: Confiabilidad del instrumento:.....	42
Tabla 10: Juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa “barrio rinconada” Huancané, región Puno ,2021	43
Tabla 11: Nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021.	46
Tabla 12: Aplicación de la estrategia juegos cooperativos.....	48
Tabla 13: Nivel de motricidad gruesa en los niños durante el post test.	49
Tabla 14: Comparación del Pre y Post Test mediante Rangos:.....	50
Tabla 15: Prueba de Wilcoxon para la motricidad gruesa Pre Test- Post Test.	51

Índice de figuras

Figura 1: Nivel de motricidad gruesa de los niños durante el pre test.	47
Figura 2: Aplicación de la estrategia Juegos Cooperativos en los niños de cinco años	48
Figura 3: Nivel de motricidad gruesa en los niños durante el post test.	49

I. Introducción

Las deficiencias en las habilidades motoras, se han ido evidenciando desde inicios del siglo XX, lo que es una preocupación para la comunidad, debido a ello surgen conceptos que permiten acrecentar sobre los estudios de la motricidad, entendiendo al niño como un ser global que puede expresarse a partir del cuerpo y el movimiento. Frente a esto, en las últimas décadas se ha despertado un interés creciente por el estudio y evaluación de las conductas motrices del niño, lo cual se ha plasmado en la elaboración de una gran cantidad de instrumentos encaminados a medir el nivel de desarrollo motor de niños de diferentes edades (Castañer, 2013).

La motricidad gruesa, nace de la necesidad del ser humano de movilizarse, guarda una estrecha relación con el juego, lo que conlleva al desarrollo de la creatividad y permite expresar todas sus vivencias y fortalecer sus habilidades. En el Perú, MINEDU (2016) menciona que la motricidad va más allá de comunicar, pensar, la función mecánica de los movimientos y gestos, tomando en cuenta sus posibilidades de interacción con el entorno; se da de forma intencionada y consciente exclusivamente en el ser humano.

Conocedores de la realidad tanto internacional como nacional, detectamos que la región Puno no es ajena a este panorama y en particular en la I.E.I. “Barrio Rinconada” una gran cantidad de estudiantes no expresan su motricidad gruesa al relacionarse con otras personas de su entorno; así mismo, no interiorizan sus actividades físicas como el juego en sus actividades cotidianas. Las posibles causas de los bajos niveles de desarrollo de motricidad gruesa, en muchos casos es que el estudiante no puede realizar las tareas encomendadas, porque no las interioriza, otras veces esto obedece al desconocimiento de los procesos madurativos de los niños, el cual los investigadores mencionan que se debe a que no existe estimulación por medio de juegos.

Al respecto Bantulá (2018) refiere que los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de juegos Garaigordobil refrenda esta teoría y define los juegos cooperativos como aquellos que integran a todos los jugadores, donde no hay perdedor y todos juegan gozando de un propósito común, demuestran sus diversas habilidades y juntan esfuerzos para conseguir su fin; poseen un sentimiento grupal de éxito, lo que hace desaparecer la tristeza de perder, no buscan competir sino participar organizadamente.

Conocedores de la relevancia de la motricidad gruesa en el desarrollo integral de los niños, ya que se considera como el control de movimientos dados por el cuerpo teniendo en cuenta los grupos de músculos más amplio y que estos conllevan a mejorar las habilidades y destrezas de los niños y tomando en cuenta lo vertido por Omeñaca quien menciona que los juegos cooperativos son un conjunto de libertades que permiten contribuir al desarrollo de cooperar, los sentimientos y el apoyo común, nos proponemos como problema de investigación ¿En qué medida la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia didáctica influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial de Huancané, Región Puno, 2021?

En esta investigación nos propusimos como objetivo general: Determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución educativa de Huancané, Región Puno, 2021 De la misma manera, los objetivos específicos se alinearon para conseguir este propósito siendo el identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa durante el pre test, aplicar sesiones de aprendizaje utilizando los juegos cooperativos como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa y evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en el post test después de la aplicación de la estrategia.

Esta investigación se justifica ya que la motricidad gruesa es importante dentro del campo de la pedagogía, porque contribuye a que los niños desde sus edades mejoren el nivel de desarrollo de habilidades importantes que incluyen el poder controlar y mover músculos como la cabeza, piernas y brazos; la justificación práctica se basa en la normativa del MINEDU, quien propone estrategias por medio de capacitaciones y material impreso, entre estos los juegos cooperativos que contribuyen a que el niño logre un desarrollo motor acorde a su edad, que tengan como punto indicador para poder adquirir destreza, coordinación, equilibrio, que serán reflejadas posteriormente.

El tipo de estudio es cuantitativo, con un nivel explicativo y diseño de investigación pre experimental, con una muestra de 16 estudiantes de cinco años de la I. E. I. Barrio Rinconada de Huancané.

Entre los principales resultados obtuvimos que durante el pre test la mayoría de los estudiantes se encontraban en el nivel inicio y ninguno en el nivel de logro destacado; durante la aplicación de las actividades de aprendizaje hubo un ascenso significativo de sesión a sesión, por último al evaluarse el post test después de la aplicación de la estrategia de juegos cooperativos durante las sesiones, se obtuvo que un número mayor de niños se encontraban en el nivel logro esperado y logro destacado; así también ninguno se encontró en el nivel inicio.

Por último, se concluyó que la estrategia de juegos cooperativos influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que al aplicar la prueba Wilcowon para comparar los resultados del pre test y pos test se obtuvo como significancia asintótica 0,003 que es menor al establecido por lo que se rechaza la hipótesis nula.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes:

2.1.1. Antecedentes internacionales:

Tamay (2022) en su tesis titulada: Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la Unidad Educativa del Milenio Manuela Garaicoa de Calderón, año lectivo 2019-2020, tuvo como objetivo diseñar una propuesta metodológica con estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa del Milenio Manuela Garaicoa de Calderón. El estudio se caracterizó por ser de tipo cualitativo y cuantitativo. La población estuvo formada por un grupo de niños y niñas de 4 a 5 años. Para el recojo de información se usó ficha de observación, encuestas y test de habilidades motrices. Los resultados nos informaron actividades basadas en juegos recreativos y dinámico para mejorar el desarrollo psicomotriz, adaptándose al currículo de educación inicial en el ámbito de expresión corporal. Se concluyó que es importante implementar actividades que favorezcan el desarrollo motriz de los educandos, fomentando nuevas actividades en el área de expresión corporal permitiendo a las y los estudiantes desarrollar sus habilidades y capacidades que posibilitan la participación activa en el descubrimiento de sí mismos y su entorno.

Acero(2018) en su tesis: Implementación de un programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, en niños de educación inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Luis Roberto Chacón del Cantón Cañar. Tuvo como objetivo determinar los casos de deficiente nivel motriz para elaborar y aplicar un programa de actividades lúdicas que ayude a mejorar el desarrollo motriz de los estudiantes de la educación inicial de 4 a 5 años de edad, de

la Unidad Educativa Luis Roberto Chacón del cantón Cañar. El trabajo es un estudio de tipo cuantitativo, transversal y descriptivo. Para el caso, se utilizó un cuestionario para determinar el nivel de motricidad en niños y se aplicó en inicial de la Unidad Educativa Luis Roberto Chacón de la ciudad de Cañar, entre los meses de abril y setiembre del 2018, teniendo como objetivo determinar los casos de deficiente nivel motriz para elaborar y aplicar un programa de actividades lúdicas que ayude a mejorar el desarrollo motriz de los estudiantes. Al aplicar el instrumento de evaluación se logró realizar un pre diagnóstico que permitió analizar las habilidades motrices de los niños, identificó el 67% de ellos tuvieron un nivel regular de motricidad, esto se verificó mediante la aplicación de una encuesta a los instructores y el test de escalas McCarthy.

Morante y Vargas (2019) en su tesis: Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años. La investigación tuvo como objetivo investigativo determinar cómo las actividades lúdicas aportan al desarrollo de la psicomotricidad gruesa para mejorar el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Enrique Ibáñez Mora, desplegando complejas capacidades mentales a partir de la correcta construcción y asimilación por parte del niño a lo que se denomina esquema corporal. La metodología de investigación es de tipo documental y descriptiva ya que permite detallar claramente las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas corresponde a un trabajo cualitativo, su técnica de recolección de información es el análisis de contenido, para lo cual se ha buscado información en fuentes primarias y secundarias, poniendo especial atención a aquellas que demuestran categorías relacionadas con el escaso desarrollo psicomotriz, a fin de plantear actividades que permitan potenciar esas habilidades

motoras. Se concluye que la aplicación y ejecución de actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas del subnivel inicial facilita el proceso de enseñanza aprendizaje, las docentes utilizan como herramienta de trabajo la metodología juego trabajo creando un aprendizaje significativo en los aprendices.

Pluas (2021) en su tesis titulada: Las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños con síndrome de Down de 8 a 9 años, se propuso como objetivo desarrollar los talleres sobre actividades lúdicas, de modo que se contribuya al desarrollo de la motricidad gruesa en niños con SD en el contexto estudiado. Las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños con Síndrome de Down de 8 a 9 años, es resultado investigativo que surge del problema sobre la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de esta habilidad en niños con Síndrome de Down (SD) de esas edades en el Centro de Educación Especializada AVINNFA, de la ciudad Milagro en Guayas. Para este propósito se utilizó una metodología basada en el enfoque mixto, de tipo explicativo y con rasgos exploratorios, porque, aun cuando existen estudios precedentes se consideró indagar objetivamente en el espacio de la Educación Especial. La utilización de los métodos teóricos, empíricos y matemáticos aportó el fundamento teórico necesario, así como la corroboración del problema y además, la necesidad de los docentes de identificar con más amplitud teórico-práctica las características de los niños con SD. Concluyó que la investigación finalmente logra el cumplimiento del objetivo general planteado, al quedar determinada la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños con Síndrome de Down de 8 a 9 años y para el contexto del Centro de Educación

Especializada AVINNFA, el mismo que puede ser tomado también como referencia para otros entornos con similares características.

Flores (2020) en su tesis: *Psicomotricidad gruesa en el desarrollo de la lateralidad en niños de 4 a 5 años guía para docentes*. Tuvo como principal objetivo determinar estrategias metodológicas, que favorezcan psicomotricidad gruesa en el desarrollo de la lateralidad en niños de 4 a 5 años, en donde ellos sean los principales protagonistas en la enseñanza aprendizaje que está a cargo de los docentes, el mismo que emplea diferentes materiales y didáctica apropiada. La modalidad del siguiente proyecto, es de un proyecto factible con posibilidades a realizarse y su tipo de investigación acción que se enfoca a una investigación cualitativa, para que de esta manera se sustentarse teóricamente según las necesidades en la institución educativa. Para ésta investigación se ha empleado diferentes técnicas e instrumentos de investigación como lo son la entrevista al director, encuestas a los docentes y representantes legales de estudiantes. Llegó a la conclusión que es pertinente implementar actividades dinámicas y entretenidas que permitan desarrollar capacidades psicomotoras gruesas y lateralidad que afiance en el estudiante su autoestima y sentido de pertenencia, desarrollando habilidades sociales de integración y trabajo en equipo.

2.1.2. Antecedentes nacionales:

Escajadillo (2019) en su tesis titulada. *Programa juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años*, tuvo como objetivo comprobar el programa Juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años Capullito Los Olivos – 2019. El estudio se caracterizó por ser de tipo aplicado y de diseño experimental con subtipo cuasi experimental. La población estuvo constituida por 110 estudiantes de 5 años de la IEI Capullito, Los Olivos y una

muestra estuvo formada por 51 infantes de 5 años de nivel inicial turno tarde. Para el recojo de información la técnica que se usó fue el método de observación y el instrumento fue la guía de observación. Los resultados permitieron darnos cuenta que el programa de juegos cooperativos ayude a mejorar la coordinación visomotriz. Concluyó que la aplicación del programa de juego cooperativo influyó de forma significativa la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años y en el equilibrio de los estudiantes.

Estela (2018) en su investigación: El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa 401 en Frutillo Bajo- Bambamarca, tuvo como objetivo diseñar un programa, con rigor científico de estrategias empleando el juego para fomentar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de una institución educativa N° 401 en Frutillo Bajo- Bambamarca. El estudio se caracterizó por ser de diseño metodológico descriptivo bajo enfoque cuantitativo. La población estuvo formada por 14 niños de 5 años de la I.E N° 401, Frutillo Bajo, Bambamarca y la muestra por 14 niños de 5 años que conforman la población de la I.E. N° 401 de la comunidad Frutillo bajo. Para el recojo de información se usó la técnica de observación con el instrumento guía de observación. Los resultados nos informaron que se debe llevar a cabo el programa del juego lúdico para desarrollar la motricidad gruesa, en donde los docentes deben emplear nuevas estrategias y diferentes juegos que permitan mejorar el equilibrio, coordinación y movimiento. Se concluyó, que el programa de juego como estrategia cumple con las cualidades esenciales de confiabilidad, validez y pertinencia. Se fundamenta en la teoría sociocultural de Vygotsky y tiene como finalidad potenciar el desarrollo de motricidad gruesa.

Huaynillo y Mamani (2017) en su tesis. Coopero y aprendo con los juegos motrices para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial Cuna Jardín Unsa del Distrito De Cercado - Arequipa 2017. Tuvo como principal objetivo, encontrar las estrategias adecuadas para estimular la motricidad gruesa a través de los juegos motrices, para demostrar la validez del programa, pretendemos evaluar con la lista de cotejo, teniendo en cuenta tres aspectos motores gruesos, locomoción, equilibrio y coordinación viso motriz el resultado fue efectivo, ya que existe una evolución entre el pre test y el post test , en el pre test se encontró un nivel deficiente con el 89,3% y el nivel bueno solo con el 3,6% en cambio en el post test los valores cambiaron con el 85,7% en nivel bueno y se redujo a 7,1% el nivel deficiente estos resultados neutra la efectividad del programa en los niños. El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño, por lo cual surge como una necesidad propia de él y para el correcto desarrollo de su motricidad gruesa, en cuanto a locomoción, equilibrio y coordinación viso motriz. El programa de juegos motrices alcanzo el nivel óptimo en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Carhuapoma (2017) en su tesis: El juego lúdico basado en el enfoque colaborativo para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la I.E.G.P Los Ángeles de Chimbote distrito de Chimbote, en el año 2015. La investigación tuvo como objetivo general: Determinar si la aplicación del juego lúdico basadas en el enfoque colaborativo, mejoraran el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial de la I.E.G.P Los Ángeles de Chimbote distrito de Chimbote en el año 2015. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental, se aplicó un pre test y post test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 24 niños y niñas de 4 años

de educación inicial. El instrumento y técnica empleados para la recolección de los datos fueron la observación y la lista de cotejo respectivamente. Para el procesamiento de análisis de datos se utilizó la estadística no paramétrica en la prueba de Wilcoxon, dado que las variables de la hipótesis son de naturaleza ordinal y se concluyó que no existe diferencia significativa entre los promedios del pre test y post test después de aplicar la estrategia didáctica basada en el juego lúdico en el enfoque colaborativo.

Bautista y Ticona (2019) en su tesis: Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la institución educativa inicial Cuna- Jardín UNSA del distrito de Cercado-Arequipa 2019. Tuvo como principal objetivo, encontrar las estrategias adecuadas para estimular la motricidad gruesa a través de los juegos motores, es necesario un adecuado desarrollo psicomotor en los niños, lo que debería iniciarse en los primeros años de vida. Para demostrar la validez del programa, se utilizó la Escala de Evaluación de la Psicomotricidad en Pre escolar (TEST EPP). Teniendo en cuenta los siguientes factores: Locomoción, Equilibrio, Coordinación de (piernas, brazos y manos) y esquema corporal (en el propio cuerpo y en el de los demás). El programa estuvo estructurado de una manera clara y eficaz, describiendo el trabajo pre-experimental que se realizara en la I.E.I. Cuna-Jardín UNSA, con los niños de tres años de edad. Al comparar los resultados obtenidos entre la evaluación inicial y la evaluación final se evidencia el cambio progresivo que tuvieron los niños de tres años de la institución educativa cuna jardín UNSA, ya que en la evaluación inicial los niños solo alcanzaron un 26.15 % del logro y ya con la aplicación del programa de juegos motores en la evaluación final se obtuvo una mejoría notable alcanzando un 68.70% y con esto se comprueba la efectividad del programa.

2.1.3. Antecedentes regionales:

Apaza (2020) en su tesis: Juegos tradicionales y desarrollo de la motricidad gruesa, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020; se planteó como objetivo determinar el grado de contribución de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de tres a cinco años, institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020. El tipo de investigación es correlacional, con un nivel cuantitativo y con un diseño experimental. La población muestral estuvo conformada por 11 estudiantes de 3 a 5 años, realizándose toma de datos en dos sesiones que hacen 22 datos, se utilizó el programa SPSS y la prueba de rangos de Spearman para establecer la correlación de las variables en todas sus dimensiones. Se obtuvo resultados significativos estadísticamente, con correlaciones positivas en todas las dimensiones del desarrollo motriz grueso. Por lo que se concluyó que, los juegos tradicionales en todas sus dimensiones, tienen una correlación positiva, significativa y determinante en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños en la institución educativa inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020.

2.2. Bases Teóricas de la investigación:

2.2.1. Teorías que sustentan el enfoque doctrinal de la motricidad:

Entre algunas de las que destacan, se encuentran:

2.2.1.1. Teoría del desarrollo cognoscitivo

Piaget (2012) centró su atención en la actividad y el interactuar en el proceso educativo encaminados al desarrollo cognoscitivo. Acentuó que, no debemos tergiversar la escuela activa con la escuela de tipo manual. Las actividades de tipo físico son importantes para el desarrollo de procesos mentales que tengan mayor complejidad. Lo dividió en tres momentos; la primera avocada a las

actividades espontáneas, la segunda a crear espacios que estimulan la iniciativa, el juego y la tercera con las interacciones para favorecer la cooperación, lo que coadyuvan al conocimiento. Se caracterizan por su espíritu inquisitivo y su curiosidad comienza a hacer teorías intuitivas.

2.2.1.2. Teoría de Jean Le Boulch:

Berruezo (2000) afirma que esta teoría está ligado a la metodología psicocinética, parte de la idea de que el único objetivo de la educación no es la adquisición de saberes y el hacer, ya que considera a las actividades motrices como un aspecto importante de la conducta, lo cual contribuye al logro de aprendizajes. Trata de integrar el cuerpo y la mente, entendiéndose como un tipo de educación por el movimiento, ya que es el inicio de los aprendizajes profundiza las actividades y considera al movimiento como una actividad sin sustitución dentro del desarrollo infantil. Dejó de lado la Educación Física científica, ya que la considero demagogia.

2.2.1.3. Teoría de Vygotsky:

Carrera y Mazarella (2001) señalan que Vygotsky relaciona mediadores para comprender diferentes procesos, los cuales se van a diferenciar en la manera como se dan a alcance a cada ser, da realce a la comprensión de lo que es nuevo, el papel fundamental de los adultos para suministrar información a los infantes, en marcado dentro de un contexto social, también hace referencia a lo audiovisual para mediar en el proceso de socialización y tiene fuertes implicancias en la educación.

2.2.1.4. Teoría de Wallon:

Guil et al. (2018) establece la importancia del movimiento en el progreso del infante, la primera forma como se expresa ya que utiliza gestos o movimientos para conectar con sus requerimientos, da dirección al comportamiento del niño, así

distingue tres momentos el primero exógeno donde busca el equilibrio y reacciona a la gravedad, el segundo autógeno donde se desplaza corporalmente y se relaciona con lo externo, dando la locomoción y por último las reacciones de postura que se expresan a través de mímicas, gestos u otros.

2.2.2. Motricidad gruesa:

La motricidad gruesa es una habilidad que el niño va logrando progresivamente para movilizar de forma armoniosa y coordinada las partes de su cuerpo, mantiene el equilibrio, expresa rapidez y fuerza en sus movimientos. Los ejercicios en su conjunto requieren precisión, estas etapas se irán acrecentando promedio de la expresión corporal y reflejando en las actividades diarias.

(Mesonero, 1994, p.131)

Ruíz (2017) señala que la motricidad gruesa son los movimientos que combinan varias actuaciones, requiere adaptación por parte del niño a nuevas posturas a medida que va aumentando la dificultad, busca el dominio de las partes del cuerpo por medio de consignas o indicaciones que permitan lograr el desplazamiento.

Comellas & Perpinyá (2005) mencionan que viene a ser la sincronización y armonía que hacemos al hacer un movimiento y donde intervienen masas musculares muy grandes, esto nos lleva a entender que cuando hablamos de motricidad gruesa nos referimos a los movimientos amplios, la coordinación del todo, equilibrio corporal, tono muscular, la maduración, las habilidades motrices de las partes del cuerpo con respecto al juego.

Araya (2017) nos señala que la motricidad es una práctica, una herramienta educativa, que se utiliza para apoyar y seguir el desarrollo integral de cada niño, incluyendo los aspectos cognitivos, motores, emocionales, práctico y sociales;

fomenta el libre movimiento como expresividad motora y el desarrollo de cada individuo.

Al respecto, Puelles (2000) señala que el dominio de algunas partes y de los diferentes procesos ayudan a lograr la motricidad gruesa, dichas actividades deben realizarse en forma vivencial para comprender el objetivo que se persigue. El poder controlar la motricidad gruesa es un proceso desde bebe, ya que conforme el sistema neurológico va madurando y lo controla, puede ir perfeccionando sus movimientos.

Para Ardana (2009) la motricidad gruesa es el control que se tiene sobre el propio cuerpo, especialmente los movimientos globales y amplios dirigidos a todo el cuerpo. Se refiere a aquellas acciones realizadas con la totalidad del cuerpo, coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades, equilibrio, y todos los sentidos. Caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, entre otros están en esta categoría.

Tiene como objetivo formar hombres capaces de innovar, pero es importante conocer el desarrollo del niño desde su inicio hasta 8 años.

Tabla 1:

Evolución de la motricidad gruesa

EDAD	EVOLUCIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA
0-3 meses	Controla la cabeza
4 meses	Conserva la cabeza erguida cuando son alzados, controlando el cuello. Agarran objetos y se los pasan de una mano a otra.
5 meses	Mantiene erguido el tronco
6- 7 meses	Es capaz de sentarse sin ayuda y empiezan a explorar los alrededores por iniciativa propia., Se inicia los gateo

8- 9 meses	Son capaces de ponerse en pie, agarrándose de la mano de alguien o de otro apoyo. Realizan la pinza con los dedos.
10 – 11 meses	Se pone en pi sin apoyo
12 meses	Adquiere la marcha,
14-24 meses	Perfeccionan la marcha, adquiriendo seguridad en sí mismos
2 años	Sube escalera, corre, salta, puede balancearse sobre un solo pie. Puede copiar un círculo con bastante precisión
3 años	Pueden montar un triciclo, arrojar una pelota, correr con seguridad, girar sin caerse.
4 años	Pueden saltar sobre un pie y van adquiriendo ritmo en la marcha.

2.2.3. Características de la fase de habilidades motrices básicas:

Esta fase tiene 3 estadios de desarrollo inicial, elemental y maduro. Es considerada la etapa fundamental en la adquisición de la madurez, donde se caracteriza por el dominio de la locomoción, manipulación y estabilización, aquí se irán adquiriendo las destrezas que son fundamentales para los deportes, también deben ser usados con fluidez para que el niño pueda usarlos individual o en conjunto, así también pasar de una actividad a otra, también satisface su motivación exploratoria. Dentro del estadio elemental de 4 a 5 años, mejoran la fluidez rítmica e integran movimientos espaciales; ya que primero dominan su cuerpo para luego situarlo y controlar las estimulaciones externas. Siendo diversos los cambios que experimentan los niños, así como sus aprendizajes, es necesario estimular de forma motora a los niños ya que esto les permitirá adquirir patrones motores básicos,

madurar corporalmente, demostrar autonomía motriz, incrementar su coordinación motriz y desarrollar sus aprendizajes (Torres y Hernández,2019, pp.35-37)

2.2.4. Habilidades motoras gruesas:

Existen diversas clasificaciones, hay quienes los subdividen en 2 y otros como Mesonero en 3; pero dentro de todas las clasificaciones se encuentran comprendidas las dos primeras que son la coordinación y el equilibrio, en el caso de la tercera muchas la incluyen dentro de coordinación.

2.2.4.1. Equilibrio:

Cratty (1982) define el equilibrio como la capacidad de mantener diversas posiciones; sin moverse en caso del equilibrio estático, y durante el desplazamiento del cuerpo en el caso del equilibrio dinámico. El equilibrio es el eje fundamental de la independencia motora, que se desarrolla en la etapa infantil. Esta es una habilidad motriz compleja para la cual es necesario el desarrollo de mecanismos nerviosos que posibilitan el control postural. Desde el punto de vista fisiológico el equilibrio depende del funcionamiento de los 47 receptores auriculares, cutáneos Sin embargo sólo a partir de los 4 y hasta los 6 años, el niño conseguirá desprenderse de la dependencia de las sensaciones visuales para ceder el control del equilibrio a receptores directos como lo es el pie y el tobillo.

Inhelder & Piaget (2016) se refieren a la capacidad que tiene el cuerpo para poder tener una postura deseada venciendo el efecto de la gravedad, dicho sentido se obtiene al establecerse una relación entre el mundo y el esquema corporal, por ello cualquier persona puede establecer un gesto, mover su cuerpo, dejarlo inmóvil haciendo uso de la gravedad, estos autores en concordancia con lo vertido por otros, señalan que existen dos tipos de equilibrio:

a) Equilibrio Estático:

Rivas (2008) es aquel equilibrio por el cual pasamos de posiciones estables a otras con menor estabilidad, también conocido como el adquirir una postura sin desplazarse, como por ejemplo:

- Tumbados, sentados.
- Sentados con los brazos y piernas abiertos semi flexionados.
- Sentados con los brazos y las piernas juntas al cuerpo semi flexionados.
- Parados con los brazos y las piernas abiertos
- Parados con una sola pierna con brazos y piernas juntas al cuerpo.

b) Equilibrio dinámico:

Ruíz (2017) cuando se desplazan en contra de la acción de la gravedad, algunos de estos ejercicios son:

- Caminar siguiendo diferentes tipos de líneas
- Al momento de caminar cambiar de sentido y dirección
- Caminar de puntillas o con la pata coja.
- Cambiar de velocidad al desplazarse.

2.2.4.2. Coordinación:

Cratty (1982) define la coordinación como una acción motriz donde debemos distinguir los músculos y que hace posible el ordenamiento muscular. El sistema nervioso central debe mandar infinidad de impulsos que intervienen en cualquier gesto deportivo, implica la interacción entre el sistema nervioso y el sistema muscular, es decir el niño mostrará su coordinación si es capaz de realizarlos con facilidad y sin gasto de energía.

Torres (2005) menciona que es la capacidad del organismo para ejecutar una acción motriz controlada con precisión y eficacia sin realizar ningún gesto parásito

Rigal (2006) refiere que es el ajuste espacio temporal de las contracciones musculares para generar una acción adaptada a la meta perseguida.

Ordoñez (2017) menciona a Santiago, y depende del sistema nervioso central, sirve para controlar el movimiento, es uno de los elementos cualitativos del movimiento que va a depender del grado de desarrollo del sistema nervioso central, del potencial genético de los alumnos para controlar el movimiento y los estímulos, y como no, de las experiencias y aprendizajes motores que hayan adquirido en las etapas anteriores.

Entre los factores que determinan la coordinación: Los cambios de dirección y sentido, el grado de entrenamiento, la altura del centro de gravedad, duración del ejercicio, cualidades psíquicas del individuo, condición física, elasticidad de músculos, tendones y ligamentos.

Los estudiantes responden ante un determinado estímulo, logrando la automatización esto va a disminuir tiempo y focalizarse en situaciones menos mecánicas y se concentre en cosas más importantes. Un ejemplo de esto, es cuando un niño sube por unas escaleras cantando o pensando en otras cosas. También es el buen funcionamiento existente entre el S.N.C. y la musculatura esquelética en movimiento. Se caracteriza porque hay una gran participación muscular Muntaner.

Otros también consideran al viso motriz, que viene a ser la coordinación de pies con manos, con la percepción visual del objeto estático mientras se está en movimiento. La coordinación de las extremidades inferiores junto con la visión se denomina coordinación, puede ser óculo manual y óculo pedal, los objetos que observamos en movimiento o en reposo, necesitan de movimientos articulados para coger o atraer los objetos.

2.2.4.3. Esquema corporal:

Carbonero (2016) lo define como la organización de las sensaciones corporales en relación con los datos del mundo. Está orientada en dos vertientes hacia ella misma y hacia el mundo exterior por medio de la cinética.

Le Boulch (1987) lo define como la intuición global o conocimiento inmediato de nuestro cuerpo bien en estado de reposo o en movimiento en función de la interrelación de las partes y la relación con lo que nos rodea. Podemos mencionar que viene a ser la representación mental de lo que sentimos.

Según Coste (1979) el esquema corporal es la organización psicomotriz global, comprendiendo todos los mecanismos y procesos de los niveles motores, tónicos, perceptivos, sensoriales y expresivos (verbal y extra verbal). Procesos en los que y por los cuales el aspecto afectivo está constantemente investido en este sentido converge dos aspectos el conjunto de automatismos en una motricidad normal y el control o inhibición de la actividad motriz voluntaria.

Vayer (1974) determina al esquema corporal como la síntesis de todos los mensajes, de todos los estímulos y de todas las acciones que permiten al niño diferenciarse del mundo exterior y consumir su yo. Su origen está en la experiencia de ser manipulado, en todas las sensaciones cenestésicas, táctiles y visuales que se desprenden de las diversas actividades de exploración del mundo exterior por parte del niño. Si la función tónica está ligada a la afectividad, la imagen del cuerpo que condiciona las posibilidades de acción e investigación, están ligadas al conocimiento del mundo exterior y a la inteligencia. Debido a esto existe relación entre el cuerpo y los elementos del mundo exterior. Según Vayer indica cuatro períodos de desarrollo del esquema corporal: en el que el tercero es el que venimos trabajando llamado período de transición de 5 a 7 años existe una integración

progresiva del cuerpo hacia su representación y concienciación, la transposición de uno hacia los demás y la de los demás hacia uno, además el control postural, la lateralidad y el control de los brazos independientemente del tronco.

Bautista & Ticona (2018) mencionan que es la representación del mismo cuerpo en forma mental, de forma dinámica al igual que estática, con sus respectivas limitaciones y las relaciones entre el espacio y los objetos. Esto conlleva a:

- La ubicación de uno y de los demás, las diferentes partes del cuerpo
- La toma de conciencia del eje corporal
- Tomar decisiones sobre la motricidad gruesa conociendo las posibilidades de movimiento.
- La situación del cuerpo dentro del espacio y del tiempo.
- El cuerpo se ordene mediante el ritmo en el mismo tiempo y espacio.

Inhelder & Piaget (2016) sostiene que el esquema corporal se forma en forma lenta desde el nacimiento del niño hasta los once o doce años. El reconocer su propio cuerpo y como funciona es el cimiento de la motricidad, va depender de la maduración, el contexto, la afectividad y como se ve el mismo para fortalecerlo.

De la misma manera, Berruezo (1995) señala que el recién nacido tiene las sensaciones primarias con relación a su cuerpo. Luego tiene sensaciones de audio, visual, táctil que le refieren informaciones que le permiten distinguirse del mundo exterior para luego desplazarse lo que le sirve para identificarse él mismo con sus limitaciones y posibilidades.

También, Durivage (1999) afirma que el esquema corporal está relacionado consigo mismo, ya que al utilizar su cuerpo como medio de contacto y expresarse a través de él se identifica con el mismo.

La adquisición del esquema corporal se lleva a cabo por la sensibilidad y los desplazamientos (segmentarios, globales).

2.2.5. Juegos:

Garaigordobil (1999) menciona que el juego se comprende como una operación o actividad, que se ejerce con miras al sí, ayuda a educar al estudiante en forma íntegra, porque se comporta en forma espontánea, innova y siempre se divierte. Menciona a Piaget quien define el juego como un sentido de asimilación que acomodación .es decir a través del juego se propician aprendizajes sin dar cuenta al niño que lo está haciendo. Consideró los mecanismos lúdicos como formas de pensar en la infancia., cuya característica es la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación.

Walloon considera el juego como una imitación, ya que considera que el niño realiza una reproducción de las situaciones que vive, llegando a la exploración que se realiza con júbilo y tiende a probar todas las posibilidades

Farreni y Román (1997) citando también a Vygotsky refiere que cuando el niño se desarrolla culturalmente la función aparece dos veces, una a nivel social y otra a nivel individual, en primer lugar, en su relación con los demás y luego en su interior.

2.2.6. Juegos cooperativos:

Garaigordobil (1999) quien menciona que los juegos cooperativos integra a todos los participantes, a ninguno se le excluye, ninguno pierde, todos actúan de común acuerdo para obtener un logro final, adoptan diversas habilidades, donde todo participan en conjunto creando estrategias para tomar decisiones. Es también un medio en la cual se puede liberar energías, reírse, divertirse sin más, relajarse o sentirse a gusto, fortaleciendo la autoestima, confianza en el grupo, comunicación

entre los miembros, genera ser creativo en la búsqueda de nuevos caminos de regulación y situaciones difíciles, sentir empatía hacia el otro, etc.

Lo que cuenta es participar, para alcanzar una meta, todos en grupo, sin presiones, no busca la eliminación de alguien, sino al contrario la integración, por lo que cada uno tiene una función de acuerdo a su habilidad.

Mejía (2006) cita a Orlick quien considera a los juegos cooperativos como. Medio de diversión y participación, libre de competencia y libre de agresión. Esta se apoya del juego de reglas, que el niño va adquiriendo de acuerdo a la evolución de su juego y su madurez social y afectiva. También los juegos cooperativos son una alternativa para disminuir la agresividad dentro de las actividades sembrando actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Ruiz y Omeñaca (2001) nos dice que: En este tipo de actividades lúdicas existe una relación directa entre los objetivos y las posibilidades de éxito de las distintas personas, de tal modo que cada uno sólo alcanza la meta del juego si ésta es también alcanzada por el resto de los participantes. Entonces queda claro que, a través de la colaboración, coordinación entre los integrantes de un grupo, con una meta común se refiere a los juegos cooperativos, juntamente con estos se encuentran los valores y la actividad motora.

2.2.7. Teorías de los juegos como estrategia didáctica:

Entre las principales teorías que sustentan los juegos como estrategia didáctica tenemos:

2.2.7.1. Teoría de S. Freud:

Freud se refiere al juego como un canal que permite al niño expresar sus necesidades, liberar sus sentimientos, expresar situaciones no aceptadas con el fin de satisfacerlas. Estas teorías de origen psicoanalítico suponen, en líneas muy

generales, teorías de las emociones profundas por lo que sus hipótesis y explicaciones resultan muy complejas. Podríamos decir que a lo largo de la infancia ciertos deseos son reprimidos durante el proceso socializador y los psicoanalistas consideran el juego como una de las maneras de dar salida a los citados deseos reprimidos (Ruiz y Omeñaca, 2019, pp. 27)

2.2.7.2. Teoría de M. Klein:

Su principal aporte es la técnica del juego, que consiste en reemplazar el lenguaje verbal de los niños por un lenguaje lúdico, tomando como punto de partida que el juego referido a una actividad simbólica primordial en los niños, sería el camino de su mundo interior y sus problemas inconscientes. Establece la analogía existente entre el sueño y el juego en la expresión y satisfacción de deseos mediante un símbolo sustituto. En el juego, el mecanismo fundamental es la personificación, en que el niño inventa y asigna diferentes personajes. Gracias a este mecanismo el yo, ello, superyó, y los imagos parentales del mundo interno son proyectadas sobre objetos lúdicos. Dichos personajes escenifican una trama que simboliza las fantasías inconscientes, ansiedades y defensas, así como evidencian la capacidad del niño de influir en su realidad, vivirla de acuerdo a sus fantasías, o refugiarse para soportar las privaciones (Huaynilllo y Mamani, 2017,pp.56)

2.2.7.3. Teoría de E. Erikson:

Entiende el juego como una función del yo, como una expresión de unificación de lo corporal con lo social, da énfasis en el yoica, para que el niño perciba su cuerpo relacionado con lo social como algo incompleto, donde el juego ayudará a dominar el yoica en un nivel intermedio entre lo fantasioso y real. Al respecto, considerar que cuando el hombre juega debe entremezclarse con las cosas

y la gente en una norma igualmente compartida y ligera. La oposición del juego respecto al trabajo, confiere a éste una serie de connotaciones. Una de ellas es la mera diversión, independientemente como resulte de hacer. Para el adulto que trabaja el juego es una recreación. El hombre debe jugar en raras ocasiones y trabajar la mayor parte del tiempo. (Ruiz y Omeñaca, 2019, pp. 27)

Erikson (1976) nos manifiesta que el juego permite crear situaciones modelo, que permiten dominar la realidad experimentalmente, coincide con Freud al mencionar que el juego es el canal para que el niño sintetice sus esfuerzos personales.

2.2.7.4. Teoría de Winnicott:

Según Huaynilllo y Mamani (2017) considera el juego como algo complementario al concepto de sublimación del instinto, sitúa lo simbólico como como intermedio entre la zona objetiva y la subjetiva, también considera que es salud porque ayuda a que el niño crezca y se interrelacione con el grupo, conozca a los demás y se reconozca.

Winnicott, intenta situar lo simbólico en una zona intermedia entre lo subjetivo y lo objetivo, estableciendo una relación entre el objeto transicional, el juego, y la cultura. El contenido del juego no importa, lo que interesa es el estado de casi alejamiento, afín a la concentración de los niños mayores y los adultos. El niño que juega, lo hace habitualmente en una región que no es posible abandonar con facilidad y en la que no se admiten intrusiones. Esa zona de juego no es una realidad psíquica interna, se encuentra fuera del individuo, pero no en el mundo exterior. En ella, el niño reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior, y los usa al servicio de una muestra derivada de la realidad interna o personal. Sin necesidad

de alucinaciones, emite una muestra de capacidad potencial para soñar y vive con ella en un marco elegido de fragmentos de la realidad exterior.

También señala que el juego da confianza, ya que si bien es cierto en un primer momento es de dependencia absoluta con el bebé y la mamá, compromete al cuerpo lo que hace su interés más fuerte por lo corporal.

2.2.7.5. Teoría de Piaget:

Piaget relaciona los distintos momentos del juego infantil con sus estadios, sostiene que contribuye a formar nuevas estructuras mentales, porque va transformándose, contribuye a la adaptación del niño con su mundo exterior, le permite explorar el mundo de los mayores, fortalece la autonomía y permite la interacción con sus equivalentes. Piaget (1966) estudia el juego y sus transformaciones en relación con las variantes funcionales de las estructuras intelectuales (asimilación y acomodación). Considera que el tipo de juego (motor, simbólico, de reglas) es un reflejo de estas estructuras, sirviendo para consolidar las estructuras cognoscitivas según el descubrimiento y conocimiento del propio cuerpo, de las partes que lo integran y su funcionamiento es el pilar básico sobre el que se irán posteriormente asentando el resto de los elementos psicomotores, para llegar a una interacción en la que se fortalecen mutuamente (Inhelder y Piaget, 2016, p. 39).

2.2.7.6. Teoría de Vygotsky – Elkonin:

Carrera y Mazarella (2001) consideran que tienen un origen biológico, que está relacionado con la transformación de los medios sociales, porque responde a las demandas de sus participantes, al inicio es individual porque está separado de lo que significa, luego se vuelve protagonista imitando fraccionadamente a los adultos. Hoffman y Cols. (1995) mencionan que Vygotsky centra sus

investigaciones en el pensamiento, lenguaje y juego y lo define como: Un factor básico del desarrollo, en un contexto específico de interacción, en el que las formas de comunicación y de acción entre iguales se convierten en estructuras flexibles e integradoras, que dan lugar a procesos naturales de adquisición de habilidades específicas y conocimientos concretos, referidos a los ámbitos de los temas que se representan en el juego, y a los recursos psicológicos que se despliegan en el mismo. Considera que el núcleo está en la naturaleza social de los papeles, o roles representados por los niños mientras juegan.

También se refiere al juego como medio para incrementar las relaciones sociales, que se da sin un fin utilitario directo, se basa en el hecho histórico de que servirá para que el niño sea un miembro activo, señala que los primitivos no jugaban a representaciones porque no separaban la actividad laboral con la responsabilidad adulta, ya en la sociedad Melanesia hacen representaciones por medio del juego de actividades de adultos con carácter prohibido, lo que lleva a concluir que el juego es producto de la complejidad del trabajo de acuerdo a la historia. Carrera y Mazzarella (2001).

2.2.8. Los juegos cooperativos como medio social:

Omeñaca y Ruíz (2001) va con su aliado que se la Educación Física cuenta con un alto componente social, que permite la interacción entre iguales. No obstante, estas interacciones se ven influenciadas por aspectos como la confianza, el auto concepto o la percepción de sus capacidades entre otros. Al mismo tiempo quiere clarificar con dos términos.

Habilidades sociales: Conjunto de estrategias que permiten interactuar de forma constructiva en los diferentes ámbitos de relación social de la persona. Abarca

desde componentes verbales hasta los no verbales: Gestos, saludos, dialogar, la mirada.

Prosocialidad: Conductas de carácter interpersonal entre cuyos fines esta beneficiar de algún modo al otro.

2.2.9. Importancia de los juegos cooperativos:

De acuerdo a las bases del estudio teórico perteneciente a Garaigordobil fundamenta que los juegos cooperativos se utilicen como estimulación para el desarrollo del proceso cognitivo y motor, mediante la búsqueda de probabilidad corporal y resolución de dificultad tipo motor, es decir destrezas elementales.

Según el autor destaca cual importante es el juego como método en los niños ya que beneficia el desarrollo de perfeccionar su habilidad motora gruesa como consecuencia colabora una mejor coordinación y equilibrio corporal (Rodríguez, 2018, p.36)

Según Ruíz y Omeñaca (2019) aporta que los juegos cooperativos perfeccionan una buena comunicación, participación. No importa si benefician o perjudican, en esto la participación es de todos los factores sin excluir a ninguno. Su objetivo es que el niño se interrelacione, causa emociones de los demás (p.159). Concluimos que no solo su objetivo es la satisfacción del niño, sino que además logre una integración entre todos para conseguir las metas en trabajo en equipo. (Escajadillo, 2019, p. 13).

De la misma manera. Tabernero aporta que (Citado por Rojas, 2009, p. 25) que los juegos cooperativos son actividades que se ejecuta en trabajo en equipo su objetivo es ganar. La finalidad es conseguir la participación de toso los integrantes sin excluir a ninguno para alcanzar el objetivo en trabajo en equipo. Salvador (2013) aporta que el juego cooperativo está compuesto por tres tipos de juegos:

Entre las dimensiones del juego se origina la escucha activa e incentiva el desarrollo de la comunicación lingüística y no lingüística puesto que adquiere nuevas habilidades de la comunicación (p.162). Es decir que el juego cooperativo su finalidad es incentivar y desarrollar la escucha y el habla. Para Bantulá el juego cooperativo posee beneficios como: Una fluidez perfecta al momento de expresarse, de interrelacionarse con los demás y perder el miedo. Puesto que nuestra comunicación nos hace desarrollar nuevas habilidades y capacidades a través del aprendizaje además de interrelacionar con los demás. (p. 77)

2.2.10. Tipos de juegos cooperativos:

Omeñaca y Ruíz (2001) nos plantea algunos juegos cooperativos que integran el desarrollo motor grueso, como son:

2.2.10.1. Juegos de equilibrio:

Ayuda que nuestro cuerpo se mantenga en una posición dinámica o estática es decir compensa la acción de la gravedad, en ocasiones, el efecto ejercido por la inercia o por otros factores externos a la persona.

Por ello cambia constantemente la naturaleza de la situación en cuanto a que requiera equilibrio estático, o dinámico, o bien que involucre un reequilibrio tras una acción motriz; jugado con la altura, con la inclinación y con los límites de la superficie de contacto; se introduce la idea de sucesión o simultaneidad entre las acciones realizadas por los niños, instamos a desplazarse de diferentes formas y sobre distintas superficies corporales, se introduce variaciones en los equipos de trabajo que interactúan.

Mediante estos juegos los niños conseguirán tener equilibrio físico, habilidades motoras y desarrollaran su psicomotricidad; desde que son bebés se

debe estimular movimientos en los que se les estimule el sentido del equilibrio, esto ayudara a su sistema motor y habilidades cognitivas (Guía infantil 2016)

2.2.10.2. Juegos de coordinación:

Cabe resaltar que se agrupan los músculos para desarrollar una combinación motriz sujetas a esta capacidad pueden surgir del pensamiento divergente o la actuación creativa en forma individual o grupal, cualquiera sea el caso permitirá el desarrollo de las capacidades cognitivas para descubrir nuevas y variadas formas de moverse en los juegos a realizar. Parte de las actividades es de marcha correr, arrastrar, salto, etc.

2.2.10.3. Juegos de tono muscular:

Es así que se manifiesta el grado de tensión que empleará nuestro cuerpo al realizar cualquier movimiento en las actividades manteniendo la ligera contracción de los diferentes músculos estirados, ello contribuirá a mejorar la postura.

III. Hipótesis

H₁: Los juegos cooperativos como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021.

H₀: Los juegos cooperativos como estrategia didáctica no influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021.

IV. Metodología:

4.1. Diseño de la investigación:

4.1.1. Tipo de investigación:

En esta investigación se utilizó el tipo cuantitativo.

Behar (2008) sustenta que el enfoque cuantitativo tiene una innegable potencia para el tratamiento de los datos más concretos recoge información empírica de cosas o aspectos que se pueden contar, pesar o medir y que por su naturaleza siempre arroja números como resultado. Se refiere también a resultados inmediatos y se halla interesada en el perfeccionamiento de los individuos implicados en el proceso de la investigación.

Oseda (2011) este tipo de investigación fue aplicada porque persigue fines de aplicación directos e inmediatos. Busca la aplicación sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de teorías. Esta investigación busca conocer para hacer y para actuar

4.1.2. Nivel de investigación:

El nivel de investigación utilizado fue explicativo

Hernández (2018) esta investigación busca conocer para hacer y para actuar, se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto.

Para unos pocos, este nivel está relacionado con la teoría causal que contempla la prueba. Para nosotros, esta prueba reconocible no es absolutamente sustancial ya que la aclaración, como un grado de información, tiene estos propósitos principales: Aclare la razón de una maravilla o complemente la maravilla en un escenario hipotético, de modo que pueda ser recordada muy bien por una especulación o legalidad específica.

4.1.3. Diseño de la investigación:

La investigación utilizó el diseño pre experimental.

Gonzales et al. (2011) plantea que los diseños son los que se controlan parcialmente los factores que influyen en la validez interna y externa. Su grado de control es mínimo y no son adecuados para el establecimiento de relaciones entre la variable independiente y la variable dependiente. Diseño de pre test – post test o pre prueba o post prueba con un solo grupo, este diseño posee un punto de referencia inicial, para ver qué nivel tenía el grupo en la(s) variable(s) dependiente(s) antes del estímulo. Para lo cual se practica un seguimiento al grupo. Las mediciones de la variable dependiente, se realizan antes como después de la aplicación del tratamiento.

Hernández (2010) afirma que su grado de control es mínimo ya que se trabaja con un solo grupo, pero es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad.

En el estudio actual se utilizó el diseño pre-experimental por buscar el grado de causalidad de la variable independiente en la dependiente.

G O1 X O2

DONDE:

G = Grupo de estudio

O1 = Medición del Pre test

O2 = Medición del Post test

X = Introducción o tratamiento manipulación de la variable independiente.

4.2. Población y muestra:

4.2.1. Población:

La población estuvo conformada por 32 niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada” de Huancané, Puno.

Gonzales et al. (2011) plantea que la población es el conjunto de individuos que comparten por lo menos una característica, sea una ciudadanía común, la calidad de ser miembros de una asociación voluntaria o de una raza, la matrícula en una misma institución o similares. En una investigación la población está dada por el conjunto de sujetos al que puede ser generalizado los resultados del trabajo. Una a la que se denomina población objetivo y que involucra al total de sujetos a los que se intentará generalizar los resultados y otra a la que se llama población accesible.

Tabla 2:

Población de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada” de Huancané.

Institución Educativa	Edad	Sección	Estudiantes		Total
			Niños	Niñas	
Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada	5 años	A	7	9	16
		B	8	8	16
		Total	15	17	32

Fuente: Nómina de matrícula de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, marzo, 2021

4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión:

Inclusión:

- Los niños de 5 años cumplidos
- Los niños matriculados

Exclusión:

- Los niños que tienen más de 3 faltas durante la recolección de datos
- Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado

4.2.3. Muestra:

El presente estudio contó con una muestra total de 16 estudiantes de 5 años de edad de la sección “B” de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, región Puno, 2021.

Esta es en realidad un subconjunto de la población objetivo; generalmente también numerosa; aunque evidentemente menos que la población, como se menciona en la siguiente tabla:

Tabla 3:

Muestra representativa de la I.E. Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané.

Institución Educativa	Edad	Sección	Estudiantes		Total
			Niños	Niñas	
Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada	5 años	B	8	8	16
Total					16

Fuente: Nómina de matrícula *de niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada*, marzo 2021

4.2.4. Técnicas de muestreo:

Se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia:

Gonzales et al. (2011) manifiesta que es el instrumento de gran validez, en la investigación, con el cual el investigador selecciona las unidades representativas a partir de las cuales obtendrá los datos que le permitirán extraer inferencias acerca de la población sobre la cual se investiga. En el caso actual el muestreo para seleccionar la muestra fue el muestreo no probabilístico a criterio del investigador. Por tanto, se

utilizaron procedimientos estadísticos – no probabilísticos para la determinación de ésta.

La cantidad de información que en cada momento se precisó.

4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores:

Tabla 4:

Matriz de operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Variable Independiente Juegos cooperativos	El juego cooperativo como medio socializador tiene como aliado a la Educación Física cuenta con un alto componente social, que permite la interacción entre iguales. No obstante, estas interacciones se ven influenciadas por aspectos como la confianza, el auto concepto percepción de sus capacidades entre otros. Omeñaca y Ruiz (2001)	Las habilidades motoras, como otros dominios del desarrollo, se consideran un proceso de interacción entre la maduración y la experiencia del niño. Para fines de investigación, se tendrán en cuenta las dimensiones de: Equilibrio, coordinación y esquema corporal.	Juegos de coordinación Juegos de equilibrio Juegos de tono muscular	Colaboración Ayuda reciproca comunicación Coordinación de acciones Agilidad en las actividades lúdicas. Coordinación en las actividades lúdicas. Equilibrio al realizar actividades lúdicas Dominio de su lateralidad en situaciones lúdicas	Coge la pelota cuando se le lanza con las dos manos Da bote a la pelota dos veces y la recoge Da bote a la pelota más de cuatro veces controlándola. Coge la bolsita de semillas con una mano. Salta una longitud de 35 cm. a 60 cm. Salta una cuerda de 25 cm de altura. Salta más de 10 veces con ritmo. Salta avanzando 10 veces o más.
Variable Dependiente	Movimientos designados al control de la cabeza, del	Las habilidades motoras, como otros dominios del desarrollo, se consideran		Caminar Rodar Correr	1. Mantiene la posición del cuerpo al formar la estatua. 2. Mira hacia adelante sin perder el equilibrio.

Motricidad gruesa	cuerpo, de las piernas, de los brazos, y de los músculos grandes (Mc Clenaghan & Gallahue, 2013)	un proceso de interacción entre la maduración y la experiencia del niño. Para fines de investigación, se tendrán en cuenta las dimensiones de Equilibrio, coordinación y esquema corporal.	Equilibrio	Marchar	<p>3. Camina en puntas manteniendo su equilibrio</p> <p>4. Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido- lento)</p> <p>5. Camina en forma lateral con postura erguida.</p> <p>6. Corre esquivando obstáculos</p>
			Coordinación	<p>Saltar en largo</p> <p>Trepar</p>	<p>7. Flexiona las piernas y se impulsa con ambas para saltar.</p> <p>8. Sube y baja las escaleras alternando ambos pies.</p> <p>9. Camina sin chocarse con otros niños.</p> <p>10. Realiza volantines con confianza en sí mismo.</p>
			Esquema corporal	<p>Lanzar</p> <p>Atrapar</p>	<p>11. Salta desde una altura de 30 cm. Sin temor a caer.</p> <p>12. Corre al ritmo de la pandereta</p> <p>13. Camina sobre líneas curva pintadas en el suelo.</p> <p>Arco.</p> <p>14. Se desplaza caminando diferentes direcciones izquierda -derecha</p> <p>15. Lanza la pelota de trapo dentro de una caja a una distancia de dos metros.</p> <p>16. Salta hacia delante de círculo a otro</p> <p>17. Trepa y se balancea en arco.</p> <p>18. Corre rítmicamente acelerando y retardando la marcha</p>

Fuente: Elaboración propia.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información:

4.4.1. Técnicas:

En el estudio actual se utilizó la técnica de la observación científica teniendo un objetivo bien definido.

Gonzales et al. (2011) sostiene que es la técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación. Existen dos clases de observación: La observación no científica y la observación científica. La diferencia básica entre una y otra está en la intencionalidad: Observar científicamente significa observar con un objetivo claro, definido y preciso.

4.4.2. Instrumentos

El presente estudio se desarrolló con el instrumento ficha de observación para el pre-test y pos-test donde se propone en 18 ítems, primero se aplica el primer test previo a la aplicación de la estrategia, después se le brinda el tratamiento y finalmente se lleva el post test después de la mencionada aplicación experimental.

Gonzales et al. (2011) sostiene que el instrumento son los medios sólidos en claridades que el investigador debe tener para copiar y registrar los datos obtenidos de manera exacta a través de las técnicas y se puede clasificar los datos sondeados, conteniendo nuestras observaciones y críticas, preparando así la redacción del escrito. Considerando un instrumento

perfilado por el investigador, para poder utilizar para lograr los resultados de la investigación.

4.4.3. Baremos de la variable:

Los puntajes asignados al instrumento: Ficha de observación sobre desarrollo de motricidad gruesa, es como sigue:

- a) Logro destacado (4 puntos)
- b) Logro previsto (3 puntos)
- c) Proceso (2 puntos)
- d) Inicio (1 punto)

En cuanto a los intervalos de la variable: desarrollo de la motricidad gruesa es como sigue: Siendo la puntuación máxima ($18 \times 4 = 72$) y la puntuación mínima ($18 \times 1 = 18$), se procede con restar ($72 - 18$) queda el valor de 54 y al dividir entre 4 resulta 13,5. Por lo que cada intervalo tiene el valor de 14. Es como sigue:

Tabla 5:

Baremos de la variable motricidad gruesa.

Niveles	Intervalos de la variable
LOGRO DESTACADO	(59-72)
LOGRO PREVISTO	(45-58)
PROCESO	(31-44)
INICIO	(18-30)

Fuente: Elaboración propia

4.4.4. Baremos de las dimensiones

En cuanto a los intervalos de las dimensiones:

- a) Identificar el nivel de equilibrio de la motricidad gruesa
- b) Identificar el nivel de coordinación de la motricidad gruesa
- c) Identificar el nivel del esquema corporal

Se consideró la puntuación máxima ($6 \times 4 = 24$) y la puntuación mínima ($6 \times 1 = 6$). Al restar estos queda 18 y al dividir entre 4 resulta 4,5. Por ello cada intervalo tiene el valor de 4 a 5.

Tabla 6 :

Baremos de las dimensiones: equilibrio, coordinación y esquema corporal.

Niveles	Intervalos de las dimensiones
LOGRO DESTACADO	(20-24)
LOGRO PREVISTO	(15-19)
PROCESO	(10-14)
INICIO	(6-9)

Fuente: Elaboración propia

4.4.5. Validez y confiabilidad:

Validez:

En cuanto a la validación, se utilizó la de contenido desarrollada, a través del juicio de tres expertos consultados, todos ellos de reconocida trayectoria académica y experiencia profesional en el ámbito de la ULADECH específicamente, con conocimientos profundos y fortalezas en aspectos relacionados con las áreas académicas de tecnología, estadística y metodología. Hernandez Sampieri (2010) señala que la validez del contenido se obtiene mediante las opiniones de expertos y al asegurarse de que las dimensiones medidas por el instrumento sean representativas del universo o dominio de dimensiones de las variables de interés (a veces mediante un muestreo aleatorio simple). Los jueces que validaron nuestro instrumento fueron:

Tabla 7:

Jueces de validez de contenido

JUECES O EXPERTOS	GRADO ACADÉMICO	AMBITO DE DESARROLLO	DE
LEÓN PALOMINO Ángel Luis	Mg. en Tecnología Educativa	D.T. De Investigación	Director de la I.E. Daniel Alcides Carrión
CAMARENA AGUILAR Elizabeth	Mg. en Gestión de la Educación	Jurado de Investigación	Directora de la I.E. Francisco Irazola
HIDALGO ALIAGA Ever	Mg. en Psicología Educativa	Director de la I.E. Antonio Raymondi	

Fuente: Elaboración propia

4.5.2.1. Confiabilidad del instrumento:

Hernandez Sampieri et al. (2010) señala que la confiabilidad es la capacidad que tiene un instrumento para obtener información idéntica sobre distintas manifestaciones de un mismo individuo en uno o más ocasiones. Nuestro instrumento para su validación, primero aplicó una prueba piloto conformada por 10 niños de la Institución Educativa Inicial

Tabla 8:*Muestra de casos prueba piloto***Resumen de procesamiento de casos**

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Fuente: Ficha de observación (prueba piloto), agosto, 2021.

Luego se procesó dichos resultados en el spss versión 23, utilizando para la confiabilidad el alfa de cronbach, obteniéndose el siguiente resultado:

Tabla 9:

Confiabilidad del instrumento:

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,914	18

Fuente: SPSS Vs 23

Como observamos el resultado es 0,914, lo que demuestra que es un instrumento altamente confiable. Pino (2011), señala 5 criterios de confiabilidad, y dentro del quinto criterio está ubicado en el intervalo de 0,90 a 0,99.

4.5. Plan de análisis:

Conociendo la línea de investigación formulado por la Uladech, y la promoción de investigaciones multidisciplinarias relacionadas a evaluar el logro de competencia, las deducciones contribuyeron al progreso de los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Una vez validado los instrumentos a juicio de expertos y pasado la confiabilidad los instrumentos que son el pre-test y pos-test para el recojo de datos se organizó una base de datos en el programa Excel y luego se procesó en el SPSS versión 23, luego de los resultados estadísticos se interpretó dichos resultados, donde se consideró para la confiabilidad de instrumentos el Wilcoxon y para la validación el alpha de cronbach.

4.6. Matriz de consistencia:

Tabla 10:

Matriz de consistencia de los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años

ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿En qué medida la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia didáctica influye en el desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021?	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <p>OE1: Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021</p> <p>OE2: Aplicar sesiones de aprendizaje utilizando los juegos cooperativos como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021</p> <p>OE3: Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa luego de la aplicación de la estrategia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021.</p>	<p>Hipótesis Alterna:</p> <p>Los juegos cooperativos como estrategia didáctica influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021.</p> <p>Hipótesis Nula:</p> <p>Los juegos cooperativos como estrategia didáctica no influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021.</p>	<p>Variables Independiente</p> <p>Juegos cooperativos</p> <p>Variable Dependiente</p> <p>Motricidad gruesa</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>G 01 X 02</p> <p>DONDE:</p> <p>G = Grupo de estudio</p> <p>O1 = Medición del Pre test</p> <p>O2 = Medición del Post test</p> <p>X=Introducción o tratamiento manipulación de la variable independiente</p> <p>Población: 32 Niños de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, región Puno, 2021.</p> <p>Muestra: 16 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, región Puno, 2021.</p> <p>Variable 1:</p> <p>Juegos cooperativos</p> <p>Variable 2:</p> <p>Motricidad gruesa</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de observación.</p> <p>Principios éticos: Protección de la persona, libre participación y derecho a estar informado, justicia.</p>

Fuente: Elaboración propia.

4.7. Principios éticos:

Todas las fases de la actividad científica deben conducirse en base a los principios de la ética que rigen la investigación en la ULADECH católica:

Protección de la persona. - El bienestar y seguridad de las personas es el fin supremo de toda investigación, y por ello, se debe proteger su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión. Este principio no sólo implica que las personas que son sujeto de investigación participen voluntariamente y dispongan de información adecuada, sino que también deben protegerse sus derechos fundamentales si se encuentran en situación de vulnerabilidad.

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. En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

Beneficencia y no-maleficencia. - Toda investigación debe tener un balance riesgo-beneficio positivo y justificado, para asegurar el cuidado de la vida y el bienestar de las personas que participan en la investigación. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: No causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

Justicia. - El investigador debe anteponer la justicia y el bien común antes que el interés personal. Así como, ejercer un juicio razonable y asegurarse que las

limitaciones de su conocimiento o capacidades, o sesgos, no den lugar a prácticas injustas. El investigador está obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación, y pueden acceder a los resultados del proyecto de investigación.

Integridad científica. - El investigador (estudiantes, egresado, docentes, no docente) tiene que evitar el engaño en todos los aspectos de la investigación; evaluar y declarar los daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, el investigador debe proceder con rigor científico, asegurando la validez de sus métodos, fuentes y datos. Además, debe garantizar la veracidad en todo el proceso de investigación, desde la formulación, desarrollo, análisis, y comunicación de los resultados.

V. Resultados

5.1. Resultados:

5.1.1. Resultados descriptivos:

Esta investigación está estructurada con el fin de dar respuesta al objetivo general: Determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021.

Los resultados están dispuestos de acuerdo a los siguientes objetivos específicos:

Objetivo Específico 1: Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021.

Tabla 11:

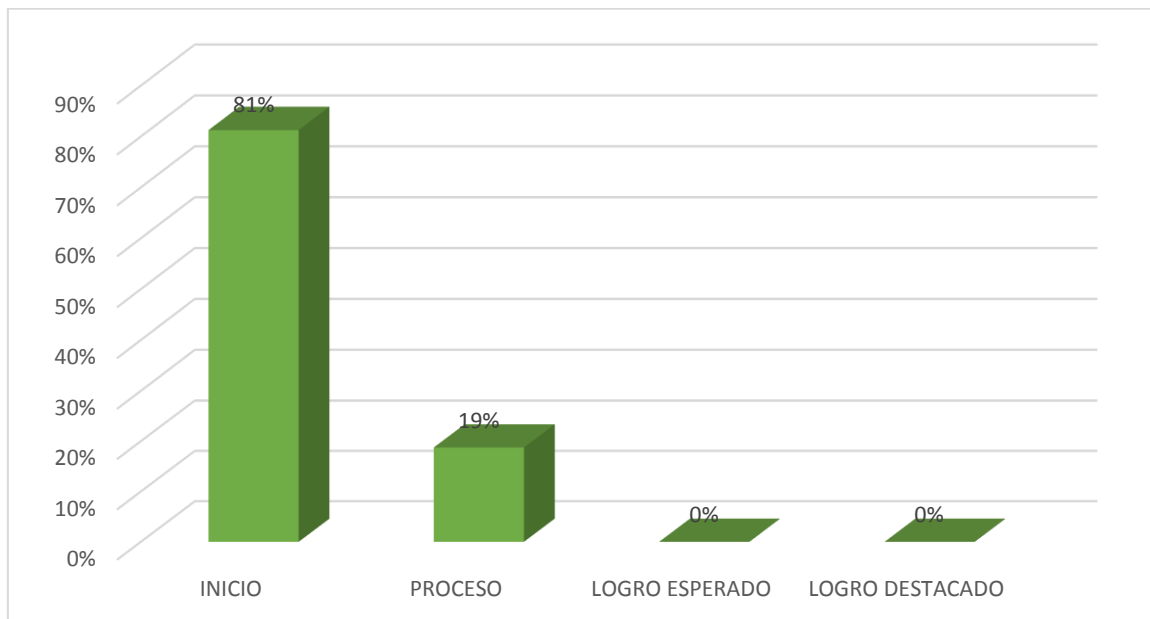
Nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021.

NIVELES DE LOGRO	fi	Porcentajes
INICIO	13	81%
PROCESO	3	19%
LOGRO ESPERADO	0	0%
LOGRO DESTACADO	0	0%
TOTAL	16	100%

Fuente: Ficha de observación, setiembre, 2021.

Figura 1:

Nivel de motricidad gruesa de los niños durante el pre test.



Fuente: Tabla 11.

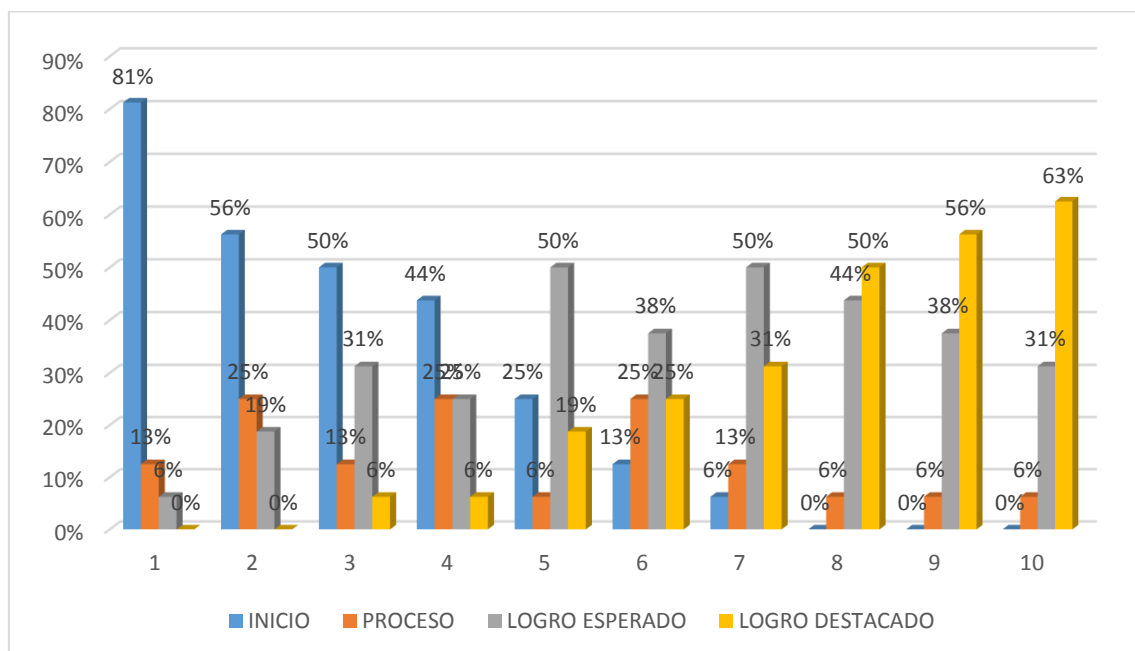
En la tabla 11 figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de motricidad gruesa que muestran los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada” de Huancané antes de aplicar la estrategia didáctica de juegos cooperativos, en la que se observa que el 81% se encuentra en el nivel inicio. Por lo que se concluye que el mayor porcentaje de niños se encontraron en el nivel inicio de la motricidad gruesa, porque no han sido capaces de realizar actividades como saltar, correr manteniendo el equilibrio.

Objetivo Específico2: Aplicar sesiones de aprendizaje utilizando los juegos cooperativos como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021.

Tabla 12:*Aplicación de la estrategia juegos cooperativos*

NIVELES	fi	Porje	fi	Porc	fi	Porje	fi	Porc	fi	Por	fi	Por	fi	Por	fi	Porc	fi	Porc	fi	Porc
INICIO	13	81%	9	56%	8	50%	7	44%	4	25%	2	13%	1	6%	0	0%	0	0%	0	0%
PROCESO	2	13%	4	25%	2	13%	4	25%	1	6%	4	25%	2	13%	1	6%	1	6%	1	6%
LOGRO ESPERADO	1	6%	3	19%	5	31%	4	25%	8	50%	6	38%	8	50%	7	44%	6	38%	5	31%
LOGRO DESTACADO	0	0%	0	0%	1	6%	1	6%	3	19%	4	25%	5	31%	8	50%	9	56%	10	63%
TOTAL	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%

Fuente: Ficha de observación, octubre, 2021.

Figura 2:*Aplicación de la estrategia Juegos Cooperativos en los niños de cinco años*

Fuente: Tabla 12.

En la tabla 12, figura 2 se observan los resultados de las diez sesiones de aprendizaje aplicadas a los niños de cinco años de La Institución Educativa “Barrio Rinconada” Huancané, con la estrategia juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa, en la sesión diez observamos que el 63% se de los niños se encuentra en el nivel

de logro, lo que demuestra que la mayoría de los niños con la estrategia juegos cooperativos ha podido ir mejorando el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa.

Objetivo Específico 3: Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa luego de la aplicación de la estrategia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021.

Tabla 13:

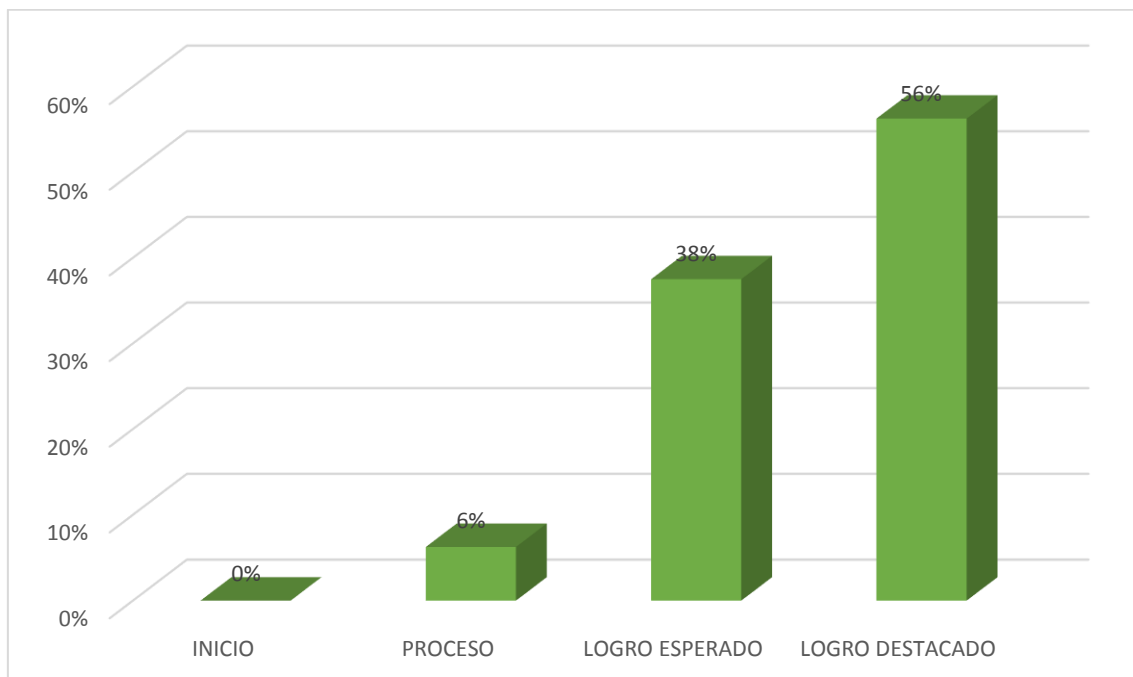
Nivel de motricidad gruesa en los niños durante el post test.

NIVELES DE LOGRO	fi	Porcentajes
INICIO	0	0%
PROCESO	1	6%
LOGRO ESPERADO	6	38%
LOGRO DESTACADO	9	56%
TOTAL	16	100%

Fuente: Ficha de observación, octubre, 2021.

Figura 3:

Nivel de motricidad gruesa en los niños durante el post test.



Fuente: Tabla 13.

En la tabla 13, figura 3 se exhiben los resultados obtenidos a partir de la aplicación del post test, donde se evaluó el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa que presentan los niños de cinco años de la Institución Educativa “Barrio Rinconada” después de la aplicación de la estrategia didáctica juegos cooperativos, de los cuales se observa que el 56% se encuentra en el nivel logro destacado. Se concluye que el mayor porcentaje de los niños se encuentran en el nivel de logro por lo que son capaces de mantener diversas posiciones, ejecutar acciones motrices con precisión y utilizan su cuerpo para expresarse.

5.1.2. Resultado inferencial:

En esta investigación se formuló la hipótesis con el fin de comprobar si la estrategia juegos cooperativos contribuye en mejorar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución educativa Inicial Barrio Rinconada de Huancané- Puno, para lo cual se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon y se realizó la comparación de medias con ayuda del estadístico SPSS Vs 23.

Contraste de hipótesis:

H₁: La aplicación de los juegos cooperativos influye significativamente en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021.

H₀: La aplicación de los juegos cooperativos no influye significativamente en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021.

A: Nivel de significancia

B: Estadístico de prueba

Tabla 14:

Comparación del Pre y Post Test mediante Rangos:

Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST TEST - PRE TEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	16 ^b	8,50	136,00
	Empates	0 ^c		
	Total	16		

a. POST TEST < PRE TEST

b. POST TEST > PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

Fuente: SPSS

En la tabla 14, se observan los resultados de los rangos de la comparación entre el pre test y el post test, 16 niños obtuvieron rangos positivos, ningún niño obtuvo rangos negativos. En base a lo cual se concluye que los puntajes obtenidos en el post test son mejores en comparación con el pre test; esto indica que los juegos cooperativos mejoran el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E.I. “Barrio Rinconada” de Huancané.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon:

Tabla 15:

Prueba de Wilcoxon para la motricidad gruesa Pre Test- Post Test.

Estadísticos de prueba^a	
	POST TEST - PRE TEST
Z	-2,992 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: SPSS

Se obtuvo $p=0,003$ como significancia asintótica y tenemos 0,05 como significancia establecida, tal que como α asintótica $< \alpha$ establecida, se rechaza la

hipótesis nula y por lo tanto aceptamos la hipótesis alterna. Con lo que ratificamos que los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo del nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años de la de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021.

5.2. Análisis de resultados:

De acuerdo a los resultados obtenidos, aceptamos la hipótesis general: La aplicación de los juegos cooperativos influye significativamente en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021, donde se obtuvo $p=0,003$ como significancia asintótica y tenemos 0,05 como significancia establecida, tal que α asintótica $< \alpha$ establecida, se rechaza la hipótesis nula y por lo tanto aceptamos la hipótesis alterna.

Con este hallazgo, podemos afirmar que los juegos cooperativos influyen significativamente en el desarrollo del nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años de la de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021.

Dichos resultados guardan concordancia con lo obtenido por: Estela (2018) en su investigación. El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa 401 en Frutillo Bajo- Bambamarca, quien concluyó que la aplicación del programa de juego cooperativo influyó de forma significativa la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de Frutillo.

Al respecto de lo señalado, existen bases teóricas que sustentan estos hallazgos, Carhuapoma (2017) señala que los juegos para niños ayudan con el crecimiento de la motricidad gruesa de los niños y sugiere que se debe contar con un manual para mejorar el desarrollo de esta, considerando que la motricidad gruesa es importante porque

permite conocer el crecimiento, desarrollo y maduración del niño hasta que logre desarrollar sus capacidades motrices por medio de actividades que pongan a accionar en la kinestésica o manipulación que le permitirán satisfacer lo requerido.

En relación con el objetivo: Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021. Los resultados de estudio arrojaron que el 81% se encuentra en el nivel inicio, el 19% se encuentra en el nivel proceso, el 0% en logro esperado; donde se evaluó el nivel de motricidad gruesa que muestran los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada” de Huancané antes de aplicar la estrategia didáctica de juegos cooperativos. Se puede concluir que.

Con este resultado encontrado, podemos afirmar que antes de la aplicación de la estrategia didáctica juegos cooperativos los niños no han sido capaces de desarrollar el aprendizaje que implica la coordinación, el uso de su cuerpo para comunicarse y mantener el equilibrio.

Estos resultados concuerdan con los hallazgos encontrados por Acero (2018) quien en su tesis : Implementación de un programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa, en niños de educación inicial de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Luis Roberto Chacón del Cantón Cañar; el cual señala que al aplicar el instrumento de evaluación se logró realizar un pre diagnóstico que permitió analizar las habilidades motrices de los niños. Este autor obtuvo resultados acordes con nuestro estudio ya que determinó que el 67% de estudiantes tuvieron un nivel regular de motricidad.

Del mismo modo concuerdan con lo obtenido por Escajadillo, L. (2020) en su estudio titulado: Programa juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de

5 años, 2019. En los resultados obtenidos de manera previa al tomar la prueba de pre test tuvo 96% de niños en el nivel de inicio y 4% en proceso.

Sobre lo señalado en los resultados, Puelles (2004) señala que el dominio de algunas partes y de los diferentes procesos ayudan a lograr la motricidad gruesa, dichas actividades deben realizarse en forma vivencial para comprender el objetivo que se persigue. El poder controlar la motricidad gruesa es un proceso desde bebe, ya que conforme el sistema neurológico va madurando y lo controla, puede ir perfeccionando sus movimientos.

Así mismo en lo concerniente al objetivo: Aplicar sesiones de aprendizaje utilizando los juegos cooperativos como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021. Encontramos que al aplicar las fichas de observación en cada una de las diez sesiones de aprendizaje con la estrategia juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa, que en la sesión 1 el 81% de niños se encontraba en el nivel inicio y ningún niño en el nivel logro destacado; no obstante, en la sesión diez es revertido ya que observamos que ningún estudiante se encuentra en el nivel inicio y el 63% se ubican en el nivel logro destacado.

Concuerdan con estos resultados los obtenidos por: Escajadillo (2020) en su estudio titulado: Programa juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, 2019. Guarda similitud con los resultados obtenidos después de aplicar el programa juegos cooperativos, donde el 88% alcanza niveles altos, el 12% se encuentra en proceso y ningún estudiante en inicio; lo que demuestra claramente que el programa juego cooperativo influye significativamente en la motricidad gruesa en los niños de cinco años de Lima.

Así mismo, resultados similares son los obtenidos por Huaynillo y Mamani (2017) quienes en su investigación: Coopero y aprendo con los juegos motrices para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial cuna jardín Unsa del distrito de Cercado - Arequipa 2017; hallaron que el juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño, por lo cual surge como una necesidad propia de él y para el correcto desarrollo de su motricidad gruesa, en cuanto a locomoción, equilibrio y coordinación viso motriz. El programa de juegos motrices alcanzo el nivel óptimo en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Por lo que se concluye que, después de la aplicación de las diez sesiones de aprendizaje con la estrategia juegos cooperativos se ha podido ir mejorando el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa.

Con estos hallazgos es muy importante que los docentes utilicen estrategias que le permitan acrecentar de la motricidad gruesa, allí la importancia de los juegos cooperativos, al respecto Omeñaca (2005) señala que el juego como estrategia didáctica satisface de forma voluntaria y exige la que deben esforzarse todo por mejorar y crear un medio que favorezca la simulación de estos factores y contribuya a la educación integral del niño.

Por último, con respecto al objetivo: Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa luego de la aplicación de la estrategia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021. Los resultados arrojan que el 56% se encuentra en el nivel logro destacado, un 38% en el nivel logro esperado y 0% se encuentra en inicio.

Resultados similares son los obtenidos por Huaynillo y Mamani (2017) en su tesis: Coopero y aprendo con los juegos motrices para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial cuna jardín Unsa del distrito

de Cercado - Arequipa 2017, donde obtienen como resultado una evolución entre el pre test y el post test ya que en el pre test se encontró un nivel deficiente con el 89,3% y el nivel bueno solo con el 3,6% en cambio en el post test los valores cambiaron con el 85,7% en nivel bueno y se redujo a 7,1% el nivel deficiente estos resultados muestra la efectividad del programa en los niños.

Por lo tanto, se concluye que los niños son capaces de mantener diversas posiciones, ejecutar acciones motrices con precisión y utilizan su cuerpo para expresarse.

Teorías que corroboran la importancia de los juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa, son lo señalado por Omeñaca (2005) quien considera el juego una activa prioritaria que permite el desarrollo integral. Existen varias definiciones que argumentan la relevancia de los juegos en el desarrollo del ser humano, tales como lo expuesto por Wallon en el favorecimiento de la exploración; así mismo Spencer que fundamenta en la parte motora como esencial en la liberación de tensiones del organismo.

VI. Conclusiones:

Luego de contrastar nuestra hipótesis se concluyó que los juegos cooperativos lograron influir de manera significativa en el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, ya que existe diferencia entre los logros obtenidos antes y después de la aplicación de la estrategia en los 16 niños de cinco años, logrando mejorar el control de su cuerpo, el equilibrio y la coordinación.

En la aplicación del pre test se obtuvo que la mayoría de los niños de cinco años de la institución educativa Barrio Rinconada se encontraban en el nivel inicio, asumiendo que es necesario la aplicación de estrategias didácticas para mejorar la motricidad gruesa, porque evidenciaron falta de equilibrio al mantenerse en pie, poca coordinación al realizar movimientos laterales y decadencia de expresarse con ayuda de su cuerpo.

La adaptación de la estrategia juegos cooperativos se llevó a cabo mediante 10 sesiones de aprendizaje, en las que se evidenció de manera progresiva el asentamiento de la motricidad gruesa, evidenciándose que a medida que avanzaban las sesiones hubo mejora en la coordinación de movimientos laterales, en el lanzamiento de la pelota, en subir y bajar escaleras y flexión al momento de saltar con ayuda de juegos cooperativos.

La consecuencia de la aplicación de la estrategia didáctica juegos cooperativos, arrojó en el post test que la mayoría encuentran entre el nivel logro destacado y logro esperado, evidenciando la mejora de los aprendizajes con respecto a la motricidad gruesa, en la realización de volantines, caminar sin chocarse, lanzar la pelota a distancias mayores, saltar en un círculo sin perder el equilibrio entre otras.

Aspectos complementarios

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Se recomienda a los docentes de inicial utilizar los juegos cooperativos con los niños, con el objetivo de afianzar sus capacidades de equilibrio, coordinación, posición, esquema corporal para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa.

A los docentes del nivel inicial se sugiere trabajar en los círculos de inter aprendizaje en las instituciones educativas el fortalecimiento de estrategias didácticas para mejorar la motricidad gruesa.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Utilizar los juegos cooperativos para motivar en las clases a los niños y que ellos logren su aprendizaje de manera divertida.

A los docentes planificar en sus experiencias de aprendizaje la utilización de estrategias didácticas que permitan elevar el desarrollo de la motricidad gruesa.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Recomendamos a las autoridades universitarias realizar talleres de fortalecimiento sobre motricidad para estudiantes de educación inicial.

Recomendamos a los directivos facilitar recursos didácticos para el área de motricidad y espacios adecuados para la implementación de juegos.

Referencias bibliográficas

- Acero, M. C. (2018). *Implementación de un programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa. Universidad Politecnica Salesiana Sede Cuenca.*
- Apaza, M. (2020). *Juegos Tradicionales Y Desarrollo De La Motricidad Gruesa, Institución Educativa Inicial Colquerani, Palca – Puno, 2020. Uladech.*
- Araya, E. (2017). *Cuaderno de Psicomotricidad Educativa N° 1.*
- Ardana, T. (2009). *Psicomotricidad y educación infantil.*
<http://bcnslp.edu.mx/antologias-rieb-2012/primaria->
- Arzola, S. (2018). *Juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes del 1er grado - primaria I.E. 31542 - Ocopilla - Huancayo.*
<http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/UNCP/4438>
- Bantulá Janot, J. (2018). *Juegos motrices cooperativos (3a. ed.). Editorial Paidotribo.*
<https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/116851>
- Bautista, Z. & Ticona, K. (2019). *Programa De Juegos Motores Para Desarrollar La Motricidad Gruesa En Niños De Tres Años De La Institución Educativa Inicial Cuna- Jardín UNSA Del Distrito De Cercado-Arequipa 2019.*
- Bejar, D. (2012). *Aplicación de las actividades lúdicas y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la IEP N° 628 “Río Seco. Ayacucho: Trabajo de investigación presentado a la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.*
- Berruero, J. A. (1995). *Psicomotricidad y Educación infantil.* Madrid: CEPE, S. L. General. Párrafos, 95 Madrid.
www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico-g.htm
<https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>
- Carbonero & Céliz (2017) *Evolución Wanceulen*
- Carhuapoma, K. (2017). *El Juego Lúdico Basado En El Enfoque Colaborativo Para La Mejora De La Motricidad Gruesa En Los Niños Y Niñas De 4 Años De La I.E.G.P “Los Ángeles De Chimbote” Distrito De Chimbote, En El Año 2015. I(120), 0–1.*
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/juego_simbolico_como_estrategia_didactica_el_aprendizaje_pucuhuayla_espinoza_mirko_aceves.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carrera, M., & Mazzarella, I. (2001). *Vygotsky: enfoque sociocultural. Educere, 5(13), 41–44.*

- .Castañer, M. (2013). *Manifestaciones básicas de la motricidad*. Ediciones de la Naveiras,
- Comellas, J., y Perpinya, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil*. España. CEAC Educación infantil.
- Coste, J. (1980). *Las cincuenta palabras claves de la psicomotricidad*. Barcelona-España.
- Cratty, B. (2003). *El desarrollo perceptual y motor en los niños*. Barcelona: Ediciones Paidós: Ibérica.
- Durivage, J. (1999). *Educación y psicomotricidad: Manuel para el preescolar* (2da. ed. ed.). México: Trillas.
- Egoavil, N. J. (2017). *Tesis El uso del juego “Mira como me muevo” y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E 240 Carlitos en la ciudad de La Merced-Junín, durante el periodo*. Universidad nacional de educación “Enrique Guzmán y Valle,” 1–90.
[http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2491/TD CE 1943 S1 - Salazar Llerena.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2491/TD_CE_1943_S1_Salazar_Llerena.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Escajadillo, L. (2019). *Programa Juego cooperativo en la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años, 2019*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41425/Escajadillo_PLF.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Estela, J. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa 401 frutillo bajo - bambamarca*. [Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo].
file:///C:/Users/usuario/Downloads/TL_EstelaRojasJudith.pdf.pdf
- Farreni, T. & Román, G (1997). *El descubrimiento de sí mismo. Actividades y juegos de motricidad*. Editorial GRAO: Barcelona
- Flores, G. (2020). *Psicomotricidad Gruesa En El Desarrollo De La Lateralidad En*

Niños De 4 A 5 Años Guía Para Docentes. Universidad de Guayaquil.

Garaigordobil, M. (1999). *Evaluación del desarrollo psicomotor y sus relaciones con la inteligencia verbal y no verbal Assesment of psychomotor skills development and its relationship with verbal and no verbal inteligence. Riped, 8(2), 11–34.*

Guil, R., Mestre, J. M., Gil-Olarte, P., G. de la Torre, G., & Zayas, A. (2018).

Desarrollo de la inteligencia emocional en la primera infancia: una guía para la intervención. Universitas Psychologica, 17(4), 1–12.

<https://doi.org/10.11144/javeriana.upsy17-4.diep>

Hernández, R. (2018). *Metodología de la investigación (Vol. 11).*

Hernandez , R., Fernandez , C., & Baptista , M. del P. (2010). *Metodología de la investigacion, 5ta Ed. In Metodología de la investigación.*

Hoffman, J. R., Stavsky, H., & Falk, B. (1995). *The effect of water restriction on anaerobic power and vertical jumping height in basketball players. International Jornal of Sports Medicine, 16(4), 214-218. Doi: 10.1055/s-2007-972994*

Huaynilllo, B., & Mamani, D. (2017). *Coopero Y Aprendo Con Los Juegos Motrices Para Estimular La Motricidad Gruesa En Niños Y Niñas De 3 Años De La Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Unsa Del Distrito De Cercado - Arequipa 2017.*
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/5932>

Inhelder, B. & Piaget, J. (2016). *Psicología del niño (18a. ed.).* Ediciones Morata, S.

L. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/116205>

Mesonero, A. (1985). *La educación psicomotriz: necesidad de base en el desarrollo personal del niño.* Universidad Oviedo.

MINEDU. (2016). *Curriculo Nacional. 7(2), 1–16.*

Morante, G., & Vargas, M. (2019). *Actividades Ludicas Para El Desarrollo De La Psicomotricidad Gruesa En Niños Y Niñas De 4 A 5 Años. UNEMI.*

Muntaner, J. J. (n.d.). *La educacion psicomotri z: conceptos de pslcomotrlcidad.* Editorial ICB.

- Omeñaca, C., Ruiz, O., y Omeñaca, M. (1999). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Omeñaca, R., y Vicente, J. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Edición Paidotribo Barcelona – España.
- Ordoñez, M. (2017). *Juegos cooperativos y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes del 1er grado - primaria I.E. "31542"- Ocopilla– Huancayo* (Tesis de maestría, Universidad nacional del centro del Perú, Huancayo). Recuperado de <https://bit.ly/2MNV9BT>
- Piaget, J. (2012). *Teorías del Aprendizaje : Jean Piaget: Vol. Vol. 2 (Issue Núm. 3)*.
- Pluas, B. (2021). *Las Actividades Lúdicas Para El Desarrollo De La Motricidad Gruesa En Niños Con Síndrome de Down De 8 A 9 Años*. Universidad Laica Vicente Rocafuerte De Guayaquil.
- Puelles, D (2000). "Motricidad. Educación Física de primero a sexto grado de Primaria" Edición Abedul. Perú: Pp. 27
- Rigal, R. (2006). *Educación Motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. Inde Publicaciones. Barcelona España.
- Rivas, J. M. (2008). *La Psicomotricidad Educativa : un enfoque natural*. 62, 199–220.
- Rodriguez, I. (2018). *Programa de juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años de la institución Educativa inicial N° de nuevo progreso, Tocache, San martin – 2018*. Recuperado de file:///C:/Users/personal/downloads/estrategias_ludicas_rodriguez_dominguez_in_a_yanela.pdf
- Rojas, P. (2009). *Juegos cooperativos para el kin-ball.* Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/33800>
- Ruíz, A. (2017). *Madurez psicomotriz en el desarrollo de la motricidad fina*.
- Ruiz J. V. & Omeñaca, R. (2019). *Juegos cooperativos y educación física (3a. ed.)*. Editorial Paidotribo. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/119199>
- Ruiz, L. M. (1987): *Desarrollo motor y actividades físicas*. Madrid: Gymnos
- Salvador, P. (2013). *Multiculturalidad escolar y convivencia educativa*. Madrid, España: Editorial club universitario. Recuperado de <https://bit.ly/2VGi7O5>
- Tamay, M. (2022). *Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la Unidad Educativa del Milenio Manuela Garaicoa de Calderón- Año Lectivo 2019-2020* [Universidad

Politécnica

Salesiana].

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22377/4/UPS-CT009696.pdf>

Torres, G. & Hernández, R. (2019.). *Etapas infantil y motricidad: estrategias para su desarrollo en Educación Física*. Wanceulen Editorial.

<https://elibro.net/es/ereader/uladech/118234?page=37> Universitat de Lleida.

Vayer, P. (1977). *El diálogo corporal*. *Revista Científico-Médica*. Barcelona –España. .

Anexos

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FICHA DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO: Obtener información sobre el Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, Huancané- Puno, 2021.

DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Barrio

Rinconada

Estudiante:.....Género: (F) (M)

N°		INICIO	PROCESO	LOGRO PREVISTO	LOGRO DESTACADO
		1	2	3	4
	DIMENSIÓN: EQUILIBRIO				
01	Mantiene la posición del cuerpo al formar la estatua.				
02	Mira hacia adelante sin perder el equilibrio.				
03	Camina en puntas manteniendo su equilibrio				
04	Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido- lento)				
05	Camina en forma lateral con postura erguida.				
06	Corre esquivando obstáculos.				
	DIMENSIÓN: .COORDINACIÓN				
07	Flexiona las piernas y se impulsa con ambas para saltar.				

08	Sube y baja las escaleras alternando ambos pies.				
09	Camina sin chocarse con otros niños.				
09	Realiza volantines con confianza en sí mismo.				
10	Salta desde una altura de 30 cm. Sin temor a caer.				
11	Flexiona las piernas y se impulsa con ambas para saltar				
12	Realiza movimientos coordinados con su cuerpo al escuchar un cuento..				
	DIMENSIÓN: ESQUEMA CORPORAL				
13	Camina sobre líneas curvas pintadas en el suelo				
14	Se desplaza caminando en diferentes direcciones(izquierda- derecha)				
15	Lanza la pelota de trapo dentro de una caja a una distancia de dos metros.				
16	Salta hacia delante de un círculo a otro				
17	Trepa y se balancea en un arco				
18	Corre rítmicamente acelerando y retardando la marcha				

Anexo 2: Evidencia de validación de instrumento:



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante: HIDALGO ALIAGA EBER EDUARDO
 1.2. Grado Académico : MAGÍSTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA
 1.3. Profesión : DOCENTE EN CIENCIAS NATURALES
 1.4. Institución donde labora : ANTONIO RAYMONDI - SATIPO
 1.5. Cargo que desempeña : DIRECTOR
 1.6. Denominación del instrumento : Ficha de Observación
 1.7. Autor del instrumento : Condori Mamani Pilar
 1.8. Carrera : Educación Inicial



II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: EQUILIBRIO							
1. Camina detrás de otro niño, acelerando la marcha.	X		X		X		
2. Camina en forma lateral con postura erguida en el juego quien llega primero	X		X		X		
3. Gira alrededor de un círculo en el piso en el juego todos a bordo	X		X		X		
4. Rueda echado hacia un lado y hacia el otro con los brazos y piernas a la misma altura.	X		X		X		
5. Corre en puntas manteniendo su equilibrio..	X		X		X		
6. Corre esquivando obstáculos en el juego a movernos sin parar.	X		X		X		
Dimensión 2: COORDINACIÓN							
7. Lanza la pelota y derriba una torre de latas a una distancia de 3 metros en el juego tira y atina	X		X		X		
8. Lanza la pelota con las dos manos a una distancia de tres metros y llega a una caja.	X		X		X		
9. Ataja la pelota con los brazos extendidos frente al cuerpo.	X		X		X		
10. Ataja la pelota con todo el cuerpo en el juego quiero que atajes está pelota.	X		X		X		
11. Salta balanceándose hacia adelante con fuerza y se eleva en el juego cuando te digo saltas.	X		X		X		
12. Salta con los pies separados en forma vertical	X		X		X		
Dimensión 3: ESQUEMA CORPORAL							
13. Identifica el cambio de su respiración después de realizar el juego los exploradores	X		X		X		
14. Identifica la sudoración después de realizar el juego a la rueda rueda	X		X		X		
15. Diferencia la respiración cuando está parado	X		X		X		
16. Señala las partes de su cuerpo incluyendo elementos del rostro en el juego los tejos.	X		X		X		
17. Representa su cuerpo utilizando materiales y evidenciando los elementos del rostro	X		X		X		
18. Representa su cuerpo incluyendo cabello (rizado, lacio, largo, corto).	X		X		X		

Otras observaciones generales:

Eber Eduardo Hidalgo Aliaga
 Eber Eduardo Hidalgo Aliaga
 MAGÍSTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA
 DNI: 42191079

Firma

Apellidos y Nombres: HIDALGO ALIAGA EBER EDUARDO
 DNI N° 42191079



INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante: **CAMARENA AGUILAR ELIZABETH.**
 1.2. Grado Académico : **Mg. en Gestión Educativa.**
 1.3. Profesión : **Lic en PPHH. Esp. Matemática - Física.**
 1.4. Institución donde labora : **I.E.E. Francisco Irazola**
 1.5. Cargo que desempeña : **Sub directora.**
 1.6. Denominación del instrumento : **Ficha de Observación**
 1.7. Autor del instrumento : **Condori Mamani Pilar**
 1.8. Carrera : **Educación Inicial**



II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

Nº de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: EQUILIBRIO							
1. Camina detrás de otro niño, acelerando la marcha.	×		×		×		
2. Camina en forma lateral con postura erguida en el juego quien llega primero	×		×		×		
3. Gira alrededor de un círculo en el piso en el juego todos a bordo	×		×		×		
4. Rueda echado hacia un lado y hacia el otro con los brazos y piernas a la misma altura.	×		×		×		
5. Corre en puntas manteniendo su equilibrio..	×		×		×		
6. Corre esquivando obstáculos en el juego a movernos sin parar.	×		×		×		
Dimensión 2: COORDINACIÓN							
7. Lanza la pelota y derriba una torre de latas a una distancia de 3 metros en el juego tira y atina	×		×		×		
8. Lanza la pelota con las dos manos a una distancia de tres metros y llega a una caja.	×		×		×		
9. Ataja la pelota con los brazos extendidos frente al cuerpo.	×		×		×		
10. Ataja la pelota con todo el cuerpo en el juego quiero que atajes está pelota.	×		×		×		
11. Salta balanceándose hacia adelante con fuerza y se eleva en el juego cuando te digo saltas.	×		×		×		
12. Salta con los pies separados en forma vertical	×		×		×		
Dimensión 3: ESQUEMA CORPORAL							
13. Identifica el cambio de su respiración después de realizar el juego los exploradores	×		×		×		
14. Identifica la sudoración después de realizar el juego a la rueda	×		×		×		
15. Diferencia la respiración cuando está parado	×		×		×		
16. Señala las partes de su cuerpo incluyendo elementos del rostro en el juego los tejos.	×		×		×		
17. Representa su cuerpo utilizando materiales y evidenciando los elementos del rostro	×		×		×		
18. Representa su cuerpo incluyendo cabello (rizado, lacio, largo, corto).	×		×		×		

Otras observaciones generales:



[Firma]
 Mg. Elizabeth Camarena Aguilar
 C.M. 1021288166
 SUBDIRECTORA

Apellidos y Nombres: **CAMARENA AGUILAR ELIZABETH.**
 DNI N° **21288166**


INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del informante: **LEON PALOMINO LUIS ANGEL**
 1.2. Grado Académico : **DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**
 1.3. Profesión : **LIC. PP-HH MATEMATICA - FISICA**
 1.4. Institución donde labora : **I.E. DANIEL ACCIÓES CARRION**
 1.5. Cargo que desempeña : **DIRECTOR**
 1.6. Denominación del instrumento : **Ficha de Observación**
 1.7. Autor del instrumento : **Condori Mamani Pilar**
 1.8. Carrera : **Educación Inicial**


II. VALIDACIÓN:
Ítems correspondientes al Instrumento

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: EQUILIBRIO							
1. Camina detrás de otro niño, acelerando la marcha.	X		X		X		
2. Camina en forma lateral con postura erguida en el juego quien llega primero	X		X		X		
3. Gira alrededor de un círculo en el piso en el juego todos a bordo	X		X		X		
4. Rueda echado hacia un lado y hacia el otro con los brazos y piernas a la misma altura.	X		X		X		
5. Corre en puntas manteniendo su equilibrio..	X		X		X		
6. Corre esquivando obstáculos en el juego a movernos sin parar.	X		X		X		
Dimensión 2: COORDINACIÓN							
7. Lanza la pelota y derriba una torre de latas a una distancia de 3 metros en el juego tira y atina	X		X		X		
8. Lanza la pelota con las dos manos a una distancia de tres metros y llega a una caja.	X		X		X		
9. Ataja la pelota con los brazos extendidos frente al cuerpo.	X		X		X		
10. Ataja la pelota con todo el cuerpo en el juego quiero que atajes está pelota.	X		X		X		
11. Salta balanceándose hacia adelante con fuerza y se eleva en el juego cuando te digo saltas.	X		X		X		
12. Salta con los pies separados en forma vertical	X		X		X		
Dimensión 3: ESQUEMA CORPORAL							
13. Identifica el cambio de su respiración después de realizar el juego los exploradores	X		X		X		
14. Identifica la sudoración después de realizar el juego a la rueda rueda	X		X		X		
15. Diferencia la respiración cuando está parado	X		X		X		
16. Señala las partes de su cuerpo incluyendo elementos del rostro en el juego los tejos.	X		X		X		
17. Representa su cuerpo utilizando materiales y evidenciando los elementos del rostro	X		X		X		
18. Representa su cuerpo incluyendo cabello (rizado, lacio, largo, corto).	X		X		X		

Otras observaciones generales:

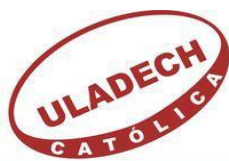


Firma

 Apellidos y Nombres: **LEON PALOMINO LUIS ANGEL**

 DNI N° **21287966**

Anexo 3: Evidencias de trámite de recolección de datos.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Carta N° 01 - 2021-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).

LIC. Kely Jazmín Apaza Flores

Directora de la I.E. I. "Barrio Rinconada"

Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, Condori Mamani Pilar, con código de matrícula N° 6907181195, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar el proyecto de investigación titulado "Juegos Cooperativos para Mejorar la Motricidad Gruesa en Niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Barrio Rinconada, Región Puno, 2021", durante los meses de setiembre a noviembre del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

Condori Mamani Pilar
DNI. N° 42080016

Apaza Flores Kely Jazmín
DIRECTORA

“Año de Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia del Perú”

Huancané 09 de setiembre 2021

OFICIO N°019-2021-EPE-ULADECH CATOLICA

**SEÑOR : UNIVERSIAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES**

**ASUNTO : ACEPTACIÓN PARA LA EJECUCIÓN DE TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN DE MANERA VIRTUAL A LA SRTA. PILAR
CONDORI MAMANI ESTUDIANTE DEL VIII CICLO DE LA
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL.**

REFERENCIA : CARTA N° 01 2021-ULADECH CATOLICA

Es grato dirigirme a Ud. Y el despacho de su digno cargo para saludarle en nombre de la Institución Educativa “BARRIO RINCINADA” del distrito y provincia de Huancané y a la vez manifestarle lo siguiente.

Que, por intermedio del presente, AUTORIZO a la Srta. Pilar Condori Mamani del VIII ciclo de la carrera profesional de Educación Inicial y Humanidades para que ejecute el proyecto de investigación titulado “Juegos Cooperativos Para Mejorar La Motricidad Gruesa En Niños De 5 Años De La Institución Educativa Inicial “BARRIO RINCONADA”, Huancané, Región Puno, 2021, conociendo que los antes mencionado será de beneficio para nuestros estudiantes del nivel inicial.

Propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi consideración y estima.


Ely Jasmin Apaza Flores
DIRECTO

Anexo 4: Consentimiento informado



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

(Ciencias Sociales)

**Título del estudio: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL “BARRIO RINCONADA”, HUANCANÉ, REGIÓN
PUNO, 2021.**

Investigadora

Condori Mamani Pilar

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “BARRIO RINCONADA”, este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Este trabajo tiene por objetivo principal: Determinar la influencia de la aplicación de los juegos cooperativos como estrategia didáctica para el desarrollo de La motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Barrio Rinconada”, Huancané, Región Puno, 2021.

Procedimientos:

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

- Se enviará un link por medio del WhatsApp
- Entrará al formulario de google drive
- Marcará su respuesta de acuerdo a lo que crea posible y enviará la respuesta

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 de 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 943297335.

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. Una copia de este consentimiento informado se le entregara.

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.

Nombre completo:	
Firma del participante:	
Firma del investigador:	Pilar Cóndor Mamani
Fecha:	



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO (Ciencias Sociales)

Mi nombre es Pilar Condori Mamani y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

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

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

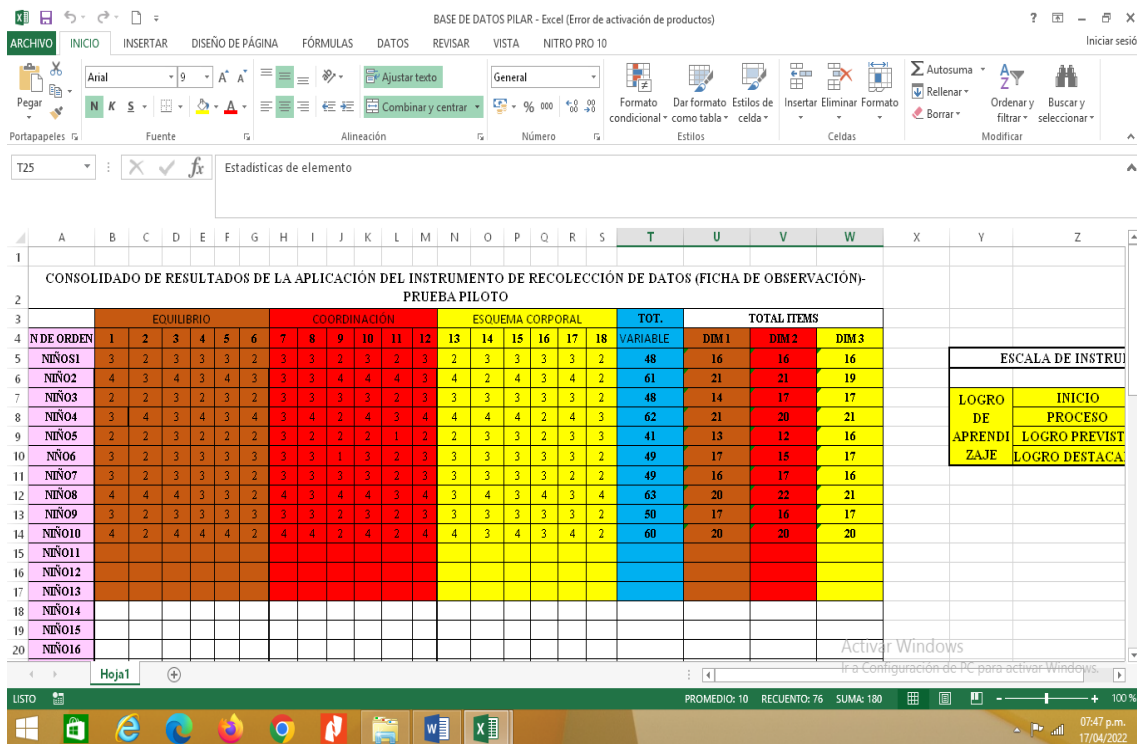
Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de _____ _____?	SÍ	No
--	----	----

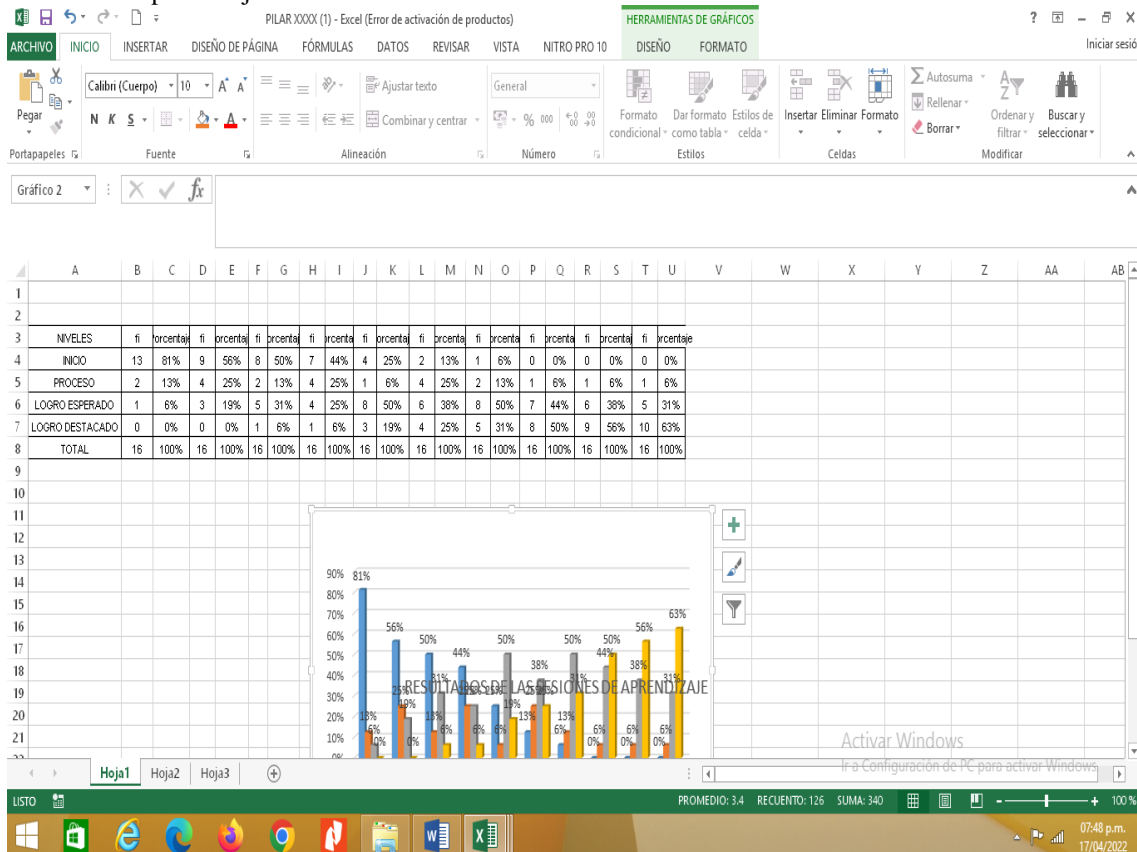
Fecha: _____

Anexo 5: Tabulación de datos

Pre test



Sesiones de aprendizaje:



Anexo 6: Sesiones desarrolladas

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS GENERALES

1. **LE.I** : I.E. Barrio Rinconada, Huancané
2. **DIRECTORA:** Apaza Flores Kely Jazmín
3. **ESTUDIANTE :** Condori Mamani Pilar
4. **AULA** : 5 Años
5. **FECHA** :
6. **NOMBRE DE LA SESIÓN:** “Caminando sin parar”



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo. ✓ Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	<p>Camina detrás de otro niño, acelerando la marcha.</p> <p>Camina en forma lateral con postura erguida en el juego quien llega primero.</p>

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy

RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA.



- **INICIO:**
- **DELIMITACIÓN DEL ESPACIO**
- Nos formamos y salimos en forma ordenada
- Los niños se ubican en un espacio total y parcial realizamos la respiración correcta
- Dialogamos con los niños y (as) sobre la actividad que vamos a realizar en el patio
 - ¿Qué materiales vamos a utilizar?
- Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiequen en un espacio que previamente han adaptado.
- Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Las docentes junto con los niños cantan la canción “**la manito**” Saco mi manito derecha y la hago bailar y la hago bailar el izquierdo la abro y la vuelvo a cerrar Saco mi manito izquierda y la hago bailar y la hago bailar la izquierdo la abro y la vuelvo a cerrar Saco mis manitos y la hago bailar las izquierdo las abro y las vuelvo a cerrar
- Preguntamos: ¿Cómo crees que se juega este juego? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas.



- **DESARROLLO:**
- Formamos grupos de 3 y cada miembro del grupo llevará la bolsa llena de arena sobre la cabeza, caminará hacia delante y hacia atrás, correrá al ritmo de la pandereta (rápido –lento) en el espacio determinado. El tiempo que se le dará a cada grupo para que concluya con todas las acciones será de 10 minutos.



- Si a un miembro del grupo se le cae la bolsa o no hace la acción que se le pide todo el grupo pierde y recibirá un castigo que será bailar, cantar, contar un cuento. Concluimos realizando las siguientes preguntas
- **¿Se divirtieron?**
- Nos acostaremos para escuchar una melodía y relajarnos. Concluida la actividad nos ubicamos en forma de círculo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula. Al momento que la persona que cuenta el cuento pare, tiene que gritar a caminar” Luego con nuestra mano derecha cogemos un libro pequeño y la colocaremos en nuestra cabeza y caminaremos hasta llevarla a la silla. Luego cada niño caminara de lado uno detrás de otro
- De esta manera ayudamos a caminar y reconocer su mano derecha e izquierda
- Los papitos y mamitas que deseen puedan grabar para compartirlos en el grupo del aula.
- **CIERRE:**
- No olviden beber agua después de realizar la actividad.

	<ul style="list-style-type: none"> • Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. ¿qué es lo que más te gustó de la actividad? ¿te divertiste? ¿Qué sentiste cuando te quedaste sin pareja? • reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. Valoren su participación y disposición durante el juego. • En media luna nos sentamos en el pasto y realizamos las siguientes preguntas ¿les gusto el juego que hicimos hoy? • ¿Qué es lo que más les gusto del juego?, etc.
<p>TRABAJO COLEGIADO.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados. • Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes. • Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias. <p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo hicimos? - ¿Cómo se llamaba el juego? - ¿Te gusto? ¿porque? - ¿Qué materiales utilizaste?

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y Nombres	AREA: Psicomotricidad.			
		COMPETENCIA: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Camina detrás de otro niño, acelerando la marcha. Camina en forma lateral con postura erguida en el juego quien llega primero.			
		Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS GENERALES

1. **I.E.I** : I.E. Barrio Rinconada, Huancané
2. **DIRECTORA**: Apaza Flores Kely Jazmín
3. **ESTUDIANTE** : Condori Mamani Pilar
4. **AULA** : 5 Años
5. **FECHA** :
6. **NOMBRE DE LA SESIÓN**: “Dando vueltas”



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo. ✓ Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Comenta como se sintió al girar alrededor del círculo y que movimientos hacía con su cuerpo. Rueda echado hacia un lado y hacia el otro con los brazos y piernas a la misma altura.

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA. 	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuentenle que hoy girarán alrededor de un círculo mediante un juego que se llama todos a bordo y podrán jugar con los integrantes de su familia. ✓ Preguntamos: ¿Cómo crees que se juega este juego? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas. DESARROLLO:

DESARROLLO:

Enviamos videos de nosotros jugando en familia, con la tiza que tenemos vamos a dibujar en el piso un círculo grande donde puedan caber todos los integrantes de nuestra familia, si los integrantes de mi familia son menos de 5 el círculo será pequeño, pero si son más de 5 el círculo será más grande.

Uno de los integrantes contará un cuento “el pirata y el tesoro”: <https://www.youtube.com/watch?v=vMUSYqxxVv4> mientras va contando todos van caminando girando alrededor del círculo, cuando



Al momento que la persona que cuenta el cuento pare, tiene que gritar “todos a bordo” y todos tienen que ponerse dentro del círculo, pero agarrados en parejas de dos



Si los integrantes de la familia son un número impar, uno se quedará sin pareja y será el que de la voz del mando y cuente el cuento otra vez. Cuando estén a bordo dentro del círculo, les hacemos preguntas acerca del cuento.

Los papitos y mamitas que deseen puedan grabar para compartirlos en el grupo del aula.

CIERRE:

- ✓ No olviden beber agua después de realizar la actividad.
- ✓ Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. ¿qué es lo que más te gustó de la actividad? ¿te divertiste? ¿Qué sentiste cuando te quedaste sin pareja?
- ✓ reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. Valoren su participación y disposición durante el juego.

TRABAJO COLEGIADO.

- ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados.
- ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes.
- ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias.

Retroalimentación:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Cómo lo hicimos?
- ¿Cómo se llamaba el juego?
- ¿Te gusto? ¿porque?
- ¿Qué materiales utilizaste?

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y Nombres	AREA: Psicomotricidad.			
		COMPETENCIA: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
		DESEMPEÑO: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.			
		CRITERIO DE EVALUACIÓN Comenta como se sintió al girar alrededor del círculo y que movimientos hacía con su cuerpo. Rueda echado hacia un lado y hacia el otro con los brazos y piernas a la misma altura.			
		Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS GENERALES

1. **I.E.I** : I.E. Barrio Rinconada, Huancané
2. **DIRECTORA** : Apaza Flores Kely Jazmín
3. **ESTUDIANTE** : Condori Mamani Pilar
4. **AULA** : 5 Años
5. **FECHA** :
6. **NOMBRE DE LA SESIÓN**: “Eres veloz”



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo. ✓ Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Comenta como logró esquivar los obstáculos, y que sintió cuando se chocaba con uno de ellos

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA. 	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiequen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuentenle que hoy correremos esquivando objetos en el camino, mientras jugamos el juego “a movernos sin parar” ✓ Preguntamos: ¿Cómo crees que podremos correr y esquivar distintos objetos? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas.

**DESARROLLO:**

Nos ubicamos en un espacio amplio y colocamos en el piso objetos distintos que tenemos en casa como: latas, conos, tazones, cajas de cartón, etc



Invitamos a los niños a jugar en familia el juego “a movernos sin parar” mediante la canción <https://www.youtube.com/watch?v=qcHER98IwMk> donde todos los niños deberán correr por el circuito, esquivando todos los obstáculos que pusieron



La persona que choca con el obstáculo debe tener un castigo, previamente propuesto por los integrantes del juego

Otra manera de jugar este juego también es que ir poniendo cada vez más obstáculos para que se ponga más difícil

Cuando los niños corran podemos motivarlos haciendo barra para que no toque obstáculos.

Si desean, pueden grabar o tomar foto del juego, de los movimientos curiosos que hicieron los niños y niñas con su cuerpo, para que las compartan después del juego.

CIERRE:

✓ No olviden beber agua después de realizar la actividad.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Le preguntamos ¿qué sintieron cuando chocaban con un ostáculos?, ¿que sentían al correr? ✓ reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. Valoren su participacion y disposicion durante el juego.
TRABAJO COLEGIADO.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados. ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes. ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias. <p>Retroalimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué materiales utilizaste? - ¿Cómo lo hicimos? - ¿Cómo se llamaba el juego? - ¿Te gusto? ¿porque?

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y Nombres	AREA: Psicomotricidad.			
		COMPETENCIA: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
		DESEMPEÑO: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.			
		CRITERIO DE EVALUACIÓN Comenta como logró esquivar los obstáculos, y que sintió cuando se chocaba con uno de ellos			
		Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS GENERALES

1. **I.E.I** : I.E. Barrio Rinconada, Huancané
2. **DIRECTORA** : Apaza Flores Kely Jazmín
3. **ESTUDIANTE** : Condori Mamani Pilar
4. **AULA** : 5 Años
5. **FECHA** :
6. **NOMBRE DE LA SESIÓN**: “Lanza la pelota”



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo. ✓ Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Comenta que posiciones usó para lograr encestar la pelota dentro de la caja, y en que direcciones lanzó la pelota.

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA. 	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiequen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuentenle que hoy lanzaran una pelota hacia dentro de una caja con sus dos manos. ✓ Preguntamos: ¿Cómo crees que podrás hacer llegar la pelota hacia dentro de la caja? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas.

DESARROLLO:

Buscamos una caja de cartón donde pueda caber nuestra pelota, decoramos la caja con los materiales que más nos guste como; témperas, plumones, hojas de colores, etc



Cuando las cajas ya están listas las ubicamos en el piso o si desean sobre una mesa o silla, y nosotros nos ubicamos a 3 metros de la caja, lanzamos nuestra pelota hacia la caja de cartón con las dos manos.



Cuando el niño o niña está realizando los movimientos al lanzar la pelota en la caja, podemos dar indicaciones como: recuerda que tienes que hacerlo con las dos manos, mantén la distancia acordada y motivándolos diciendo: lo estás haciendo muy bien, debemos dejar que los niños inserten las veces que quieran hasta que logren insertar la pelota en la caja.



Si desean, pueden grabar o tomar foto del juego, de cómo insertaron la pelota en la caja, para que las compartan después del juego.

CIERRE:

- ✓ No olviden beber agua después de realizar la actividad.
- ✓ Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Le preguntamos ¿cómo te sentiste cuando lograste insertar la pelota dentro de la caja
- ✓ reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. Valoren su participación y disposición durante el juego.

TRABAJO COLEGIADO.

- ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados.
 - ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes.
 - ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias.
- Retroalimentación:
- ¿Qué aprendimos hoy? ¿Te gusto? ¿porque?
 - ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué materiales utilizaste?
 - ¿Cómo se llamaba el juego?

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y Nombres	AREA: Psicomotricidad.			
		COMPETENCIA: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
		DESEMPEÑO: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.			
		CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Comenta que posiciones usó para lograr encestar la pelota dentro de la caja, y en que direcciones lanzó la pelota			
		Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS GENERALES

1. **I.E.I** : I.E. Barrio Rinconada, Huancané
7. **DIRECTOR** : Apaza Flores Kely Jazmín
2. **DOCENTE** : Condori Mamani Pilar
3. **AULA** : 5 Años
4. **FECHA** :
5. **NOMBRE DE LA SESIÓN**: “El tren saltarín”



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo. ✓ Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas – en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Comenta como logró atajar la pelota con los brazos extendidos frente al cuerpo

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA. 	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiequen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuentenle que hoy vamos a realizar el juego donde lanzaremos una pelota y tenemos que derribar la torre de latas. ✓ Preguntamos: ¿Cómo crees que podrás derribar todas las latas de la torre? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas.

DESARROLLO:

Conseguimos 6 latas y las decoramos a nuestra manera: con témperas, hojas d colores o plumones y cuando ya las tenemos listas armamos una torre, si no contamos con latas podemos usar otros objetos que nos permitan armar una torre para empezar el juego.



La torre la podemos armar de acuerdo a la cantidad de latas que conseguimos



Luego jugaremos el juego tira y atina, para ello nos ubicamos a 3 metros de distancia de la torre y con lanzamos nuestra pelota hacia la torre con el objetivo de derribar toda la torre, el niño que más latas derribe será el ganador.



Cuando el niño o niña está atajando la pelota le podemos dar indicaciones como que se agache un poco, o se ponga más atrás ya que son 3 metros, a la misma vez motivándolo diciéndole que de seguro atajará

Todos los niños deben tener varias oportunidades para que puedan lograr el objetivo.

Si desean, pueden grabar o tomar foto del juego, donde los niños lanzan la pelota de distintas formas y así comparten sus videos con sus compañeros.

CIERRE:

- ✓ No olviden beber agua después de realizar la actividad.
- ✓ Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Pregúntenle lo siguiente: “¿Cómo te sentiste cuando derribaste muchas latas de la torre?”
- ✓ •reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. Valoren su participación y disposición durante el juego.

TRABAJO COLEGIADO.

- ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados.
- ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes.
- ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias.

Retroalimentación:

- ¿Qué aprendimos hoy? ¿Te gusto? ¿porque?
- ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué materiales utilizaste?
- ¿Cómo se llamaba el juego?

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y Nombres	AREA: Psicomotricidad.			
		COMPETENCIA: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
		DESEMPEÑO: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.			
		CRITERIO DE EVALUACIÓN Comenta como logró atajar la pelota con los brazos extendidos frente al cuerpo			
		Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado	
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS GENERALES

1. **I.E.I** : I.E. Barrio Rinconada, Huancané
- II. **DIRECTORA** : Apaza Flores Kely Jazmín
2. **ESTUDIANTE** : Condori Mamani Pilar
3. **AULA** : 5 Años
4. **FECHA** :
5. **NOMBRE DE LA SESIÓN**: “saltando sin parar”



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo. ✓ Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	<p>Salta balanceándose hacia adelante con fuerza y se eleva en el juego cuando te digo saltas.</p> <p>Salta con los pies separados en forma vertical</p>

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA. 	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuentenle que hoy saltaran con los pies separados en forma vertical. ✓ Preguntamos: ¿Cómo crees que se puede saltar de formar vertical? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas.

DESARROLLO:

Enviamos un video musical a los niños para lo usen cuando salten y sea más dinámico
<https://www.youtube.com/watch?v=oIpPxAD1QD4>



De acuerdo al sonido de la música le indicamos a los niños que salten y salten sin parar, al inicio ellos saltarán libremente como mejor les guste.

Luego les invitamos a saltar con los pies separados de forma vertical sin esquivar a los lados, mientras el niño va saltando le damos las indicaciones y les motivamos diciéndoles que lo están haciendo muy bien.



Si desean, pueden grabar o tomar foto de la actividad, de los saltos que realizaron los niños para luego compartirlos en el grupo.

CIERRE:

- ✓ No olviden beber agua después de realizar la actividad.
- ✓ Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Pregúntenle lo siguiente: “¿Cómo te sentiste cuando saltabas con los pies separados?”
- ✓ reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. Valoren su participación y disposición durante el juego.

TRABAJO COLEGIADO.

- ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados.
- ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes.
- ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias.

Retroalimentación:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Cómo lo hicimos?
- ¿Cómo se llamaba el juego?
- ¿Te gusto? ¿porque?
- ¿Qué materiales utilizaste?

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y Nombres	AREA: Psicomotricidad.			
		COMPETENCIA: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
		DESEMPEÑO: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.			
		CRITERIO DE EVALUACIÓN:			
		Salta balanceándose hacia adelante con fuerza y se eleva en el juego cuando te digo saltas. Salta con los pies separados en forma vertical			
		Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07.

I. DATOS GENERALES

1. **I.E.I** : I.E. Barrio Rinconada, Huancané
2. **DIRECTORA** : Apaza Flores Kely Jazmín
3. **ESTUDIANTE** : Condori Mamani Pilar
4. **AULA** : 5 Años
5. **FECHA** :
6. **NOMBRE DE LA SESIÓN**: “El lenguaje de nuestro cuerpo”



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo. ✓ Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Identifica el cambio de su respiración después de realizar el juego los exploradores. Identifica la sudoración después de realizar el juego a la rueda rueda

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA. 	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiquen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuentenle que hoy correrán con los pies de puntas, manteniendo su equilibrio y podrán intentarlo varias veces hasta que les salga bien. ✓ Preguntamos: ¿Cómo crees que podrás lograrlo? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas.

DESARROLLO:

Primero vamos a ubicarnos en un espacio amplio y vamos a pegar nuestra cinta de color de forma recta.

enviamos videos para dar ideas de cómo lo pueden hacer y quizá con otros materiales que tengan en casa.

Luego mostramos a los niños con un video como podemos caminar de puntas y luego correr, para mantener el equilibrio y ayudarnos lo hacemos viendo la línea que hicimos, asimismo con nuestros brazos estirados podemos ayudarnos



Cuando el niño o niña está corriendo recordarles que tienen que unirse al grupo de los exploradores y animarlos diciéndoles que lo están haciendo muy bien. Cuando llegan a la meta como es su respiración.



Si desean, pueden grabar o tomar foto del juego, de cómo se ayuda el niño para mantener el equilibrio con su cuerpo, para que las compartan después del juego.

CIERRE:

- ✓ No olviden beber agua después de realizar la actividad.
- ✓ Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Pregúntenle lo siguiente: ¿Cómo te sentiste estando caminando de puntitas y a la vez mantener el equilibrio?
- ✓ reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. Valoren su participación y disposición durante el juego.

TRABAJO COLEGIADO.

- ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados.
- ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes.
- ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias.

Retroalimentación:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Cómo lo hicimos?
- ¿Cómo se llamaba el juego?
- ¿Te gusto? ¿porque?
- ¿Qué materiales utilizaste?

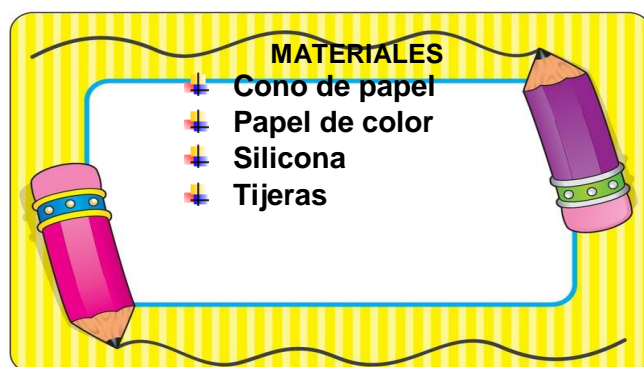
FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y Nombres	AREA: Psicomotricidad.			
		COMPETENCIA: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
		DESEMPEÑO: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.			
		CRITERIO DE EVALUACIÓN			
		Identifica el cambio de su respiración después de realizar el juego los exploradores.			
		Identifica la sudoración después de realizar el juego a la rueda rueda			
		Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS GENERALES

1. **I.E.I** : I.E. Barrio Rinconada, Huancané
2. **DIRECTORA** : Apaza Flores Kely Jazmín
3. **ESTUDIANTE** : Condori Mamani Pilar
4. **AULA** : 5 Años
5. **FECHA** :
6. **NOMBRE DE LA SESIÓN**: “El lago encantado”



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo. ✓ Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Diferencia la respiración cuando está parado.

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA. 	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiequen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuentenle que hoy conocerán e identificarán como cambia su respiración después de jugar. ✓ Preguntamos: ¿cambiará la respiración cuando estamos jugando? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas.

DESARROLLO:

Invitamos a los niños a jugar “los exploradores”, para ello primero tenemos que decorar nuestro cono de papel higiénico con hoja de colores (cortarlo y pegarlo en el cono)



Los niños juegan el juego los exploradores, alguien de la familia esconde un objeto y el niño o niña tiene que encontrarlo, pero mientras busca tiene que hacerlo corriendo, y luego el otro integrante de la familia debe buscar el objeto.

Antes de empezar el juego ponemos el cono en el pecho de la otra persona para escuchar cómo está su respiración y al finalizar el juego también utilizamos nuestros conos y lo ponemos en el pecho de la otra persona para escuchar nuestra respiración.



Cuando el niño o niña está realizando la búsqueda de objetos los animamos a encontrarlos, y cuando escucha la respiración con el cono le preguntamos, ¿cómo se escucha cuando estás estáticos? ¿cómo se escucha cuando jugamos?

Si desean, pueden grabar o tomar foto del juego, de los movimientos curiosos que hicieron los niños y niñas con su cuerpo, para que las compartan después del juego.

CIERRE:

- ✓ No olviden beber agua después de realizar la actividad.
- ✓ Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Pregúntenle lo siguiente: “¿Cómo te sentiste al poder escuchar tu respiración?”
- ✓ • reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. Valoren su participación y disposición durante el juego.

TRABAJO COLEGIADO.

- ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados.
- ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes.
- ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias.

Retroalimentación:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Cómo lo hicimos?
- ¿Cómo se llamaba el juego?
- ¿Te gusto? ¿porque?
- ¿Qué materiales utilizaste?

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y Nombres	AREA: Psicomotricidad. COMPETENCIA: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
		DESEMPEÑO: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.			
		CRITERIO DE EVALUACIÓN Diferencia la respiración cuando está parado.			
		Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS GENERALES

1. **I.E.I** : I.E. Barrio Rinconada, Huancané
2. **DIRECTORA** : Apaza Flores Kely Jazmín
3. **ESTUDIANTE** : Condori Mamani Pilar
4. **AULA** : 5 Años
5. **FECHA** :
6. **NOMBRE DE LA SESIÓN**: “Así es mi cuerpo”



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo. ✓ Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Señala las partes de su cuerpo incluyendo elementos del rostro en el juego los tejos. Representa su cuerpo e identifica las características del rostro

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA. 	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiequen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuentenle que hoy va representar su cuerpo e identificar su rostro. ✓ Preguntamos: ¿Cómo crees que puedes representar tu cuerpo y tu rostro? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas.

DESARROLLO:

Le enviamos el video musical “mi carita”, los niños cantan y le preguntamos a los niños que había en la carita en la canción, ¿qué le faltaba? al igual que en nuestra cara, describen las características: ojo, pestaña, ceja, boca, nariz, quijada, etc.

<https://www.youtube.com/watch?v=MsHM0Fo3bxQ>



Les enviamos a los niños ejemplos de cómo podemos representar nuestro cuerpo con materiales que tengamos en casa, y que ellos realizarán la representación de su rostro con distintos materiales.



Cuando el niño o niña está realizando la representación le recordamos que en el rostro están los ojos, las cejas, las pestañas, etc.

Si vemos que el niño lo está haciendo bien, solo los motivamos diciéndoles que está quedando muy bien y bonito



Si desean, pueden grabar o tomar foto de la actividad, de la representación de su carita con sus distintos materiales para luego compartirlas con el grupo de compañeros.

CIERRE:

- ✓ No olviden beber agua después de realizar la actividad.
- ✓ Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Pregúntenle lo siguiente: “¿Cómo te sentiste al realizar la representación de tu cuerpo e identificar el rostro con distintos materiales?”
- ✓ reconozcan el valor de compartir momentos en familia y lo bien que la pasan juntos. Valoren su participación y disposición durante el juego.

TRABAJO COLEGIADO.

- ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados.
- ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes.
- ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias.

Retroalimentación:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Cómo lo hicimos?
- ¿Cómo se llamaba el juego?
- ¿Te gusto? ¿porque?
- ¿Qué materiales utilizaste?

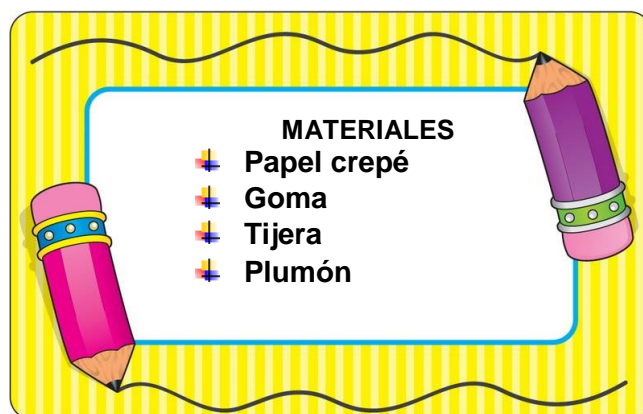
FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y Nombres	AREA: Psicomotricidad.			
		COMPETENCIA: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
		DESEMPEÑO: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.			
		CRITERIO DE EVALUACIÓN Señala las partes de su cuerpo incluyendo elementos del rostro en el juego los tejos.			
		Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS GENERALES

1. **I.E.I** : I.E. Barrio Rinconada, Huancané
2. **DIRECTORA** : Apaza Flores Kely Jazmín
3. **ESTUDIANTE** : Condori Mamani Pilar
4. **AULA** : 5 Años
5. **FECHA** :
6. **NOMBRE DE LA SESIÓN**: “Así soy yo”



ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo. ✓ Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Representa su cuerpo e identifica las características de su cabello (rizado, lacio, largo, corto)

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.
ACTIVIDADES PERMANENTES	Se enviará imágenes y videos con las actividades permanentes: Saludo, oración, calendario, como está el tiempo, normas de convivencia, lavado de manos etc.
REPORTE DE ASISTENCIA	Se invita y recuerda a los padres de familia reporten la asistencia de los niños y acompañen en seguir la actividad programada para el día de hoy
RECOMENDACIONES PARA LOS PADRES DE FAMILIA. 	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inviten a su niño o niña para que juntos se ubiequen en un espacio que previamente han adaptado. ✓ Presentamos la actividad para que sepa que realizara. Cuentenle que hoy representarán su cuerpo e identificarán cómo es su cabello con distintos materiales. Preguntamos: ¿Cómo crees que puedes representar tu cabello? Escuchamos con atención y respeto. Dejen que le asombre con sus ideas.

DESARROLLO:

Enviamos a los niños la canción de “pimpón es un muñeco” luego describen que hacía pimpón con sus cabellos <https://www.youtube.com/watch?v=vHc8ZYMgn7c>



¿Luego invitamos a los niños a sacar sus materiales y realizar la representación de su cabello, primero describimos cómo es nuestro cabello, ¿qué color es? ¿es lacio o rizado? ¿es largo o corto? y dibujaremos la cabeza del niño o niña según las características de su cabello.



Si el cabello es rizado hará embolillado con el papel crepé, si el cabello es lacio hará rasgado y pegará en la parte del cabello de la imagen que lo representa. Cuando el niño o niña está realizando la representación lo animamos diciéndoles que lo están haciendo muy bien, y les está quedando muy parecido a él o ella.



Si desean, pueden grabar o tomar foto de la actividad, para que las compartan con sus compañeros.

CIERRE:

- ✓ No olviden beber agua después de realizar la actividad.
- ✓ Al terminar la actividad, conversen con su niña o niño sobre cómo se han sentido, y qué es lo que más les ha gustado o no de la actividad. Pregúntenle lo siguiente: “¿Cómo te sentiste representando tu cabello?”

TRABAJO COLEGIADO.

- ✓ Elaboración de fichas, videos, imágenes con las adaptaciones necesarias, para que sean entendibles por los padres de familia y puedan cumplir con los retos planteados.
- ✓ Envío del material complementario elaborado por la docente con las indicaciones correspondientes.
- ✓ Motivar a los padres de familia para realizar los retos y enviar las evidencias.

Retroalimentación:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Cómo lo hicimos?
- ¿Cómo se llamaba el juego?
- ¿Te gusto? ¿porque?
- ¿Qué materiales utilizaste?

FICHA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y Nombres	AREA: Psicomotricidad.			
		COMPETENCIA: se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
		DESEMPEÑO: Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.			
		CRITERIO DE EVALUACIÓN Representa su cuerpo e identifica las características de su cabello (rizado, lacio, largo, corto)			
		Inicio	Proceso	Logro Esperado	Logro Destacado
01					
02					
03					
04					
05					
06					
07					
08					
09					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

informe final cor

INFORME DE ORIGINALIDAD

0%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo