

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS
DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 205 SOL RADIANTE DEL DISTRITO DE AGUAS VERDES
2020.**

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

AUTORA

MORALES CABANA, ROSA
ORCID ID: 0000-0001-8226-6782

ASESORA

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

CHIMBOTE - PERÚ

2023

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Morales Cabana, Rosa

ORCID ID: 0000- 0001-8226-6782

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

ASESORA

Pérez Moran, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

JURADO

Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Taboada Marín Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante Janeth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

3. Hoja de firma del jurado y asesor

Mgtr. Taboada Marín Hilda Milagros
MIEMBRO

Dra. Palomino Infante Janeth Magali
MIEMBRO

Mgtr. Valenzuela Ramírez Guissenia Gabriela
PRESIDENTE

Dra. Pérez Moran, Graciela
ASESOR

4. Hoja de Agradecimiento

En primer lugar, agradecer a Dios por permitir cumplir mis metas, a mi familia por ser mi soporte y siempre estar a mi lado, un agradecimiento muy especial para mis padres por mi ejemplo a seguir.

Dedicatoria:

En esta oportunidad quiero dedicar este trabajo a Dios y a mi familia ya que con su apoyo estoy culminando mi proceso de formación académica. En este sentido también quiero aprovechar la oportunidad para expresarle el agradecimiento total para mis padres por su ayuda incondicional que brindan todos los días, del mismo modo agradecer infinitamente a mi tutor por todo el apoyo brindado durante este periodo.

5. Índice de contenidos

2. Equipo de trabajo	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor	iii
4. Hoja de Agradecimiento.....	iv
5. Índice de contenidos.....	vi
6. Índice de figuras y tablas.....	viii
7. Resumen y Abstrac	x
I. Introducción	1
II. Revisión literaria	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.1.1. Antecedentes Internacionales	4
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	6
2.1.3. Antecedentes locales	8
2.2. Bases Teorías de la Investigación.....	10
2.2.1 Bases teóricas.....	10
2.2.1.1. El Juego como estrategia didáctica.....	10
2.2.1.2. Enfoques del Juegos	11
2.2.1.3. Teoría del Juego	11
2.2.1.4. Clasificación de los juegos.....	12
2.2.1.5. “Los juegos didácticos”	13
2.2.1.6. Etapas del juego didáctico.....	15
2.2.1.7. Rol del docente	16
2.2.1.8. Importancia	16
2.2.1.9. Las acciones lúdicas.....	18
2.2.1.10. Principios pedagógicos	18
2.2.1.11. Dimensiones del Juegos como estrategia didáctica	19
2.2.2. Psicomotricidad gruesa	19
2.2.2.1. Teorías de la Psicomotricidad gruesa.....	21

2.2.2.2. Dominio de la psicomotricidad Gruesa.....	22
2.2.2.3. Dimensiones de la Psicomotricidad gruesa	23
2.2.2.4 Beneficios de trabajar la psicomotricidad gruesa.....	25
2.2.2.5. Actividades para trabajar la psicomotricidad gruesa.....	26
2.2.2.6. Importancia de la psicomotricidad en el desarrollo infantil	26
III. Hipótesis	29
IV. Metodología.....	29
4.1. Diseño de la investigación	29
4.2. El Población y muestra	30
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	1
4.4. Técnicas e instrumentos de la recolección de datos.....	1
4.4.1. Técnica	1
4.4.2. Instrumentos	1
4.5. Plan de análisis.....	2
4.6. Matriz de consistencia.....	1
4.7. Principios éticos	1
V. Resultados.....	2
5.1. Resultados	2
5.2. Análisis de resultado	18
VI. Conclusiones.....	¡Error! Marcador no definido.
VII. Recomendaciones	21
Referencias bibliográficas.....	22
Anexo 1: Instrumento con su respectiva validación.....	24
Anexo 2: Carta de la Institución donde realizo la investigación	24
Anexo 3: Carta del consentimiento informado.....	24
Anexo 4; Sesiones de aprendizaje	24

6. Índice de figuras y tablas

6.1. Índice de figuras

Figura N° 01: Resultados obtenidos del pre test sobre el nivel de logro de la Psicomotricidad gruesa	2
Figura N°1: Resultados obtenidos de la sesión 01.	3
Figura N°2: Resultados obtenidos de la sesión 02.	4
Figura N°3: Resultados obtenidos de la sesión 03.	5
Figura N°4: Resultados obtenidos de la sesión 4	6
Figura N°5: Resultados obtenidos de la sesión 05.	7
Figura N°6: Resultados obtenidos de la sesión 06.	8
Figura N°7: Resultados obtenidos de la sesión 07.	9
Figura N°8: Resultados obtenidos de la sesión 08.	10
Figura N°9: Resultados obtenidos de la sesión 09.	11
Figura N°10: Resultados obtenidos de la sesión 10.	12
Figura N°11: Resultados obtenidos de la sesión 11.	13
Figura N°12: Resultados obtenidos de la sesión 12.	14
Figura 13: Resultados obtenidos del Pos Test sobre la aplicación de juego didácticos para la mejora de la Psicomotricidad gruesa.....	15
Figura 14: Distribución del Pre test y Post Test.	16

6.2. Índice de tablas

Tabla N° 03 Resultado del Pre Test sobre el nivel de logro de la Psicomotricidad gruesa, en los niños de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes.....	2
Tabla N° 04.....	3
Sesión 01 Jugando con nuestro cuerpo.....	3
Tabla 5.....	4
Sesión 02: Jugamos a reconocer las articulaciones de nuestro cuerpo.....	4
Tabla 6.....	5
Sesión 03: Jugamos coordinar mis movimientos.....	5
Tabla 7.....	6
Sesión 04: Reconocemos nuestra derecha e izquierda	6
Tabla 8.....	7
Sesión 05: Jugamos armando nuestros nombres	7
Tabla 9.....	8
Sesión 06: Bailamos aprendemos contar.....	8
Tabla 10.....	9
Sesión 07: Realizamos juegos con las sogas.....	9
Tabla 11.....	10
Sesión 08: Jugamos con el ulas ulas.....	10
Tabla 12.....	11
Sesión 09: Jugamos a saltar con los sacos.....	11
Tabla 13.....	12
Sesión 10: Realizamos el juego de la imitación	12
Tabla 14.....	13
Sesión 11: Realizamos el juego de la carretilla	13
Tabla 15.....	14
Sesión 12: Jugamos a la puntería de colores	14
Tabla 16: Resultados encontrado después de aplicación de los juegos didácticos de los niños de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes.....	15
Tabla 17.....	16
Distribución del Pre test y Post Test.....	16

7. Resumen y Abstrac

Resumen

En el presente trabajo de tesis, se buscó determinar si los juegos didácticos mejora la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes, para lo cual se ha empleado el diseño pre experimental de un solo grupo con pre y pos prueba, con la intención de medir el grado de influencia de la aplicación de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, La población de estudio que se consideró fueron niños y niñas de la Institución Educativa Pública N°205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes, mientras que la muestra estuvo conformada por 24 niños de 5 años matriculados en el año 2020 en la mencionada institución educativa, los instrumentos empleados para la recolección de los datos fue la lista de cotejo, la misma que ha medido la variable dependiente, El análisis y el procesamiento de los datos demandaron el uso del software estadístico SPSS V22, gracias a la cual han elaborado tablas y figuras estadísticas, así como el cálculo de estadígrafos que han permitido medir la influencia de la variable independiente sobre la dependiente, los resultados registran que en el pre prueba de entrada, el 71% de los niños y las niñas se ubican en la valoración inicio, mientras que en el pos prueba el 62,5% de los niños(as) se ubican en la valoración logro esperado, concluyendo que los resultados obtenidos evidencian que los juegos didácticos mejoran significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes .

Palabras claves: Didácticos, juegos, psicomotricidad

Abstract

In the problem identified has been to study the difficulties that boys and girls in the study area present with respect to the development of psychomotor skills, for which the pre-experimental design of a single group with pre- and post-test has been used, with the intention of measuring the degree of influence of the application of motor games in the development of psychomotor skills. The study population considered the boys and girls of the Public Educational Institution N ° 205 Radiant Sun of the Aguas Verdes district, while the sample consisted of 24 5-year-old children enrolled in 2020 in the aforementioned educational institution. The instruments used for data collection was the checklist, the same one that has measured the dependent variable. The analysis and processing of the data required the use of the statistical software SPSS V22, thanks to which they have prepared statistical tables and figures, as well as the calculation of statistics that have made it possible to measure the influence of the independent variable on the dependent variable. The results show that in the pre-entry test, 71% of the boys and girls are located in the initial assessment, while in the post-test 62.5% of the children are located in the achievement assessment planned, demonstrating the effectiveness of the use of didactic games in the development of psychomotor skills in children 5 years of the I.E 205 Radiant sun of the district of Aguas Verdes – Tumbes.

Keywords: Didactic games, development of gross motor skills.

I. INTRODUCCIÓN

La investigación denominada “El juego como estrategia didáctica para mejorar los niveles de logro de la psicomotricidad gruesa en los infantes de cinco años de la I.E N°205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes 2021.

Durante proceso de las primeras etapas de la vida, el juego como actividad involuntaria y desinteresada que promueve e impulsa el aprendizaje y el conocimiento por intermedio de las propias emociones del individuo. En la actualidad, existen diversos tipos de juegos que crean una serie de procedimientos que orientan al niño (a) a disfrutar un paso del juego y la vida.

Según Piaget (1956): “El juego forma parte de la inteligencia del niño porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad conforme a cada etapa evolutiva del individuo que se entrelazan incrementando la igualdad en un determinado nivel de desarrollo”.

Cabe destacar, Gallardo (2018) explica: “El juego contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral. Por ello, el juego debe estar presente a lo largo de toda la vida del niño”. (p.21)

Así mismo, implementar los juegos didácticos para desarrollo la psicomotricidad gruesa en los infantes de cuatro años de la I.E N°205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes 2021, cumpliremos con el objetivo general de fundamentar la importancia de la misma, pues, existe una estrecha relación entre la capacidad sensitiva y las relaciones entre el cuerpo y el exterior que permiten introducir distintas capacidades en los niños acorde a su entorno y desarrollo social y emocional.

Finalmente, la recopilación de la información desarrollada a continuación se consultó a través de diversas Notas bibliográficas y provenientes de internet confiable y verídico. Los educandos de dicha institución educativa complementarían su desarrollo integral con los distintos medios de expresión fortaleciendo su sistema sensorial y musculo – esquelético para coexistir en un contexto mega diverso en múltiples aspectos, inclusive, se fortificaría su crecimiento a través de actividades lúdicas. Así mismo, los estudiantes se adaptarían a las exigencias académicas que requiere el país contribuyendo de manera lúdica y respetando lo estipulado en los derechos del niño donde los infantes deben disfrutar del juego y sus recreaciones, ya que, la sociedad y autoridades públicas se esfuerzan para promover dicho privilegio legal y universal.

Algunas de las problemáticas que enfrentan los educandos del nivel de inicial de la I.E en mención son referentes al correcto manejo de sus extremidades y sentidos como la capacidad óculo – manual, también, es posible señalar que existen otras dificultades que derivan al empobrecimiento del desarrollo motriz, académico, social y psicológico de cada niño.

En consecuencia, brindaríamos al alumnado la facultad de recrearse mediante las actividades lúdicas y saludables, simultáneamente, se reforzaría sus destrezas motrices beneficiando su capacidad de autocontrol, autoestima, autonomía y libertad para establecer sus relaciones intrapersonales e interpersonales consolidando su personalidad en múltiples aspectos imprescindibles en sus vidas.

El enunciado formulado para la realización de la investigación ha sido registrado de la siguiente manera:

¿De qué manera los juegos didácticos mejoran los niveles de logro de la psicomotricidad gruesa de los niños y las niñas de cinco años de la Institución Educativa Pública N°205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes 2021?

Para el caso de los objetivos de la investigación, se ha teniendo en cuenta la intención del estudio, estas se han formulado de la siguiente manera: Determinar si los juegos como estrategia didáctica mejoran la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes.

Identificar el nivel de logro de psicomotricidad gruesa a través de un Pre Tés, en los niños de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes.

Diseñar y aplicar juegos como estrategia didáctica permitan mejorar el nivel de logro de la de los niños de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes.

Evaluar y comparar mediante un Postes lo resultados encontrado después de aplicación de los juegos didácticos de los niños de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes.

En la presente investigación se justificó el uso de los juegos como estrategia didáctica estimulan el desarrollo de la psicomotricidad gruesa garantizando el adecuado aprendizaje y movimientos corporales, gestuales, faciales, que involucra el desarrollo psicomotriz. esta forma, fundamentaríamos su importancia de implementar los juegos didácticos para tonificar sus músculos correspondientes a las actividades motrices indispensables para la evolución de su aprendizaje en los comportamientos individuales y de grupo.

La metodología que se empleo fue de tipo cuantitativa y diseño pre experimental las dimensiones de cada variable mediante los indicadores e ítems que se presentaran en la lista de cotejo, para medir el nivel de progreso al utilizar los juegos como estrategia didáctica en

la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la I.E N°205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes 2021.

Se observo en los resultados que el 29 % de estudiantes se encuentran en nivel inicio, mientras que en el post test tenemos 4 % de estudiantes, así mismo tenemos un 71% de estudiantes en proceso, y en el post test 13 % de estudiantes se encuentran en proceso, del mismo modo tenemos un 0% en nivel esperado en pre test, y en el post test 83 % de estudiantes se encuentran en nivel logro esperado.

Llegando a concluir que los juegos como estrategia didáctica ayudaron a mejorar significativamente la psicomotricidad gruesa en sus diferentes dimensiones, logrando permitir que los estudiantes puedan tener un mejor desarrollo psicomotriz en los niños de 5 años de I.E N°205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes 2021, encontrándose un alto porcentaje en el nivel de logro esperado frente a la prueba de inicio, el $p = 0.000$, con 95% de confiabilidad, interpretándose la influencia positiva de los juegos como estrategias didácticas en la mejora de la psicomotricidad gruesa.

II. REVISION LITERARIA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Amaguaña, (2021) en su tesis de maestría de la universidad técnica del norte Ibarra - Ecuador titulada "El juego trabajo como estrategia didáctica para el desarrollo de las competencias interpersonales necesarias en el proceso de la adaptabilidad de niños del período inicial", presenta como objetivo fortalecer la metodología pedagógica mediante el juego trabajo para la mejora de la adaptabilidad del ingreso de los niños y las niñas en Educación Inicial 2. Además de ello emplea una metodología de carácter mixta, de tipo descriptivo, analítico, sintético y bibliográfico; los métodos fueron hermenéutico –

descriptivo. La población de estudio estuvo conformada por 25 niños de educación inicial 2 y dos docentes del nivel. Finalmente se llegó a la conclusión que los niños en el proceso de transición de la casa a la escuela tienen problemas de adaptabilidad, presentan rechazo, miedo, inseguridad, no comparten con los compañeros y se resisten a obedecer a la maestra.

Jiménez (2018), en su tesis de licenciatura de la universidad de Quevedo Ecuador titulada La psicomotricidad gruesa en las actividades lúdicas de los infantes de 5 años de edad, Su objetivo general fue analizar la psicomotricidad gruesa en las actividades motoras de los alumnos de 5 años de edad del nivel escolar, se empleó una metodología descriptiva no experimental, a través de una muestra de 21 estudiantes. Se concluye utilizar la recreación dirigida como estrategia de enseñanza para el desarrollo de la misma y mejora el proceso de aprendizaje en los niños, así mismo se indica que la proyección comprobada en los infantes de 5 años de nivel escolar no satisface las posibilidades, en razón de que la planeación se realiza especialmente para laborar dentro del aula orientado al desarrollo cognitivo, desfavoreciendo al desarrollo afectivo y motriz, aspectos que son primordial para el desarrollo pleno del infante.

Rosada (2017), en su tesis de licenciatura de la universidad de Guatemala, Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria, esta investigación tiene como objetivo principal facilitar a las maestras de la Escuela Oficial Rural Mixta, Aldea San Gaspar de la ciudad de Guatemala, una guía de ejercicios con actividades para estimular el desarrollo motor grueso para niños de 6 años según la sub-áreas del CNB y fortalecer las clases de Educación Física, el método de investigación que se utilizó en este estudio fue investigación cualitativa, éste se caracteriza por su propósito en profundizar en casos específicos y su prioridad es cualificar, esta investigación le permitió llegar a las siguientes conclusiones la utilización de los materiales

fue de gran apoyo para las maestras y alumnos, con anterioridad no utilizaban los materiales porque aún estaban empacados y tenían el temor de perderlos o arruinarlos

Campaña, (2020) en su tesis para licenciatura de la universidad Santo tomas de Pasto - Colombia titulada Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años, tuvo como objetivo, Determinar las principales estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el desarrollo del equilibrio en menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo. La metodología que se empleo de enfoque cualitativo de tipo denominado Investigación-Acción, la muestra de la investigación esta conformada por 22 niños de 3 y 4 años, concluye que Se ha podido evidenciar la importancia fundamental de integrar a la familia como eje articulador de procesos educativos y vivenciales dentro contexto escolar, así como a docentes, directivos, profesionales de otras áreas y demás miembros de la comunidad.

2.1.2. Antecedentes Nacionales:

Lupuche, (2019), En su tesis de licenciatura de la universidad Cesar Vallejo en Lima titulada, Las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 323 agosto B. Leguía, puente piedra. Presenta como objetivo general determinar la relación que existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Augusto B. Leguía, Puente Piedra Perú. Además de eso presenta como metodología el de tipo descriptivo de nivel correlacional con diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 100 niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E. Se llega a la conclusión que las actividades lúdicas aplicadas a los niños en la unidad educativa si ayudaron al desarrollo de su psicomotricidad gruesa, sin embargo, se necesita seguir

reforzando y ejecutando actividades que involucren mover el cuerpo para el logro óptimo de esta habilidad.

José y Tello (2019), “en su tesis de licenciatura de la universidad de Huancavelica, titulada Nivel de Psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E. N° 30982 María Inmaculada Concepción de Churcampa en Huancavelica en el año 2019, presenta como objetivo principal determinar el nivel de psicomotricidad gruesa que presentan los niños y niñas de la I.E. N° 30982 María Inmaculada Concepción de Churcampa en Huancavelica en el año 2019. A demás de ello, emplea una metodología de tipo básico y de nivel descriptivo y de diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 45 estudiantes de 4 años. Finalmente se concluye que la psicomotricidad gruesa cumple un valor muy importante en la educación de los estudiantes que permita el desarrollo psicomotriz del estudiante”.

Quiñonez (2020), en su tesis de licenciatura de la universidad San Ignacio de Loyola Lima titulada Psicomotricidad gruesa en niños de inicial del nido School golf durante el aprendizaje remoto, 2020, tuvo como objetivo Describir el nivel de psicomotricidad gruesa en niños de inicial del nido School Golf durante el aprendizaje remoto, 2020. La metodología utilizada de enfoque cuantitativo con nivel descriptivo de tipo básica y diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes de 3,4 y 5 años. Se concluye que el nivel de psicomotricidad gruesa que presentan los niños del nido School Golf es alta de acuerdo a la escala motriz de Ozer, ya que existe un porcentaje alto de niños que están dentro de su edad neurológico y también un porcentaje de niños que están por encima de su edad neurológica.

Córdova (2020), en su tesis de licenciatura de la universidad nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas chachapoyas titulada Juegos Tradicionales En La Motricidad Gruesa En Preescolares. La metodología utilizada es cuantitativa, se considera

el método hipotético deductivo diseño pre experimental, basado en una muestra de 14 estudiantes, se concluye el nivel de coordinación, de la motricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos tradicionales, los niños estaban en el nivel de inicio con un 71,4% luego de la aplicación de los juegos tradicionales se encuentran en un nivel de proceso con un 35, 7% esto quiere decir que hubo una mejoría a pesar de las complicaciones debido a la pandemia.

2.1.3. Antecedentes locales

Moreno (2020), en su tesis de licenciatura de la universidad los ángeles de Chimbote, Tumbes titulada Aplicación de estrategias didácticas basadas en el enfoque colaborativo mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 05 años, presenta como objetivo general demostrar de qué manera la aplicación de estrategias didácticas basadas en el enfoque colaborativo mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 05 años de la I.E.I. N ° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del Distrito la Cruz, Además de ello emplea como metodología de carácter cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental a través de una muestra. La muestra poblacional fue de 20 niños en edades de cinco años, Por lo tanto, se concluye afirmando que la aplicación de estrategias didácticas Basado enfoque Colaborativo mejora significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I. E.I. N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del Distrito la Cruz, de la Región Tumbes 2018, entre los principales resultados tenemos que a través de la prueba de Wilcoxon se obtuvo el valor de Z es -3,924b y el valor, y el valor de P es positivo $0,000 < 0.05$ por lo tanto se rechaza la H_0 por lo que se acepta el post test.

Fernández (2020), en su tesis de licenciatura de la universidad los ángeles de Chimbote, Tumbes, titulada programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas

de 4 años de la I.E.I N° 205 “Sol Radiante” del distrito de Aguas Verdes. La presente investigación tuvo como objetivo general determinar si el programa de juegos lúdicos basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 205 “Sol Radiante del distrito de Aguas Verdes, Región Tumbes 2018. La metodología fue de tipo cuantitativo con un diseño pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población maestra de 25 niños de 4 años de edad de Educación Inicial. Se concluyeron que en pos test se ha obtenido un nivel alto del nivel gestual, un nivel pragmático significativo, donde cada uno de los niveles resaltan mi diseño y aplicación de los juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad fina se realizó la prueba de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación.

Mego (2019), en su trabajo académico para segunda especialidad de la universidad nacional de tumbes, titulada La psicomotricidad en los niños de educación inicial, la presente investigación tiene como objetivo, reconocer la importancia del desarrollo de la psicomotricidad en los niños de educación inicial. La metodología fue descriptiva simple, se concluyó que la motricidad gruesa, genera vitalidad al cuerpo, expresa una sensación de buena salud y predisposición para hacer tareas cada vez más complejas. Solo un niño que haya desarrollado suficientemente su motricidad gruesa será capaz de aprender sin problemas las habilidades propias de la motricidad fina como escribir o atarse los cordones del zapato, actividades que son cotidianas en la vida de los niños.

Merino (2022), en su tesis de licenciatura de la universidad los angeles de chimbote, tumbes titulada Juegos Didácticos en el Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa en niñas y niños de 5 años de la I.E. “El Triunfo” del distrito de Tumbes, tuvo como objetivo Determinar si los juegos didácticos aplicados estratégicamente contribuyen en el desarrollo

de la psicomotricidad gruesa en niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa “El Triunfo” del distrito de Tumbes – 2021. La metodología fue de tipo aplicada y de nivel explicativa de diseño pre experimental, se trabajó con una población de 49 estudiantes, se concluyó que se obtuvieron que en el pre test de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años, están en Inicio, es decir que los estudiantes no respondían a las dimensiones de Esquema corporal, Equilibrio, Lateralidad, Tiempo – espacio y Motricidad. Concluyendo que en la prueba estadística de Wilcoxon se obtuvo un sig. 0.001 es decir fue significativo al aplicar los juegos didácticos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años.

2.2. Bases Teóricas de la Investigación

2.2.1 Bases teóricas

2.2.1.1. El Juego como estrategia didáctica

Concepto de juego

Es una necesidad importante en los aprendizajes de los estudiantes ya que permitirá asumir retos y desafíos motivadores para que el estudiante pueda asumir el aprendizaje de manera teniendo como referente las instrucciones durante su desarrollo .

Según Vásquez (2000) Durante la etapa infantil los niños niñas reconocen diferentes tipos de juegos formales, es en esta etapa donde ponen en funcionamiento las habilidades y destrezas teniendo en cuenta las reglas del juego. El significado de lúdica proviene del latín ludus, Lúdica/co que dice de lo perteneciente o relativo al juego, No todo lo lúdico es juego. La lúdica permite el desarrollo integral del ser humano .

Para Ortega (1995) explica: durante el juego el niño experimenta sentimientos, descarga energías, expresa sus deseos y miedos de manera voluntaria y espontánea recreando situaciones vividas y del entorno .

Sutton y Smith (1978): Base importante de la educación integral del estudiante, porque desde su ejecución necesita de la interacción social, permitiendo el desarrollo cognitivo y motor del estudianteya que necesita dominar todas estas características para hacer posible el juego. (p. 81) .

Los juegos didácticos son definidos por Flores (2009): Una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación (p. 38) .

2.2.1.2. Enfoques del Juegos

Enfoque teórico

El Juego cumple un papel importante para la formación del estudiante ya que permitirá ayudar a fortalecer sus competencias, también contamos con diferentes aportes teóricos que nos ayudaran a comprender mejor la estrategia

Zapata (1990) afirma que el juego no exige esfuerzo, pero algunos pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas. El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales ya nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar. (Sutton-Smith, 1978) .

2.2.1.3. Teoría del Juego

Piaget (1951) parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene .

Newman y Newman (1983) comentan que cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos .

2.2.1.4. Clasificación de los juegos

El juego debe tener una finalidad en la recreación, en las habilidades y destrezas que desempeña el infante según su naturaleza .

Juegos de Habilidades

- a. Recreación de inicio o rompe hielo.
- b. Recreación sensorial.
- c. Recreación de reto.
- d. Recreación de resolver problemas.
- e. Recreación de interés Psicosocial.
- f. Recreación pasivos de cierre.
- g. Recreación de destreza motriz.

Conforme a Díaz (1993) clasifica este aspecto según sus cualidades como las siguientes :

a. Juegos sensoriales :

Desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial (p. 122) .

b. Juegos motrices:

Buscan la madurez de los movimientos en el niño (p. 122) .

c. Juego de desarrollo anatómico:

Estimulan el desarrollo muscular y articular del niño (p. 122)

d. Juegos organizados

Refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza

e.) Juegos pre- deportivos

Incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes (p. 122) .

f.) Juegos deportivos :

Su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder (p.123) .

2.2.1.5. Los juegos didácticos

Diaz (2013) manifiesta que, el juego es un elemento primordial brinda diferentes estrategias que permite ayudar en el aprendizaje, considerando un conjunto de actividades agradables, divertidas, cortas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomentando el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos conjuntamente con valores facilitan el esfuerzo para internalizar de los conocimientos de manera significativa . (p. 68)

Saberes propios son habilidades adquiridas que el infante va desarrollando a través de los juegos recreativos en coordinación con sus demás compañeros favoreciendo y desarrollando sus músculos en sus conocimientos cognitivos, donde la docente imparte las enseñanzas con estrategias metodológicas que va empleando en cada sesión de clase .

El juego didáctico, desarrolla en el niño/a una creatividad, que permite imaginar y participar en forma libre generando su propio aprendizaje, jugando, pero a la vez aprendiendo al lado del maestro, el cual lo apoyará y servirá como mediador. el juego representa para el niño/a la principal oportunidad de imponerse limitaciones, sin tener que depender solamente de las disciplinas externas de los adultos [...] .

considerando las opiniones anteriormente mencionadas el juego puede incrementar la capacidad de atención del estudiante. Una de las principales deficiencias del niño es la falta de atención. Esto no quiere decir necesariamente que tiene un problema de conducta, pues la aparición de cosas nuevas que atraen la atención del niño es constante y lo distrae con facilidad .

Características .

Andrade y Ante (2010) Establece las siguientes características: Despiertan interés hacia las asignaturas, provocan la necesidad de adoptar decisiones, exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas y constituyen actividades pedagógicas dinámicas .

Calderón (2013) explica :

Espontaneidad, motivación y la estimulación de la imaginación, en este aspecto la oportunidad que brinda esta clase de actividad está fijada hacia una participación libre por parte del alumno o alumna, que al mismo tiempo le permita aumentar su motivación dentro de la clase y fundamentalmente esté haciendo uso de sus destrezas, habilidades o imaginación para resolver los diferentes problemas que se le puedan presentar, puede ser desde escondido hasta crucigramas; activan estrategias, metodológicas impartiendo las capacidades intelectuales (p. 196) .

2.2.1.6. Etapas del juego didáctico

Piaget (1962) determina lo expuesto a continuación:

A.- Etapa sensorio motriz o de ejercicio (0-2 años)

Esta etapa permite la obtención del conocimiento a partir de la interacción física con el entorno inmediato. Esto permite que el desarrollo cognitivo se articule mediante juegos de experiencia, de manera involuntaria en un inicio, asociando las experiencias con los objetos, personas y animales cercanos.

Los niños y niñas de esta etapa, realizan el juego para satisfacer sus necesidades mediante transferencias entre ellos mismos y el entorno.

B. etapa pre operacional o del Juego simbólico (2-7 años)

Linares (2009) distingue:

Esta etapa, del desarrollo del niño les permite tener la capacidad de recordar imágenes y poder codificar sus experiencias en símbolos, por ello es necesario el uso del juego simbólico, que permitirá favorecer el desarrollo del lenguaje, y las habilidades cognitivas y sociales. Favoreciendo la creatividad y la imaginación. (p 27)

Para Díaz (2012) señala: La imaginación es una característica fundamental de este estadio, porque a esta edad se tiene mayor posibilidad de simular situaciones, personajes, y objetos que no se encuentran presentes en el momento del juego.

C.- Etapa de operaciones concretas (7-12 años)

Montero (2017) precisa: El infante a medida que desarrolla su etapa escolar adquiere nuevos conocimientos adecuados en los obstáculos que se le presentan en su vida cotidiana y se desenvuelve explorando la coordinación en los juegos relacionados viso manual a través de los juegos propuestos por la docente el niño logra los objetivos planteados. (p. 6).

Abarca (1992) establece que: Los niños van dejando atrás su egocentrismo e intuición para dar paso a la reflexión.

D.- Etapa de operaciones formales (12 años en adelante)

Montero (2017) detalla:

En este estadio la capacidad de razonar y pensar va a permitir el desarrollo de juegos con un nivel mayor en dificultad, como también juegos donde los niños y niñas deben dar opiniones más concretas en dificultad”, “como también juegos donde ellos y ellas deben dar opiniones más concretas en relación a las situaciones que se les presentan. Las actividades no pueden ser básicas, sino que deben involucrar un nivel de exigencia más elevado para acaparar la atención de los participantes. (p.79)

Montañez (2000) manifiesta que:

El niño explora el material que se le aplica donde desarrolla las habilidades construyendo sus propios juegos y elabora moldeando con la plastilina líneas rectas, curvadas, circulares etc. (p.248)

2.2.1.7. Rol del docente

Calderón (2013) aporta: La importancia pedagógica del juego radica en su capacidad de mediar entre el educando y los contenidos a través de la interiorización de significados y sus niveles de aplicación.

2.2.1.8. Importancia

López y Bautista (2002) opinan:

Según el autor nos manifiesta que sirve para motivar y descubrir por ellos mismos el interés y la curiosidad, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el estudiante

con dificultades se sienta rechazado, comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal, [...] cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando o bien carecemos de estrategias adecuadas o bien no reflexionamos adecuadamente sobre el impacto de todas nuestras acciones formativas en el aula. (p. 8).

Yvern (1998) destaca que los juegos didácticos permiten el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica como:

Del área físico-biológica

Capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.

Del área socio-emocional

Espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos.

Del área cognitiva-verbal

Imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.

De la Dimensión Académica

Apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades (p.36).

Para Chacón (2007) indica que:

Es cuando se precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego “Busca la pareja”, lo que se pide es que los niños desarrollen las habilidades de

correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo que se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fija.

2.2.1.9. Las acciones lúdicas

Actividades indispensables del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no se presentan, no se da el juego, sino tan solo un ejercicio didáctico.

Estimulan la actividad lúdica, haciendo más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos, por ejemplo, cuando arman rompecabezas ellos reconocerán cuales fueron los cambios producidos con las partes que lo forman. (p.3).

2.2.1.10. Principios pedagógicos

Según Meneses y Monge (2001), “los docentes deben seguir estos principios para la enseñanza del juego”:

Se tiene que tener conocimiento del juego de desarrollarlo con los niños/as, presentar los instrumentos que se van a emplear.

Motivación constante de los estudiantes anteriormente y después del juego.

Comunicar en forma clara y sencilla del juego antes de ponerlo en práctica.

Además, se tiene el rendimiento adecuado en la sesión de aprendizaje.

Terminada la sesión de clase, el infante en coordinación con sus amigos ejecuta la actividad.

2.2.1.11. Dimensiones del Juegos como estrategia didáctica

El Juego de construcción: este tipo de juego según Moreno (2002), consiste en toda actividad conlleva a la manipulación de los objetos con la intención de crear algo, solo se va a crear en la imaginación de los niños, crean diseñan y proyectan, cambian y utilizan un sin número de recursos intencionales para que su imaginario logre proyectar en un instrumento en concreto. Muchos autores señalan que este tipo de juegos se mantienen a lo largo del desarrollo de la persona”. “Es necesario tener el sector de construcción bien implementado aquí podemos observar cómo los niños/as con ese material construyen puentes caminos casas etc.

Los juegos de mesa: Este juego y según García (2013), va a desarrollar el pensamiento lógico y la interpretación del medio que rodea al niño, en forma ordenada. Estos juegos van a potenciar el aprendizaje espontaneo y, también la construcción de estrategias mentales que son trasferibles a otras tareas .

Juego al aire libre: García, (2013) Este tipo de juego es el que se trasmite de generación en generación en el que participan los más pequeños con los adultos. Este juego resulta ser beneficioso, para los niños ya que se comparten experiencias con los más grandes. Los juegos al aire libre son dinámicos, necesitan espacios por aquí los niños/as corren, saltan, hacen rondas, cantan bailan etc .

2.2.2. Psicomotricidad gruesa

Definición

Zamudio (2006) nos manifiesta que la, Psicomotricidad es la educación del movimiento, la educación por el movimiento y las experiencias corporales empleadas por los niños (p.18) .

Según Durivage (2010), la psicomotricidad es el campo que indaga la conexión tanto

entre los movimientos como además en las funciones mentales, investiga la primacía del movimiento en el desarrollo de la personalidad como también del aprendizaje (p.34) .

La psicomotricidad se involucran el desarrollo armónico de la mente como del cuerpo mediante el movimiento .

Para Ardanaz (2009) manifiesta que la armonía permite la sincronización que hay entre realizar movimientos amplios, que es cuando se involucran grandes masas musculares, esta coordinación y armonía siempre en actividades de trepar, caminar, saltar, correr, rodar, lanzar objetos y bailar, entre otros. (p.2) .

Según Papalia (2011) citado por Arzola (2018) conceptualiza: El crecimiento de las zonas sensorio-motrices permite a que los infantes empleen juegos para su propio goce. sus huesos y sus músculos son mucho más firmes y su cavidad pulmonar es más grande, lo que le proporciona poder trepar, correr y saltar, pero más rápido y con más precisión (p.242)

Para Cantón (2014) manifiesta que la psicomotricidad gruesa compone “el control con el que cuenta el niño para tener algunas destrezas sobre su cuerpo como, por ejemplo: caminar, bajar escaleras o subirlas, caminar o también levantarse. Además, a su vez el poder manejar cosas relativamente grandes así manifiesta que puede controlar sus músculos con rapidez como también con facilidad (p.146) .

Así mismo, contamos con Armijos (como se citó en Semino, 2016) quien manifiesta que: Aquí juegan los movimientos de partes grandes del cuerpo del infante, así como todo el cuerpo. Así pues, involucra movimientos musculares de abdomen, piernas, espalda y a la vez de brazos y cabeza. Proporcionando de esta manera: incorporarse, gatear, subir lacabeza, andar y voltear, etcétera (p.27) .

De esta forma, se indica que la psicomotricidad gruesa se basa en los movimientos cotidianos musculares del cuerpo que concederá al infante desarrollar principalmente su

coordinación, equilibrio y agilidad. También, podrá expresarse con las personas de su alrededor. Por eso, es de vital importancia que en esta etapa se fortalezca la psicomotricidad para que el menor pueda adquirir una maduración en el sistema nervioso .

A la vez, dichas destrezas y habilidades que ejecute el menor serán de acorde a la edad cronológica para alcanzar la actividad de sus músculos y conservar el agilidad, velocidad, equilibrio y fuerza en sus movimientos, pero todo eso se ejecutara solo si se da una estimulación optima, además si se tiene muy en claro el contexto del infante, tales como: sus padres, el colegio y la sociedad (Arzola, 2018) .

2.2.2.1. “Teorías de la Psicomotricidad gruesa

Teoría constructivista del aprendizaje .

Mediante el constructivismo la actividad mental desarrolla diferentes procesos personales que permite la mejora mejoras en la educación escolar .

Piaget (1969), sugirió que, a través de procesos de acomodación y asimilación, los individuos construyen nuevos conocimientos a partir de las experiencias, la asimilación ocurre cuando las experiencias de los individuos se alinean con su representación interna del mundo. Asimilan la nueva experiencia en un marco ya existente .

Los aspectos endógenos e individuales de dicho proceso por medio del concepto de equilibración, el cual permite explicar el carácter constructivista de la inteligencia mediante una secuencia de momentos de desequilibrio y equilibrios, donde el desequilibrio es provocado por las perturbaciones exteriores y la actividad del sujeto permite compensarlas para lograr nuevamente el equilibrio (Piaget, 1969)

Podemos deducir que en el aprender diario del estudiante va construyendo conceptos significativos y necesarios para formación en el contexto que se encuentra. Esto

implica una activa del estudiante poniendo en práctica sus aprendizajes previos, el docente es un mediador entre el niño y su contexto de aprendizaje

Wallon (1974), que el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento; o sea, que el desarrollo va del acto al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal, a lo cognitivo .

Teoría de aprendizaje significativo

Ausbel (2002), insiste, El aprendizaje significativo es un proceso complejo que requiere predisposición para aprender y un material potencialmente significativo, no cabe, pues, confundir el proceso con el material con el que se realiza, la significatividad no está en el material en sí, sino que la atribuye el sujeto a través de la interacción que establece con las ideas de anclaje presentes en su mente, siempre que quiera hacerlo, o sea, siempre que tenga una actitud favorable o significativa .

Romero (2009), El aprendizaje significativo, se refiere a que el proceso de construcción de significados es el elemento central del proceso de enseñanza- aprendizaje, el alumno aprende un contenido cualquiera cuando es capaz de atribuirle un significado, por eso lo que procede es intentar que los aprendizajes que lleven a cabo sean, en cada momento de la escolaridad, lo más significativo posible, para lo cual la enseñanza debe actuar de forma que los alumnos profundicen y amplíen los significados que construyen mediante su participación en las actividades de aprendizaje, en este sentido, las nuevas tecnologías que han ido desarrollándose en los últimos tiempos y siendo aplicadas a la educación juegan un papel vital .

2.2.2.2. Dominio de la psicomotricidad Gruesa .

Según Ardanaz (2009) en la psicomotricidad gruesa esta diferenciada por: el dominio corporal dinámico como también por dominio corporal estático :

a. **Dominio corporal dinámico**

Se consideran que es la habilidad de manejar distintas partes del cuerpo, quiere decir, empezando a moverlas con sincronización de movimiento y desplazamientos, atravesando problemas de los objetos para realizarlos de una forma no rígida, asertiva, como también precisa sin brusquedades (Ardanaz, 2009) .

Este manejo corporal dinámico suministrara al infante, seguridad y a la vez confianza, porque ya es consciente de sus habilidades y el manejo ejerce sobre su cuerpo. Por parte del niño implica :

- a. Un dominio fraccionario del cuerpo .
- b. No tener temor ni tampoco inhibición .
- c. Madurez neurológica, que sólo encontrará con la edad .
- d. Estimulación como también ambiente propicio .
- e. Atención en el movimiento como además la representación mental del mismo .
- f. Integración progresiva del esquema corporal .

También, Ardanaz (2009) manifiesta que, “en este mando podemos laborar en el niño diversos aspectos, que mostramos :

2.2.2.3. **Dimensiones de la Psicomotricidad gruesa .**

Coordinación general: Donde el niño debe ser competente para realizar movimientos generales, haciendo participas a todas las partes de su cuerpo, como por ejemplo el sentarse, desplazarse, u otro movimiento parcial voluntario de las diversas partes de su cuerpo, Ardanaz, (2009) .

El equilibrio: Compromete la facultad para derrotar la acción de la gravedad y conservar el cuerpo en la postura correcta, implicando una interiorización de su eje corporal, una personalidad equilibrada, un dominio corporal, y algunos reflejos que le permitan

mantenerse en una postura donde no se logre caer (Ardanaz, 2009) .

El ritmo: Está conformado por pulsaciones o sonidos separados por intervalos de tiempos ciertamente pequeños. Es aquí donde se realiza la capacidad de la persona para seguir con una buena coordinación de movimientos una serie de sonidos dados (Ardanaz, 2009) .

La coordinación viso motriz: Necesita de una maduración conlleva a una fase llena de experiencias en las que son requeridas, el sentido de la visión, el oído y así el movimiento del cuerpo o del objeto. Es por ello, que en la educación de la coordinación viso motriz emplean ejercicios donde el cuerpo debe acostumbrarse al movimiento del objeto procurando un manejo de cuerpo como también del objeto, la adaptación del movimiento con el espacio son una coordinación de movimientos con objetos, puesto que la precisión necesitada para poder llevar el objeto de un lugar a otro. Ardanaz (2009) .

Dominio corporal estático

Tenemos que para Ardanaz (2009) el control corporal estático es aquella actividad motriz que llevan al infante a interiorizar el esquema corporal, son las siguientes :

La tonicidad: Aquí se valora el grado de tensión muscular requerida para realizar alguna actividad. Siendo regulada por el sistema nervioso, llegando al equilibrio tónico como requerido para experimentar lo máximo de sensaciones posibles en distintas actitudes como también de posiciones entre dinámicas como estáticas (Ardanaz, 2009) .

El autocontrol: Es el talento de encaminar la energía tónica para poder así hacer distintos movimientos. Por ello, se necesita obtener un debido tono muscular llevándolo al control de su cuerpo, en cuestión de movimientos como de postura determinada (Ardanaz, 2009) .

La respiración: Es la capacidad mecánica regularizada por los centros respiratorios

bulbares, lo que consiste en asimilar el oxígeno del aire requerido para la nutrición de sus tejidos, así desprender el dióxido de carbono del cuerpo. Se pretende que sea nasal como regular, por medio de la educación. Dentro de los 2 o 3 años del menor puede controlarla con ejercicios tanto torácicos como abdominales, o los motrices de inspirar como exhalar (Ardanaz, 2009) .

Relajación: Que es la disminución voluntaria de la parte muscular. Puede ejecutarse tanto de manera global como también segmentaria. Dentro del colegio de Educación Infantil se emplea, entre otras cosas, para descansar luego de una labor motriz dinámica, para interiorizar lo que se ha experimentado con el cuerpo, para la preparación o ejecución de una actividad. Con respecto a obtener una adecuada relajación se requiere de silencio, llevar ropa cómoda, una temperatura agradable, por último, volver al movimiento sin brusquedades Ardanaz, (2009) .

2.2.2.4 Beneficios de trabajar la psicomotricidad gruesa

Sus beneficios de esta no deben ser un esfuerzo, puesto que, estos se pueden ejecutar mediante juegos divertidos los cuales permiten a los menores guarnescan a los músculos como el equilibrio para diversificar cada aspecto con la parte cognitiva García yRojas, (2018)

Hay labores determinadas dirigidas a los menores de diversas edades, como para los que caminan o aquellos que aún gatean. A través de los ejercicios fortalecen la motricidad gruesa, evitando distintas patologías, así pudiendo trabajar cada músculo para poder mantener control sobre los mismo así ejecutar deportes que necesitan de esfuerzo como por ejemplo el ciclismo u otros que requieran de equilibrio como malabares, García y Rojas, (2018) .

2.2.2.5. Actividades para trabajar la psicomotricidad gruesa

Según García y Rojas (2018) tenemos las siguientes :

Puntería: Ubicamos objetos alejados que pueden ser envases o también latas, el fin es atinar con una pelota de goma para hacerlos caer, practicando aquí la fuerza como también la coordinación .

Capturar objetos: Se agarran objetos, como una pelota de fútbol o pequeña, estimula la coordinación motora, desempeña otros aspectos de la motricidad gruesa .

Jugar con un globo: Al elevar los globos se puede obtener movimientos coordinados .

Visitas al parque: Llevarlos a los menores al parque, hace que disfruten físicamente de sus atracciones, siendo esto importante para el desarrollo de la motricidad gruesa

El juego del equilibrio: Importante es para la motricidad gruesa cualquier juego que tenga que ver con mantenerse equilibrado

Saltar: Apoyándose de una cuerda, saltar es una de las expresiones de la motricidad gruesa más empleada, la cual no necesita de mucho; solo incentivar los juegos como también las cuerdas para saltar, el movimiento de saltar beneficia a la coordinación de los saltos haciéndolos cada vez más perfectos .

2.2.2.6. Importancia de la psicomotricidad en el desarrollo infantil

En los primeros años de vida de un niño, la psicomotricidad tiene un papel importante, puesto que, interviene en el desarrollo afectivo, social como también el

intelectual, beneficiando al niño en su relación con su entorno, para tomar así en cuenta las diversas necesidades, individuales, e intereses de los infantes

(Colado, como se citó en Portero, 2015).

Colado (como se citó en Portero, 2015) menciona tres áreas:

a. Nivel motor

Tenemos que Colado (como se citó en Portero, 2015) mantiene que la psicomotricidad logrará que el niño conozca su cuerpo y posibilidades, para controlar sus movimientos, desarrollar lateralidad, obtener su esquema corporal. Se desarrolla la agilidad, tonicidad, flexibilidad como también la coordinación: Simplifica la adquisición del esquema corporal, deja que el niño tome percepción y conciencia de su propio cuerpo.

Beneficia el manejo del cuerpo, mediante la psicomotricidad el menor aprende a manejar como también acoplar su movimiento corporal.

Ayuda a afirmar su control postural, lateralidad, coordinación, equilibrio, ubicación en tiempo y espacio.

b. Nivel cognitivo

Colado (como se citó en Portero, 2015) manifiesta que la psicomotricidad logra que el niño beneficie en su audición, memoria, concentración, atención, creatividad como también en su visión. Es más, Estimula tanto la percepción como la discriminación de las cualidades de los objetos, también la exploración de los diferentes empleos que se les puede dar.

Crea hábitos que hacen fácil el aprendizaje, beneficia a la atención, concentración como además la memoria, así como la creatividad del niño.

Acopla nociones espaciales como arriba-abajo, a un lado-al otro lado, delante- detrás, cerca lejos y otros más, a partir de su propio cuerpo.

- Refuerza nociones básicas de tamaño, cantidad, color como además de forma mediante la experiencia directa con los elementos del entorno.

c. Nivel social y afectivo.

Colado (como se citó en Portero, 2015) dice que la Psicomotricidad logra que los niños conozcan el medio en el que están, adquieren habilidades requeridas para conectarse en el superar problemas o miedos, aprender. Obtiene auto concepto de él mismo, Se involucra con otros, socializa, se facilita en la comunicación receptiva como expresiva. Luego de un buen trabajo psicomotor individualizado se da el trabajo en equipo, además del grupo con juegos de cooperación.

Sirve como un canalizador, ya que el niño puede descargar su impulsividad sin culpabilidad. Esta descarga será determinante para su equilibrio afectivo.

Se integra a nivel social con sus compañeros, propicia el juego grupal.

Ayuda a enfrentar ciertos temores, el niño fortalece no solo su cuerpo sino también su personalidad superando así ciertos miedos que antes lo acompañaban.

Reafirma su auto concepto y autoestima, al sentirse más seguro emocionalmente, como consecuencia de conocer sus propios límites y capacidades.

III. HIPÓTESIS

Hi. El juego como estrategia didáctica influye significativamente en los niveles de logro de la Psicomotricidad Gruesa En Niños De 5 Años De La Institución Educativa Inicial N°205 Sol Radiante Del Distrito De Aguas Verdes 2021

Ho. El juego como estrategia didáctica no influye significativamente en los niveles de logro de la Psicomotricidad Gruesa En Niños De 5 Años De La Institución Educativa Inicial N°205 Sol Radiante Del Distrito De Aguas Verdes 2021 .

Variables

Variable independiente: Juegos didácticos

Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

Palacios (2014) sostiene que los diseños de investigación tienen el propósito de organizar sistemáticamente cada uno de los procesos comprendidos en el proceso de la ejecución del trabajo de investigación, en ese sentido y en coherencia con el objetivo de investigación formulado, se ha elegido el diseño pre experimental de un solo grupo con pre y pos prueba.

Esquema:

GE: O1 -----X -----O2

Dónde:

GE corresponde al grupo experimental

O1 y O es la medición a la variable dependiente, antes y después de la intervención.

Tipo de investigación

En la presente investigación fue de tipo cuantitativo, ya que, Hernández (1997) indica: “La investigación cuantitativa se dedica a recoger, procesar y analizar datos cuantitativos o numéricos sobre variables previamente determinadas”.

Fernández & Díaz (2012) afirma: “La investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede”.

Nivel de la investigación de las tesis.

Montero (2002) sostiene que los niveles de investigación están relacionados con el objetivo del estudio, en ese sentido se consideró asumir el nivel explicativo porque las relaciones que se manifiestan entre las variables elegidas es de causa y efecto, por lo que corresponde a este nivel su abordaje investigativo.

4.2. El Población y muestra

4.2.1. Población.

La población está representada por los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 205 Sol radiante del distrito de aguas verdes, como población finita .

Tabla N° 02: población

Aulas	Aula de 3 años	Aula de 4 años	Aula de 5 años
F	10	9	14
M	10	15	10
Total	20	24	24

4.2.2. Muestra

La muestra es el conjunto de estudiantes 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 205 Sol radiante del distrito de aguas verdes, Se asumirá los criterios de selección como la inclusión y la exclusión, en el primer caso, se incluye a todos los estudiantes de 5 años de educación inicial que están en proceso de formación y adaptación en el mundo social, en el segundo caso, de la exclusión, se tendrá en cuenta a niños especiales que, por defecto natural, no tiene el mismo ritmo de aprendizaje.

Tabla N° 03: Muestra por sexo

Institución Educativa	Sexo	f ₁	%
Institución Educativa Inicial N° I.E 205 sol radiante	F	14	60
	M	10	40
Total		24	100%

Nota: Elaboración propia en base a datos de registro de asistencia; 20/03/2020.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

El Juego como estrategia didáctica: Organización de sistemas didácticas expresión y comunicación en función recreativa, de capacidades y objetos del nivel psicomotor cognitivo, afectivo y maduración, desarrolla el equilibrio psicomotor ayuda a movilizar todo el esquema corporal y Potencial físico e intelectual de los niños. Huizinga (1972 pág. 36)

Psicomotricidad gruesa: Cantón (2014) estima que la psicomotricidad gruesa implica “el control que tiene el niño para adquirir ciertas habilidades de su cuerpo como: caminar, subir bajar escaleras, levantarse, etc. También, manejar objetos grandes demostrando que domina sus músculos con armonía” (p.146).

4.4. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
El Juego como estrategia didáctica	<p>Organización de sistemas didácticas expresión y comunicación en función recreativa, de capacidades y objetos del nivel psicomotor</p> <p>cognitivo, afectivo y maduración, desarrolla el equilibrio psicomotor</p> <p>ayuda a movilizar todo el esquema corporal y</p> <p>Potencial físico e intelectual de los niños. Huizinga (1972 pág. 36)</p>	<p>El juego como estrategia didáctica, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los estudiantes un aprendizaje que sea realmente significativo.</p> <p>Ministerio de cultura, (2015)</p>	Juegos de construcción	<p>Realiza movimientos con los materiales.</p> <p>Construye figuras.</p> <p>Desarrollan la visión espacial y estimulan el reconocimiento del entorno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Quita las piezas que se le indica. • Agrega la cantidad de piezas • Juega a armar figuras distintas superficies planas, rampas, inclinadas. • Juega a formar figuras geométricas. • Arma rompecabezas. • Organiza por colores las diferentes figuras según su tamaño • Reconoce el tamaño de las pizas del juego

			Juegos de mesa	<p>Identifica los elementos del juego.</p> <p>Comunica en forma oral la experiencia del desarrollo del juego.</p> <p>Reconoce las figuras que se forman en los tableros y en los dados</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juega con los materiales y los organiza según su forma • Realiza cantos múltiples identificando las vocales durante el juego • Lanza las pelotas de acuerdo a su color y tamaño • Cuenta las caras tiene el dado <p>Reconoce las piezas el tablero de forma adecuada.</p>
			Juegos de aire libre	<p>Jugamos saltos largos</p> <p>Jugamos a la rayuela</p> <p>Jugamos con las palmas de la mano.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica el criterio que utilizó para agrupar a sus compañeros. • Comprende la finalidad del juego • Juega a saltar obstáculos. • Señala con su mano para comunicarse durante el juego. • Realiza pintado utilizando la mano. <p>Recorta las figuras según el sonido.</p>
	Cantón (2014) estima que la psicomotricidad gruesa implica “el control que	En esta investigación la variable de interés (psicomotricidad gruesa) se			<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos con los ojos

Psicomotricidad gruesa	<p>tiene el niño para adquirir ciertas habilidades de su cuerpo como: caminar, subir bajar escaleras, levantarse, etc.</p> <p>También, manejar objetos grandes demostrando que domina sus músculos con armonía” (p.146).</p>	<p>evaluó mediante la aplicación de una lista de cotejo que mide dicha variable, y que se encuentra constituida por 25 ítems según sus dimensiones:</p> <p>Equilibrio, coordinación viso motriz, control del cuerpo</p>	Equilibrio	Realiza movimientos con el cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> • Cerrados. • Gira en su propio eje central. • Salta en dos pies de forma alternada. • Realiza balanceo de un lado a otro sin caerse. • Recorre figuras en zigzag. • Cambia de posición izquierda – derecha sin caerse.
			<p>Coordinación viso motriz</p> <p>Control del cuerpo</p>	Realiza coordinaciones adecuadas con su cuerpo	<ul style="list-style-type: none"> • Camina coordinadamente al subir y bajar las escaleras • Camina con precisión sobre la línea marcada en el piso • Lanza y atrapa la pelota con ambas manos • Coordina los brazos al hacer rodamiento de su cuerpo • Gatea sorteando obstáculos • Hace un control de sus movimientos cuando hace su tarea.

4.5. Técnicas e instrumentos de la recolección de datos

4.5.1. Técnica

Peralta (2012) afirma que las técnicas nos permiten organizar en forma eficiente el recojo de la información, para el caso de nuestro estudio se tiene esperado utilizar la técnica de la observación, en la medida que se trata de valorar los puntajes alcanzados por los niños y las niñas en la prueba de entrada y la prueba de salida.

La técnica que se empleo fue la observación mediante una lista de cotejo estuvo conformada por 25 Ítems.

4.5.2. Instrumentos

Pino (2012) afirma que son recursos y medios físicos en el que se registra lo evidenciado al momento de ejecutar la técnica, por lo que en coherencia con la técnica utilizada se prevé elaborar y aplicar una lista de cotejo.

Para analizar el estudio se coordinó vía telefónica con la docente y directora para el desarrollo de la aplicación de la lista de cotejo, luego de ello los datos se codificaron y se procesaron para la elaboración de las tablas y gráficos estadísticos para ello utilizamos el programa SPSS versión 21, Excel.

Validez y confiabilidad del instrumento

La Validez

A fin de determinar si el instrumento que es la lista de cotejo es la más adecuada se realizó una prueba piloto con la finalidad de evaluar la situación real del niño de 5 años referente a su expresión; para ver si era necesario modificar dicho instrumento. Se seleccionó 24 niños, de los cuales todos conocían los estímulos observados. El instrumento fue validado a través de la validación de criterio, ya que la lista de cotejo es apropiada para observar a los niños.

Confiabilidad

El análisis de fiabilidad nos indica la estabilidad de la lista de cotejo, es decir, en distintas aplicaciones mide de la misma forma y con la misma exactitud. Se aplicó el instrumento a una población de 24 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 205 Sol radiante, perteneciente al distrito de Aguas Verdes. Para cada ítem se ha considerado las preguntas si y no, los cuales nos dan la oportunidad de observar las debilidades y fortalezas de los niños referente a la psicomotricidad gruesa. Cuya Alfa de Cronbach fue = 0886567, que evidencia que el instrumento fue confiable.

4.6. Plan de análisis

El trabajo, es de carácter cuantitativo, porque los datos obtenidos son procesados en base a notas vigesimales los cuales se cuantificarán y son sometidos al análisis estadístico utilizando es programa SPSS versión 21, STATA V15, Minitab y Excel, en la que se busca demostrar el grado de significancia de la variable, con el grupo.

ESCALA DE CALIFICACIÓN NIVEL INICIAL

CALIFICACIÓN	DESCRIPCIÓN
AD Logro destacado	Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia esto quiere decir que demuestra aprendizaje que van más allá del nivel esperado.
A Logro Esperado	Cuando el estudiante evidencia un nivel esperado respecto a la competencia en todas las áreas propuestas y en el tiempo programado.
B En proceso	Cuando el estudiante está próximo o cerca del nivel esperado respecto a la competencia para lo cual requiere acompañamiento durante el tiempo razonable para lograrlo.
C En inicio	Cuando el estudiante muestra un proceso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente

Nota: Currículo nacional 2016

4.7. Matriz de consistencia

Titulo	Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>El Juego Como Estrategia Didáctica Para Mejorar La Psicomotricidad Gruesa En Niños De 5 Años De La Institución Educativa Inicial N°205 Sol Radiante Del Distrito De Aguas Verdes 2021.</p>	<p>¿De qué manera los juegos didácticos mejoran la psicomotricidad gruesa de los niños y las niñas de cinco años de la Institución Educativa Pública N°205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes 2021?</p>	<p>General:</p> <p>Determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejoran la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes.</p>	<p>Hi. El juego como estrategia didáctica influye significativamente en los niveles de logro de la Psicomotricidad Gruesa en Niños De 5 Años De La Institución Educativa Inicial N°205 Sol Radiante Del Distrito De Aguas Verdes 2021.</p>	<p>TIPO:</p> <p>Cuantitativo.</p> <p>NIVEL</p> <p>Explicativo</p> <p>DISEÑO</p> <p>Pre - experimental</p>
		<p>Objetivos específicos:</p> <p>Identificar el logro de psicomotricidad gruesa a través de un Pre Tés, en los niños de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes.</p> <p>Diseñar y aplicar los juegos como estrategia didáctica para mejorar la</p>	<p>Ho. El juego como estrategia didáctica no influye significativamente en los niveles de logro de la Psicomotricidad Gruesa en los Niños De 5 Años De La Institución Educativa Inicial N°205 Sol Radiante Del Distrito De Aguas Verdes 2021.</p>	<p>POBLACIÓN:</p> <p>68 estudiantes</p> <p>MUESTRA</p> <p>24 estudiantes</p> <p>Variable independiente</p> <p>El Juego Como Estrategia Didáctica</p>

		<p>psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes.</p> <p>Evaluar y comparar los resultados obtenidos el pre test y el post test en la mejora de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes.</p>		<p>Variable dependiente Psicomotricidad Gruesa</p> <p>TÉCNICA la observación.</p> <p>INSTRUMENTO Lista de cotejo</p> <p>ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN Utilizado el programa SPSS versión 21 y Excel 2020.</p> <p>PRINCIPIO ÉTICO Libre participación, anonimato, confidencialidad</p>
--	--	---	--	---

4.8. Principios éticos

Según la ULADECH (2022), se presentan los siguientes principios éticos para el desarrollo de la presente investigación se aplicará los siguientes principios:

Protección de la persona, el presente principio busca preservar el bienestar de las personas fin supremo de toda investigación, y por ello, se debe proteger su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión.

Beneficencia, se considera principio de información resultante del procesamiento de la información que será referente para el planteamiento de la investigación no generando ningún malestar a los investigados.

Justicia, Busca el bien común antes que el interés personal. Todos los participantes de la investigación tendrán un trato equitativo.

Integridad científica, este principio garantiza la credibilidad de la información sin alteraciones teniendo en cuenta el con rigor científico, asegurando la validez de sus métodos, Notas y datos

Consentimiento informado, que indica que por ser menores de edad los sujetos de la muestra los estudiantes de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Determinar el nivel de logro de psicomotricidad gruesa a través de un Pre Tés, en los niños de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes.

Tabla 03.

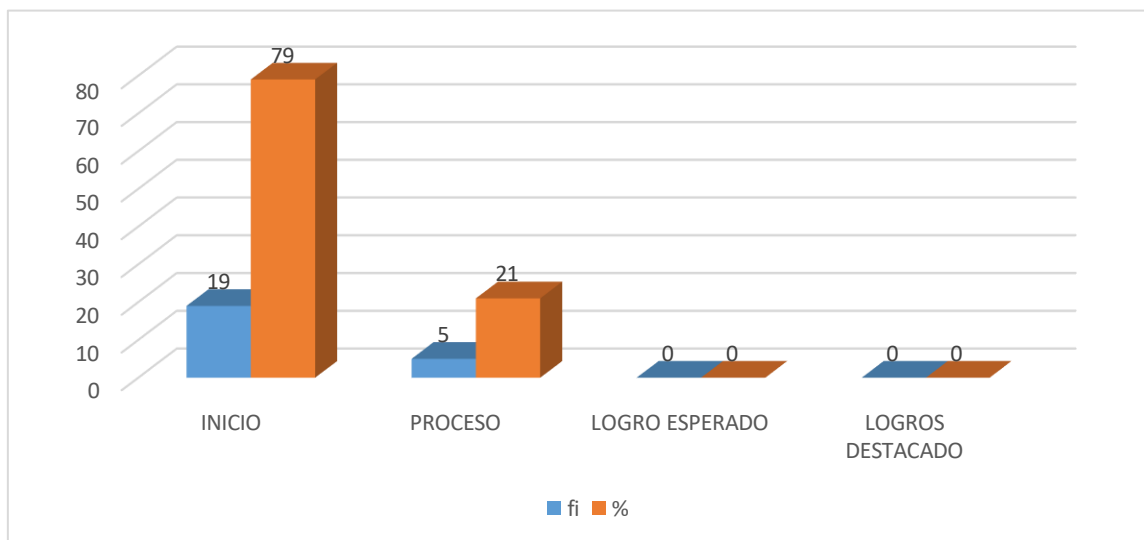
Resultado del Pre Test sobre el de nivel logro de la Psicomotricidad gruesa.

NIVEL DE LOGRO		fi	%
INICIO	C	19	79
PROCESO	B	5	21
LOGRO ESPERADO	A	0	0
LOGRO DESTACADO	AD	0	0
TOTAL		24	100

Nota: Resultados obtenidos de la aplicación del pre test.

Figura 1:

Resultados obtenidos del pre test sobre el nivel de logro de la Psicomotricidad gruesa.



Nota: Tabla 3

Interpretación: En la tabla 3 y figura 1, con relación al nivel de logro de la Psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años al aplicar el pre test, se registra un 79% en un nivel inicio y el 21% en un nivel proceso, así mismo se visualiza un 0% en el nivel de logro esperado y un 0% en logro destacado.

Diseñar y aplicar juegos didácticos que permitan mejorar el nivel de logro de la de los niños de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes.

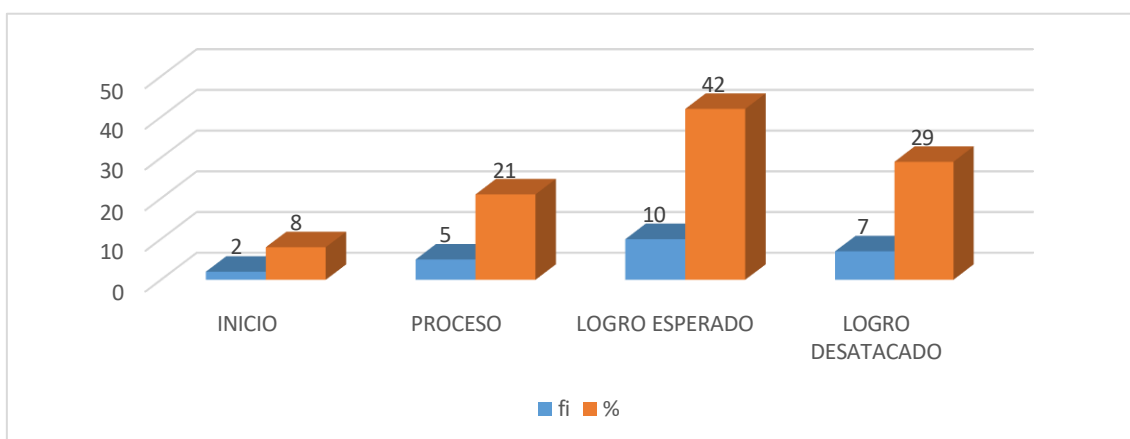
Tabla 04.

Sesión 01 Jugando con nuestro cuerpo.

NIVEL DE LOGRO		fi	%
INICIO	C	2	8
PROCESO	B	5	21
LOGRO ESPERADO	A	10	42
LOGRO DESTACADO	AD	7	29
TOTAL		24	100

Nota: Resultados de la sesión 01

Figura 2: Resultados obtenidos de la sesión 01.



Nota: Tabla 4

Interpretación: En la tabla 4 y figura 1, se observa que el 42% de los niños se encuentran en logro esperado, así mismo hay un 29% de los niños está en logro destacado, 21% en logro proceso, por último, hay 8% de los niños en logro inicio.

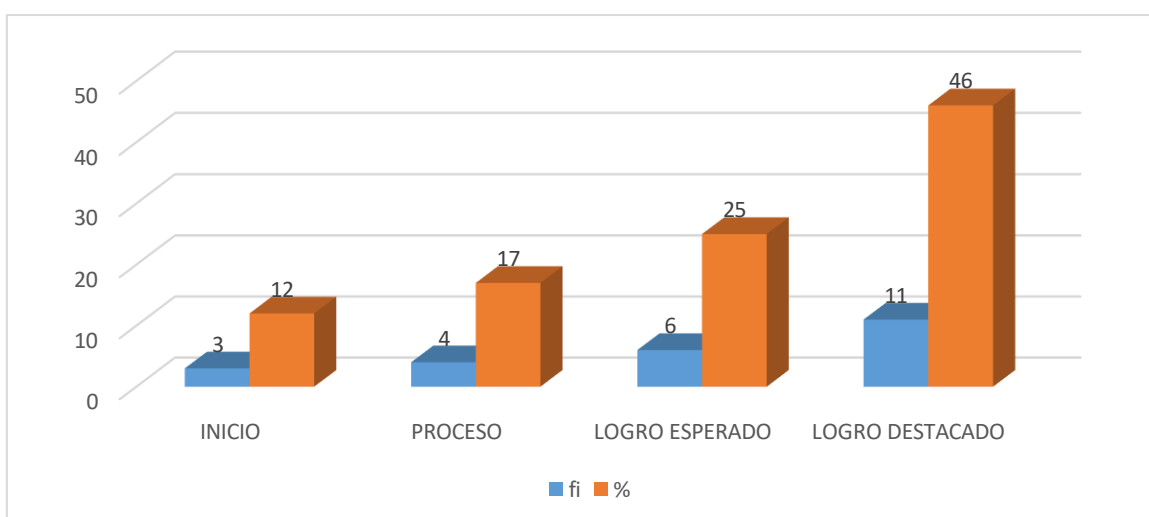
Tabla 5.

Sesión 02: Jugamos a reconocer las articulaciones de nuestro cuerpo

NIVEL DE LOGRO		fi	%
INICIO	C	3	12
PROCESO	B	4	17
LOGRO ESPERADO	A	6	25
LOGRO DESTACADO	AD	11	46
TOTAL		24	100

Nota: Resultados de la sesión 02

Figura 3: Resultados obtenidos de la sesión 02.



Nota: Tabla 5

Interpretación: En la tabla 5 y figura 2, se observa que el 46% de los niños obtienen logro destacado, 25% logro esperado, así mismo hay un 17 % de los niños obtienen un logro proceso, por último, hay 12 % de los niños en un nivel inicio.

Tabla 6.

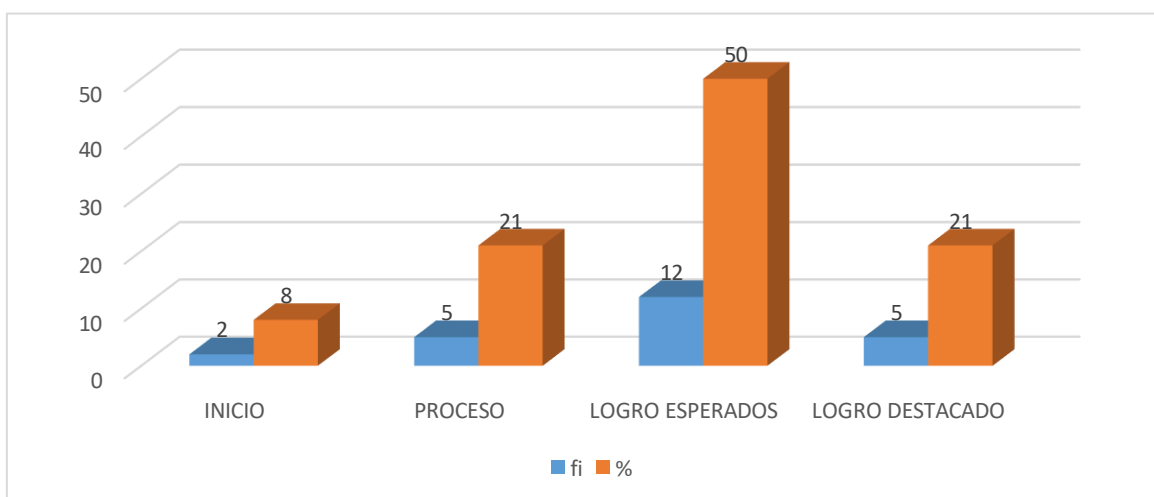
Sesión 03: Jugamos coordinar mis movimientos.

NIVEL DE LOGRO		fi	%
INICIO	C	2	8
PROCESO	B	5	21
LOGRO ESPERADOS	A	12	50
LOGRO DESTACADO	AD	5	21
TOTAL		24	100

Nota: Resultados de la sesión 03

Figura 4:

Resultados obtenidos de la sesión 03.



Nota: Tabla 6

Interpretación: En la tabla 6 y figura 3, se observa que el 50 % de los niños obtienen logro esperado, también tenemos 21% en logro destacado, así mismo hay un 21% de los niños obtienen un logro proceso, por último, hay 8 % de los niños en un nivel inicio.

Tabla 7.

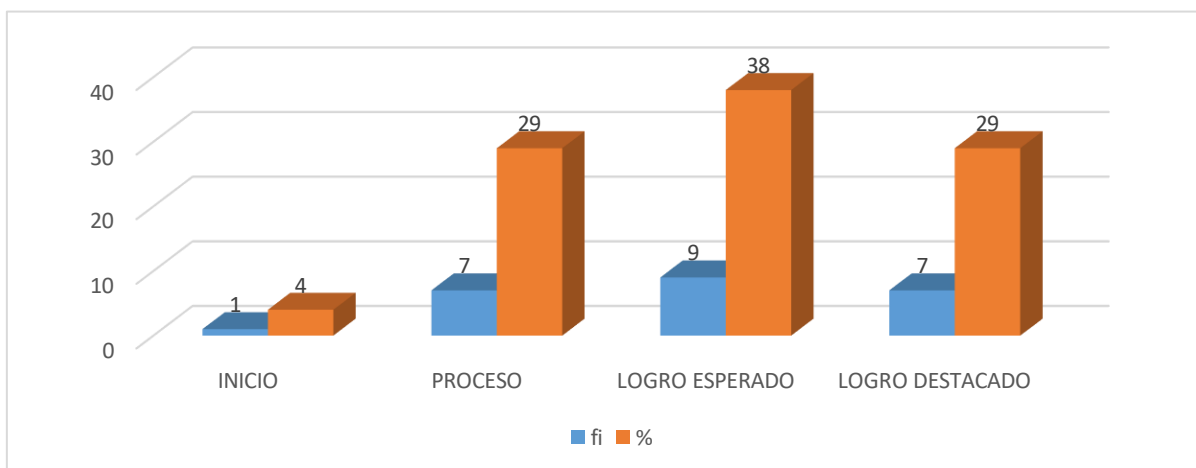
Sesión 04: Reconocemos nuestra derecha e izquierda

NIVEL DE LOGRO		fi	%
INICIO	C	1	4
PROCESO	B	7	29
LOGRO ESPERADO	A	9	38
LOGRO DESTACADO	AD	7	29
TOTAL		24	100

Nota: Resultados de la sesión 4

Figura 5:

Resultados obtenidos de la sesión 4.



Nota: Tabla 6

Interpretación: En la tabla 6 y figura 3, se observa que el 38 % de los niños obtienen un logro esperado, así mismo hay un 29 % de los niños obtienen un logro destacado, un 29% un logro proceso, por ultimo hay 4 % de los niños en un nivel inicio.

Tabla 8.

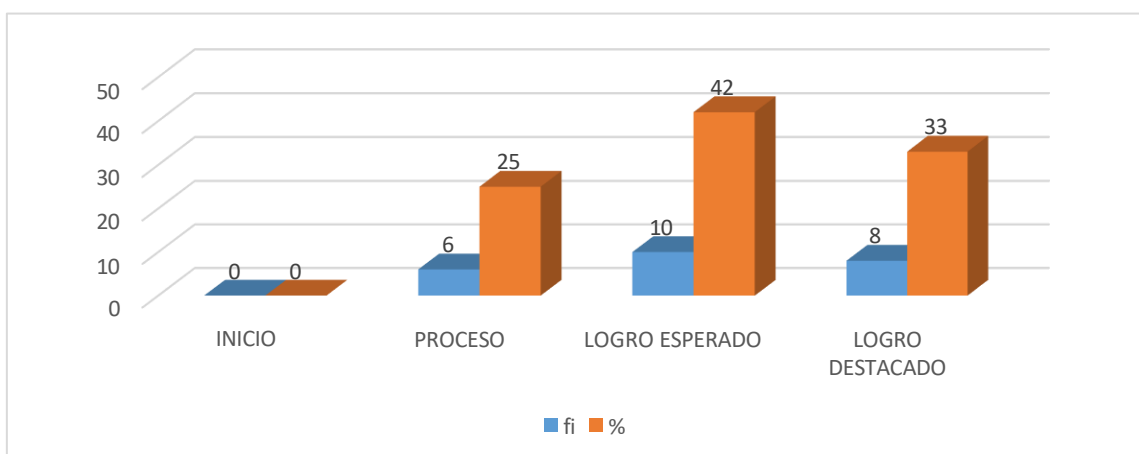
Sesión 05: Jugamos armando nuestros nombres

NIVEL DE LOGRO		fi	%
INICIO	C	0	0
PROCESO	B	6	25
LOGRO ESPERADO	A	10	42
LOGRO DESTACADO	AD	8	33
TOTAL		24	100

Nota: Resultados de la sesión 05

Figura 6:

Resultados obtenidos de la sesión 05.



Nota: Tabla 8

Interpretación: En la tabla 8 y figura 5, se observa que el 42 % de los niños obtienen un logro esperado, así mismo hay un 33% de los niños obtienen un logro destacado, también un 25% de niños un logro proceso, por ultimo hay 0 % de los niños en un nivel inicio.

Tabla 9.

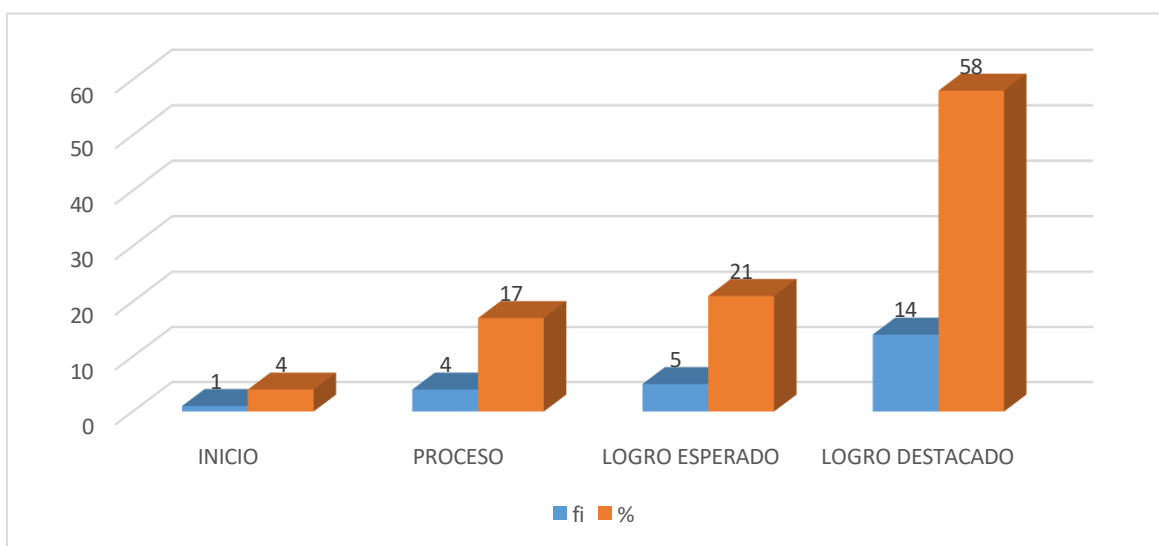
Sesión 06: Bailamos aprendemos contar

NIVEL DE LOGRO		fi	%
INICIO	C	1	4
PROCESO	B	4	17
LOGRO ESPERADO	A	5	21
LOGRO DESTACADO	AD	14	58
TOTAL		24	100

Nota: Resultados de la sesión 06

Figura 7:

Resultados obtenidos de la sesión 06.



Nota: Tabla 9

Interpretación: En la tabla 9 y figura 6, se observa que el 58 % de los niños obtienen un logro destacado, así mismo hay un 21% de los niños obtienen un logro esperado, un 17% en logro proceso, por último, hay 4 % de los niños en un nivel inicio.

Tabla 10.

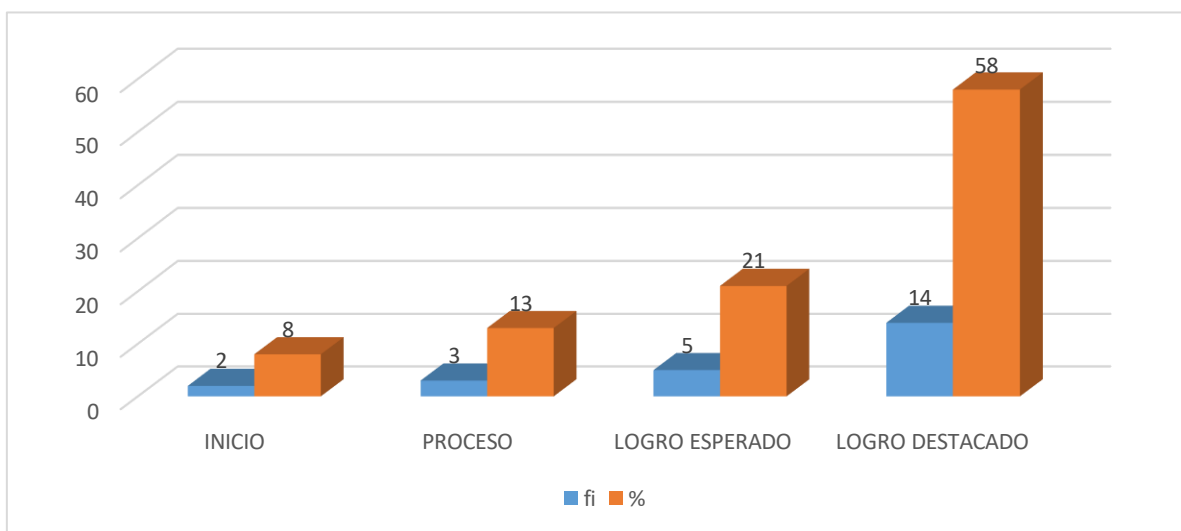
Sesión 07: Realizamos juegos con las sogas.

NIVEL DE LOGRO	fi	%
INICIO	2	8
PROCESO	3	13
LOGRO ESPERADO	5	21
LOGRO DESTACADO	14	58
TOTAL	24	100

Nota: Resultados de la sesión 07

Figura 8:

Resultados obtenidos de la sesión 07.



Nota: Tabla 10

Interpretación: En la tabla 10 y figura 7, se observa que el 58% de los niños obtienen un logro destacado, así mismo hay un 21% de los niños obtienen un logro esperado, también un 13% logro proceso, por último, hay 16 % de los niños en un nivel inicio.

Tabla 11.

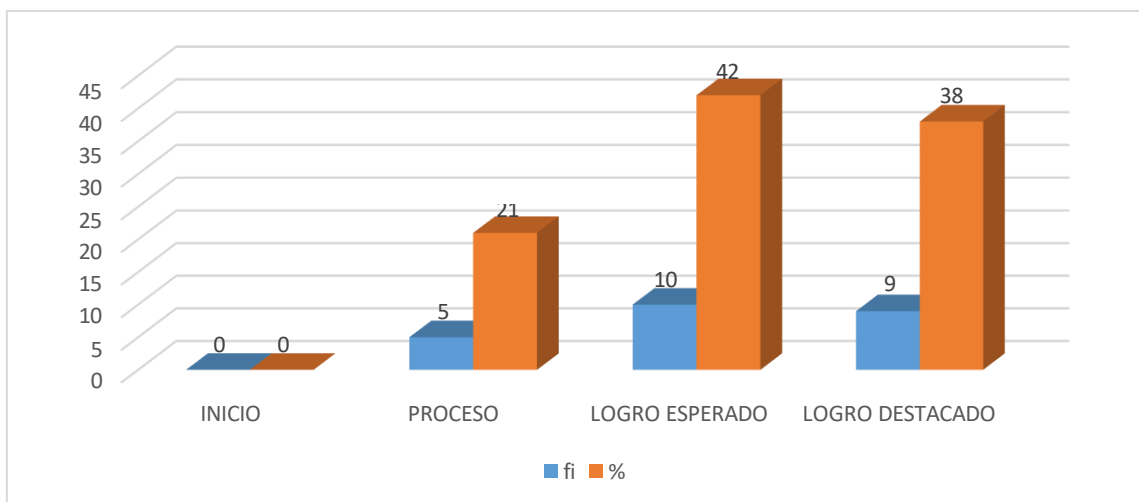
Sesión 08: Jugamos con el ulas ulas.

NIVEL DE LOGRO		fi	%
INICIO	C	0	0
PROCESO	B	5	21
LOGRO ESPERADO	A	10	42
LOGRO DESTACADO	AD	9	38
TOTAL		24	100

Nota: Resultados de la sesión 08

Figura 9:

Resultados obtenidos de la sesión 08.



Nota: Tabla 11

Interpretación: En la tabla 11 y figura 8, se observa que el 63 % de los niños obtienen un nivel logro esperado, así mismo hay un 25 % de los niños obtienen un nivel proceso, por ultimo hay 12 % de los niños en un nivel inicio.

Tabla 12.

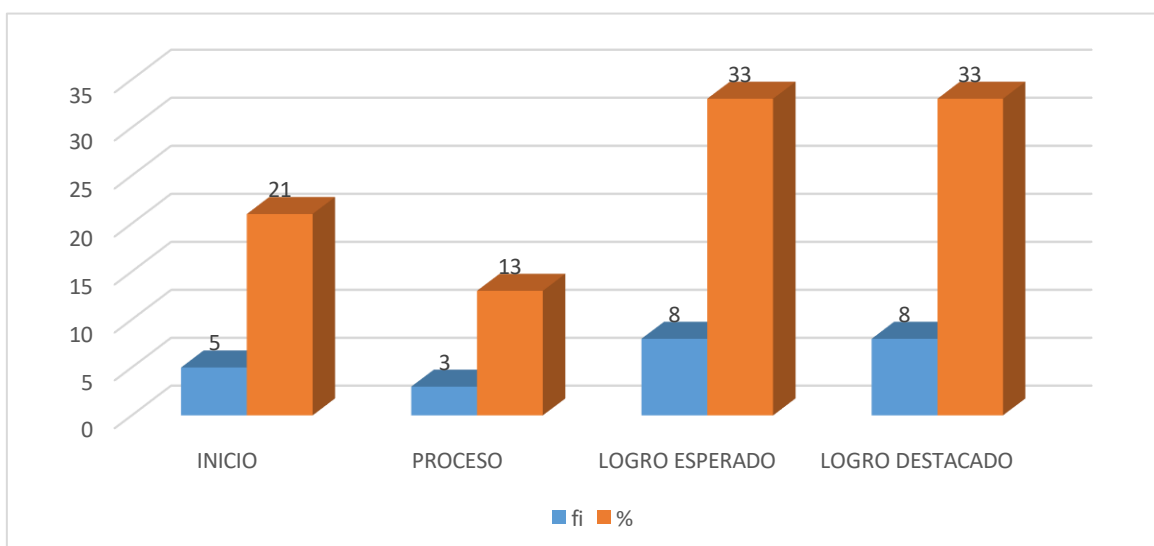
Sesión 09: Jugamos a saltar con los sacos.

NIVEL DE LOGRO		fi	%
INICIO	C	5	21
PROCESO	B	3	13
LOGRO ESPERADO	A	8	33
LOGRO DESTACADO	AD	8	33
TOTAL			100

Nota: Resultados de la sesión 09

Figura 10:

Resultados obtenidos de la sesión 09.



Nota: Tabla 12

Interpretación: En la tabla 12 y figura 9, se observa que el 33% de los niños obtienen un logro destacado, 33% obtuvieron logro esperado, así mismo hay un 13% de los niños obtienen un nivel proceso, por ultimo hay 21 % de los niños en un nivel inicio.

Tabla 13.

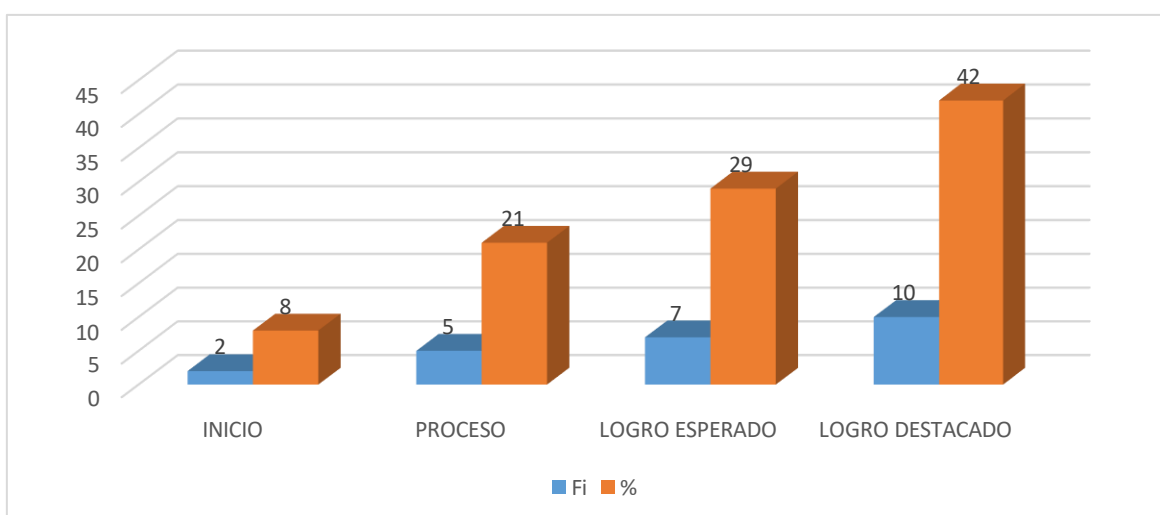
Sesión 10: Realizamos el juego de la imitación

NIVEL DE LOGRO		Fi	%
INICIO	C	2	8
PROCESO	B	5	21
LOGRO ESPERADO	A	7	29
LOGRO DESTACADO	AD	10	42
TOTAL		24	100

Nota: Resultados de la sesión 10

Figura 11:

Resultados obtenidos de la sesión 10.



Nota: Tabla 13

Interpretación: En la tabla 13 y figura 10, se observa que el 42 % de los niños obtienen un logro destacado, así mismo hay un 29 % de los niños obtienen un logro esperado, también un 21% de niños en un logro proceso, por último, hay 8 % de los niños en un nivel inicio.

Tabla 14.

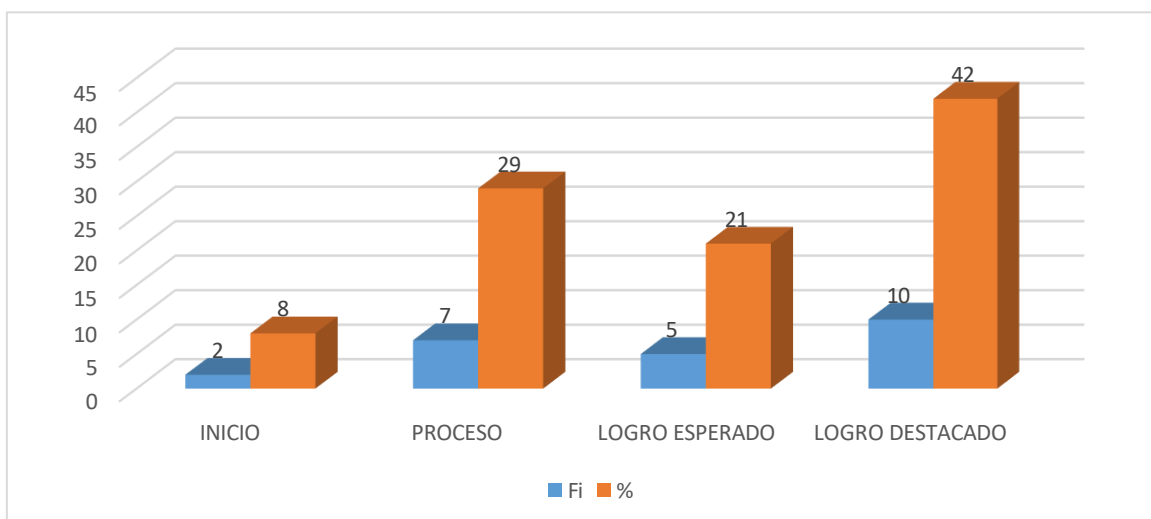
Sesión 11: Realizamos el juego de la carretilla

NIVEL DE LOGRO		Fi	%
INICIO	C	2	8
PROCESO	B	7	29
LOGRO ESPERADO	A	5	21
LOGRO ESPERADO	AD	10	42
TOTAL		24	100

Nota: Resultados de la sesión 11

Figura 12:

Resultados obtenidos de la sesión 11.



Nota: Tabla 14

Interpretación: En la tabla 14 y figura 11, se observa que el 42% de los niños obtienen un logro destacado, así mismo hay un 21% de los niños obtienen un logro esperado, también 29% ha obtenido un logro proceso, por último, hay 8 % de los niños en un nivel inicio.

Tabla 15.

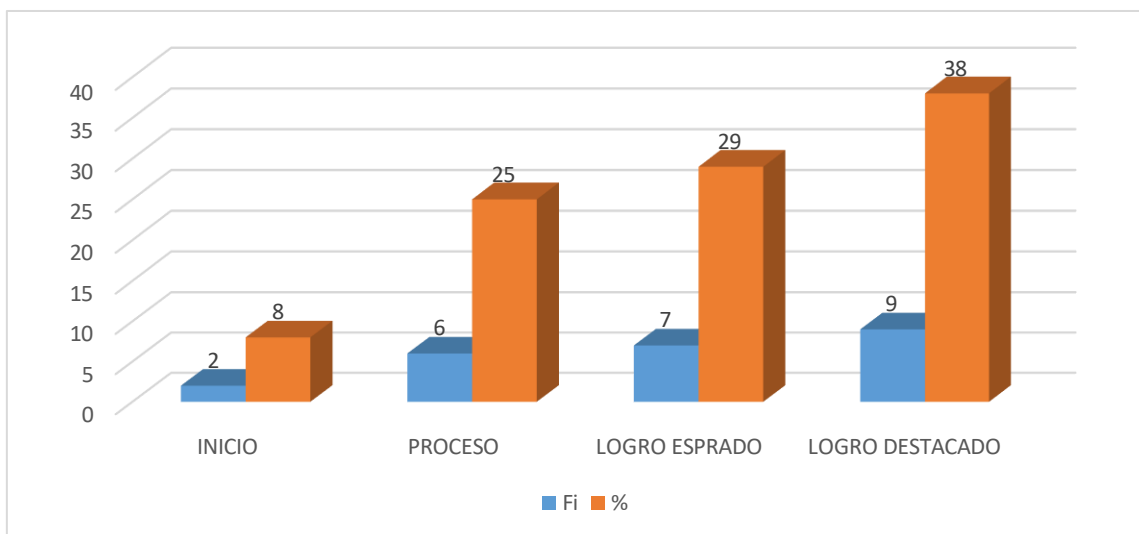
Sesión 12: Jugamos a la puntería de colores

NIVEL DE LOGRO		Fi	%
INICIO	C	2	8
PROCESO	B	6	25
LOGRO ESPRADO	A	7	29
LOGRO DESTACADO	AD	9	38
TOTAL		24	100

Nota: Resultados de la sesión 12

Figura 13:

Resultados obtenidos de la sesión 12.



Nota: Tabla 15

Interpretación: En la tabla 15 y figura 12, se observa que el 38% de los niños obtienen un logro destacado, así mismo hay un 29 % de los niños obtienen un logro esperado, también un 25% de niños obtuvieron un logro proceso, por ultimo hay 8 % de los niños en un nivel inicio.

RESULTADOS DEL POS TEST

Tabla 16.

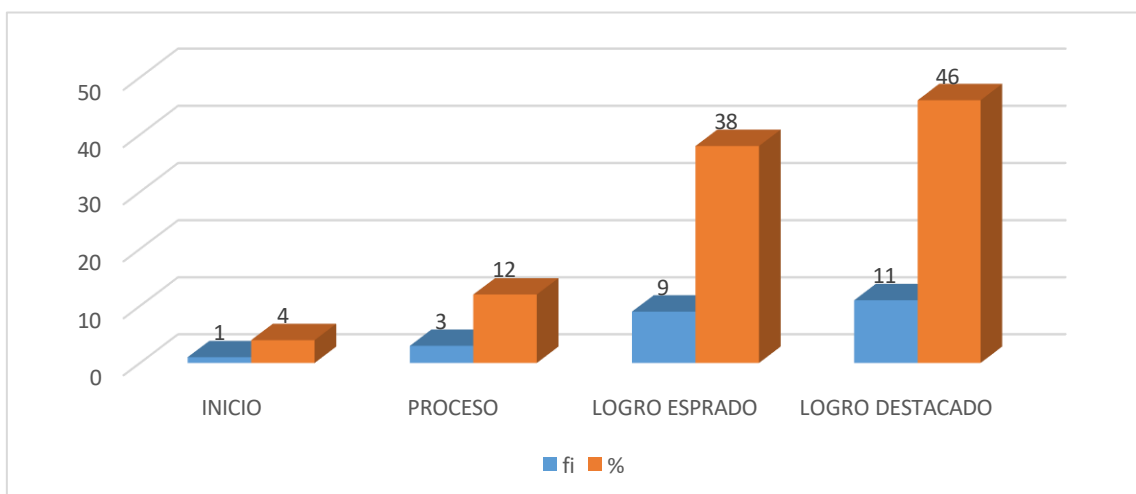
Resultados encontrados después de aplicación de los juegos didácticos.

NIVEL DE LOGRO		fi	%
INICIO	C	1	4
PROCESO	B	3	12
LOGRO ESPRADO	A	9	38
LOGRO DESTACADO	AD	11	46
TOTAL		24	100

Nota: Resultados obtenidos de la aplicación del pos test.

Figura 14:

Resultados obtenidos del Pos Test sobre la aplicación de juego didácticos para la mejora de la Psicomotricidad gruesa.



Nota: Tabla 16

En la tabla 16 y figura 13, se observa que el 46 % de los niños obtienen un nivel logro destacado, así mismo hay un 38% de los niños obtienen un logro esperado, también hay 13% de niños en logro proceso, por último, hay 4 % de los niños en un nivel inicio.

Evaluar y comparar mediante un Postes lo resultados encontrado después de aplicación de los juegos didácticos de los niños de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes

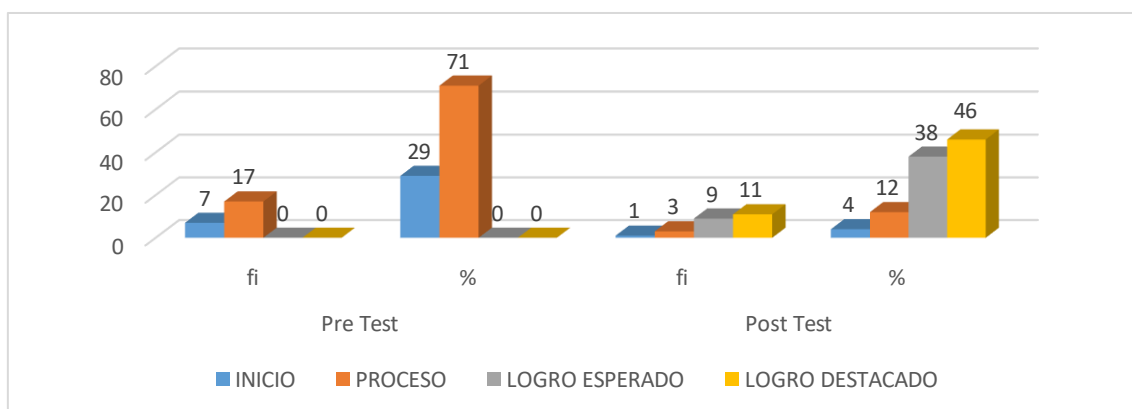
Tabla 17. Comparación del Pre test y Post Test.

CATEGORIA	Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%
INICIO	7	29	1	4
PROCESO	17	71	3	13
LOGRO ESPERADO	0	0	9	38
LOGRO DESTACADO	0	0	11	46
TOTAL	24	100	24	100

Nota: Resultados comparación pre test y pos test.

Figura 15:

Distribución del Pre test y Post Test.



Nota: Resultados de comparación del pre test y post test. Tabla 17

En la tabla 17 figura 14, según los resultados obtenidos mediante la evaluación y comparación de los resultados del pre test y post test se evidencio que: 29 % de niños se encuentran en logro inicio, mientras que en el post test tenemos 4 % de niños en logro inicio, así mismo tenemos un 71% de estudiantes en logro proceso, y en el post test 12 % de niños se encuentran en logro proceso, del mismo modo tenemos un 0% en logro esperado en pre test, y en el post test 38 % de niños se encuentran en logro esperado, así mismo tenemos 0%

en logro destacado en el pre test, y en el post test 46%, De esta manera podemos concluir que existe una diferencia significativa en el resultado de nivel de logro de los estudiantes.

CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

A. Hipótesis

Hi. Los juegos didácticos influye significativamente en la Psicomotricidad gruesa en los niños y niñas, de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes, Tumbes

Ho. Los juegos didácticos no influye significativamente en la Psicomotricidad gruesa en los niños y niñas, de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes, Tumbes

B. Nivel de significancia: 0,00 (5%) , nivel de confianza 95%

C. Estadístico de prueba

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST TEST -PRETES	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	23 ^b	12,00	276,00
	Empates	1 ^c		
	Total	24		

a. DESPUES < ANTES

b. DESPUES > ANTES

c. DESPUES = ANTES

Estadísticos de prueba^a

		DESPUES - ANTES
Z		-4,207 ^b
Sig. asintótica(bilateral)		,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p=0.000 < 0.05$; por lo cual se rechaza la hipótesis nula, en tal sentido: Los juegos didácticos mejora la psicomotricidad fina en los niños/as de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes, Tumbes .

5.2. Análisis de resultado

Después de haber obtenido los resultados, se realizó el análisis, conforme a los objetivos específicos:

Los resultados obtenidos sobre el nivel de psicomotricidad gruesa mediante la prueba de pre test, se obtuvo que el 79% en un nivel inicio y el 21% en un nivel proceso, así mismo se visualiza un 0% en el nivel de logro esperado y un 0% en logro destacado. Lo cual indica que los niños y niñas de 5 años tienen un bajo nivel de psicomotricidad gruesa, siendo las dimensiones con más dificultad la coordinación Esquema corporal y Estructuración espacio – temporal. Este estudio se asemeja a los de Garcia (2015) en su estudio titulado Niveles de motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años, Este estudio concluye que es muy importante el desarrollo de estrategias apropiadas como el juego, para movilizar los niveles de motricidad fina en los estudiantes, por lo que podemos deducir que si aplicamos juegos didácticos se mejorara significativamente la psicomotricidad gruesa .

Se implementaron 12 sesiones de aprendizajes que incluían juegos didácticos lo cual permitieron una mejora muy significativa en relación a los niveles de logro, este estudio se asemeja con Roa y Nole (2016) en su estudio sobre “Aplicación de juegos didácticos basados en un enfoque cooperativo para mejorar la motricidad gruesa”, donde concluye que es muy importante la aplicación de juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en los niños, teniendo en cuenta los estudios podemos definir la necesidad de la aplicación de juegos didácticos en la psicomotricidad gruesa .

Los resultados obtenidos sobre los niveles de logro de la Psicomotricidad gruesa mediante el pos test, se obtuvo los cuales manifiesto en la presente, se registra un 38% en un logro esperado y un 46% de niños en logro destacado, así mismo el 12% en un logro proceso, así mismo se visualiza un 4% en el logro inicio, lo que indica conforme a los resultados que los niveles de psicomotricidad gruesa mejoran en un 84 % en el logro destacado y existe una disminución sustancial en el logro inicio, por lo tanto los niños pueden tener un mayor desarrollo psicomotriz y por ende una mejora en sus aprendizajes, este resultado se asemeja a Saona (2015), que en su investigación sobre la relación del juego y la psicomotricidad fina, estableciendo que existe una relación alta de 0.789, entre las variables de estudio .

VI. CONCLUSIONES

En este trabajo se determinó que los juegos como estrategia didáctica influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa de los niños y las niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes, donde al calcular el valor de $W_{+} = -3.126$, mientras que al ser el $p_valor = 0,02$, que resulta ser menor al nivel de significancia $\alpha = 0,05$, se asume la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, con un nivel de significancia del 5% y un intervalo de confianza del 95%.

En este trabajo se diseñó y aplicó juegos como estrategia didáctica que permitieron mejorar en un 84% el nivel de logro aprendizaje de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la I.E 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes, lo más importante durante la aplicación de los juegos como estrategia didáctica, fue la aplicación de 12 sesiones que nos permitió conocer las estrategias necesarias para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas, permitiendo reconocer las fortalezas y dificultades de niños y niñas, durante su aplicación.

Se concluye que la aplicación de los juegos como estrategia didáctica mejoró significativamente la psicomotricidad gruesa, con un valor de significancia de $p = 0.000 < 0.05$; por lo cual se rechaza la hipótesis nula, esto indica que los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 205 Sol radiante del distrito de Aguas Verdes – Tumbes, necesitan estrategias como los Juegos didácticos para la mejora de sus aprendizajes.

VII. RECOMENDACIONES

1. Es necesario que las profesoras de aula del nivel inicial de las instituciones educativas que presentan las mismas características del área de estudio deben implementar la experiencia de intervenir con los juegos didácticos y de esta manera a contribuir a mejorar el desarrollo de la psicomotricidad de más niños y niñas.
2. Los especialistas de la UGEL Tumbes deben organizar talleres de capacitación para las profesoras de aula del nivel inicial de su jurisdicción a fin de contar con información sustancial sobre la pertinencia del uso de los juegos didácticos como recurso esencial en el desarrollo de la psicomotricidad.
3. Se debe seguir promoviendo en la Universidad Los Ángeles de Chimbote, el desarrollo de trabajos de investigación relacionados al tema estudiado, y de esta manera implementar estrategias para su empleo en otras instituciones educativas.

Referencias bibliográficas

- Álvarez, A (2003) La oralidad en taller de lenguaje y comunicación (Dosier lecturas básicas) . Lambayeque: Programa de Licenciatura Moda- Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo”
- Carrasco, S. (2013). *Metodología de la investigación científica y del trabajo intelectual*. Lima: Ed. San Marcos.
- Cavenaco, V. (2015) "Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años de la I.E. Luigi Giussani del Distrito de Puente piedra" .Peru. Recuperada de
- Dolle, J. M. (2006). *Para comprender a Piaget*. Mexico: Trillas. Hernández
- Flores Mostacero, Elvis, peru.2004 : p 26 Orientaciones para el trabajo pedagógico .Lenguaje-comunicación. Lima, Peru.
- Jiménez, M. (2009). Expresión y comunicación. (Tercera ed.). España: Editex.
- Hernández, R., Fernandez, C., & Batista, L. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Mac Graw Hill.
- Lee Whorf, B. (1956). Lenguaje, Pensamiento y Realidad. Trillas: Mexico. Meece, J. (2000). *Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores*. México, D.F.: SEP.
- Meece, J. (2000). *Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores*. México, D.F.: SEP.
- MINEDU. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú: MINEDU.
- MINEDU. (2009). *Programa curricular de educación inicial*. Lima, Perú: MINEDU.
- Piaget, J. (1976). Desarrollo cognitivo. *España: Fontaine*.
- Piaget, J. (1977). *El lenguaje y el pensamiento en el niño*. . Buenos Aires: Guadalupe.
- Pinto, R. (2013). *Metodología de la investigación*. Lima, Perú: Ed. San Marcos.
- Ramirez. (2014) "La influencia de la familia y la escuela en el desarrollo oral en niños de 3 a 5 años a través de la aplicación de un programa de estimulación del lenguaje" Madrid. Recuperada de [.https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/).

- Ríos, M. d. J. (2017). *Aplicación de los juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para desarrollar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Santa Rosa" del distrito de Calleria-Ucayali, 2016.* (Tesis de Titulación), ULADECH, Pucallpa, Perú
- Sáenz, A. (2011). *Técnica de observación.* Recuperado de: <http://es.slideshare.net/alanrsanz/tecnica-de-observacion->
- Sánchez, J. R. (2014). *Desarrollo del lenguaje oral y su influencia en la estimulación del aprendizaje de los niños y niñas de la Unidad Educativa Augusto Pazmiño del Cantón Babahoyo, provincia de los Ríos.* (Tesis de pregrado), Universidad Técnica de Babahoyo, Babahoyo - Los Ríos, Ecuador. Retrieved from <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/2854/1/T-UTB-FCJSE-SECED-EBAS-000058.pdf>
- Santibáñez R. (2001). *Manual para la evaluación del aprendizaje estudiantil.* México: Editorial Trillas
- Supo, J. (2012). *Seminarios de investigación científica: Metodología de la investigación para las ciencias de la salud.* United States: Createspace.
- Torrente, F. d. (1995). Características de la voz. En M. d. Fonseca, *Comunicación oral. Fundamentos y práctica estratégica* (pág. 51). México, México: PEARSON EDUCACIÓN.
- Vygotsky, L. S. (1962). *Thought and language* (E. Hanfman y G. Vakar ed.). Cambridge, MA: MIT Press.
- Vygotski, L. S. (1981). *Enfoque Sociocultural.* Buenos Aires: La Pléyade.

Anexos

Anexo 1: Instrumento con su respectiva validación

Anexo 2: Carta de la Institución donde realizo la investigación

Anexo 3: Carta del consentimiento informado

Anexo 4; Sesiones de aprendizaje



Institución Educativa Inicial
"Sol Radiante"
Aguas Verdes

"Año de la universalización de la salud"

CONSTANCIA DE PERMISO

La directora de la I.E. 205 "SOL RADIANTE", del distrito de Aguas Verdes y provincia de Zarumilla, región Tumbes, que suscribe la presente:

HACE CONSTAR QUE:

Que en esta institución educativa se le brinda el permiso a la señorita ROSA MORALES CABANA, identificada con código de matrícula N° 2107152046, quien es estudiante de la carrera profesional de educación inicial de la universidad Católica Los Ángeles de Chimbote- Tumbes, a quien se le autoriza la realización del Proyecto de TESIS II titulado "El juego como estrategia didáctica para mejorar los niveles de logro de la Psicomotricidad gruesa en niños 5 años de la institución educativa n° 205 "Sol Radiante" del distrito de Aguas Verdes 2021, durante los meses de Marzo a Junio del presente.

Se extiende la presente constancia para los fines de interés de la estudiante en la institución educativa.

Aguas Verdes, marzo del 2021.

Mgtr. ESTELITA DEL ROSARIO GOMERO CALDERON
DIRECTORA

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Luz Viviana Yarleque Sanchez
- 1.2. Grado Académico: Magister
- 1.3. Profesión: Licenciado en educación
- 1.4. Institución donde labora: Universidad Cesar Vallejo
- 1.5. Cargo que desempeña: Profesora
- 1.6. Denominación del instrumento: Guía de observación
- 1.7. Autor del instrumento: Rosa Morales Cabana
- 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

ÍTEMES CORRESPONDIENTES AL INSTRUMENTO 1

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: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN							
1	✓		✓		✓		
2	✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: JUEGOS DE MESA							
6	✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		
10	✓		✓		✓		
11	✓		✓		✓		
12	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: JUEGOS DE PATIO							
13	✓		✓		✓		
14	✓		✓		✓		
15	✓		✓		✓		
16	✓		✓		✓		
17	✓		✓		✓		

18	✓		✓		✓		
19	✓		✓		✓		
20	✓		✓		✓		

ÍTEMES CORRESPONDIENTES AL INSTRUMENTO 2

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: ESQUEMA CORPORAL							
1	✓		✓		✓		
2	✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: ESTRUCTURACIÓN ESPACIO-TEMPORAL							
6	✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		
10	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: RITMO							
11	✓		✓		✓		
12	✓		✓		✓		
13	✓		✓		✓		
14	✓		✓		✓		
15	✓		✓		✓		

DIMENSIÓN 4: COORDINACIÓN VISOMOTRIZ							
16	✓		✓		✓		
17	✓		✓		✓		
18	✓		✓		✓		
19	✓		✓		✓		
20	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 5: EQUILIBRIO Y CONTROL POSTURAL							
21	✓		✓		✓		
22	✓		✓		✓		
23	✓		✓		✓		
24	✓		✓		✓		
25	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:



Mg. Luz Viviana Yarleque Sánchez
COLEGIO DE PROFESIONALES DEL PERÚ
 Nº 21418700016

Luz Viviana Yarleque Sánchez

DNI N° 41376247

Nota: se adjunta matriz de consistencia y de Operacionalización de variables e Instrumentos de observación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Victor Humberto Infantes Rios
- 1.2. Grado Académico: Maestro en Docencia Curriculo e Investigación
- 1.3. Profesión: Licenciado en Educación
- 1.4. Institución donde labora: Universidad Católica Los Angeles de Chimbote
- 1.5. Cargo que desempeña: Docente
- 1.6. Denominación del Instrumento: Guía de observación
- 1.7. Autor del Instrumento: Rosa Morales Cabana
- 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

ÍTEMS CORRESPONDIENTES AL INSTRUMENTO I

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: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN							
1	✓		✓		✓		
2	✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: JUEGOS DE MESA							
6	✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		
10	✓		✓		✓		
11	✓		✓		✓		
12	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: JUEGOS DE PATIO							
13	✓		✓		✓		
14	✓		✓		✓		

15	✓		✓		✓		
16	✓		✓		✓		
17	✓		✓		✓		
18	✓		✓		✓		
19	✓		✓		✓		
20	✓		✓		✓		

ÍTEMES CORRESPONDIENTES AL INSTRUMENTO 2

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: ESQUEMA CORPORAL.							
1	✓		✓		✓		
2	✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: ESTRUCTURACIÓN ESPACIO-TEMPORAL							
6	✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		
10	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: RITMO							
11	✓		✓		✓		
12	✓		✓		✓		
13	✓		✓		✓		
14	✓		✓		✓		
15	✓		✓		✓		

DIMENSIÓN 4: COORDINACIÓN VISOMOTRIZ							
16	✓		✓		✓		
17	✓		✓		✓		
18	✓		✓		✓		
19	✓		✓		✓		
20	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 5: EQUILIBRIO Y CONTROL POSTURAL							
21	✓		✓		✓		
22	✓		✓		✓		
23	✓		✓		✓		
24	✓		✓		✓		
25	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales: ninguna


 Victor Humberto Infantes Ríos
 C. OFP 001337
 DNI N° 27164782

Nota: se adjunta matriz de consistencia e instrumentos de observación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante [Experto]: Alvarez Gutiérrez Abdón

1.2. Grado Académico: Magister

1.3. Profesión: Licenciado en Educación

1.4. Institución donde labora: Universidad católica los Ángeles de Chimbote

1.5. Cargo que desempeña: Profesor

1.6. Denominación del instrumento: Guía de observación

1.7. Autor del instrumento: Rosa Morales Cabana

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

ÍTEMES CORRESPONDIENTES AL INSTRUMENTO 1

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: JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN							
1	✓		✓		✓		
2	✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: JUEGOS DE MESA							
6	✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		
10	✓		✓		✓		
11	✓		✓		✓		
12	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: JUEGOS DE PATIO							
13	✓		✓		✓		
14	✓		✓		✓		
15	✓		✓		✓		
16	✓		✓		✓		
17	✓		✓		✓		

18	✓		✓		✓		
19	✓		✓		✓		
20	✓		✓		✓		

ÍTEMS CORRESPONDIENTES AL INSTRUMENTO 2

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: ESQUEMA CORPORAL							
1	✓		✓		✓		
2	✓		✓		✓		
3	✓		✓		✓		
4	✓		✓		✓		
5	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2: ESTRUCTURACIÓN ESPACIO-TEMPORAL							
6	✓		✓		✓		
7	✓		✓		✓		
8	✓		✓		✓		
9	✓		✓		✓		
10	✓		✓		✓		
✓ DIMENSIÓN 3: RITMO							
11	✓		✓		✓		
12	✓		✓		✓		
13	✓		✓		✓		
14	✓		✓		✓		
15	✓		✓		✓		

**LISTA DE COTEJO DE JUEGOS
DIDACTICO**

	ESTUDIANTE	JUEGOS DE CONSTRUCCION				JUEGO DE MESA								JUEGO DE PATIO							
		Quita las piezas que se le indica	Agrega la cantidad de piezas	Juega a armar figuras de distintos superficies planas, rectangulos, triángulos	Juega a formar figuras	Arma rompecabezas	Identifica el grupo que tiene más dados	Señala el grupo que tiene más dados	Ordena y agrupa cubos según su forma	Agrupar cubos según su tamaño	Clasifica los cubos según su color	Utiliza las reglas del juego	Realiza los pasos indicados para el juego	Reúne a sus compañeros según su sexo	Agrupar a sus compañeros según su tamaño	Explica el criterio que utilizó para agrupar a sus compañeros	Comprende la finalidad del juego	Señala con su mano para comunicarse un número del juego	Juega a saltar obstáculos	Comparte con sus pares en juegos grupales	Se integra a juegos grupales
1																					
2																					
3																					
4																					

LEYENDA

SI = 1 NO = 0



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

FECHA:

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E: SOL RADIANTE 205 AGUAS VERDES
- 1.2. LUGAR: AGUAS VERDES
- 1.3. EDAD: 5 AÑOS
- 1.4. AULA:
- 1.5. DOCENTE: ROSA MORALES CABANA
- 1.6. TIEMPO: 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "CORRIENDO SOBRE OBSTACULOS"

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Tener con anticipación los materiales que vamos a trabajar en la actividad de psicomotricidad. Ubicar el espacio donde vamos a trabajar.	Tarros de leche Pelotas de trapo conos

ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE	VALORES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRA EN LA DOCENTE	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN EN ESTUDIANTES
Orientación del bien común	Solidaridad Empatía Responsabilidad	La docente demuestra el dominio de la actividad de aprendizajes.	Los estudiantes deben estar atento a las indicaciones de la docente al realizar el juego.

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PSICOMOTRICIDAD	<p>SE DESENVUELE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVEZ DE SU MOTRICIDAD.</p> <p>-Comprende su cuerpo.</p> <p>-Se expresa corporalment e.</p>	<p>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 objetivos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>	Puede correr sobre obstáculos	Lista de cotejo

IV.MOMENTO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA		TIEMPO
INICIO	<p>1- PROPOSITO: Que los niños y niñas aprendan a correr sobre obstáculos.</p> <p>2- MOTIVACIÓN: Ubicamos a los niños y niñas en asamblea para conversar; así mismo me siento junto a ellos y les muestro diferentes materiales como: tarros de leche, pelotas y conos de papel higiénico) Les preguntamos: ¿Para que servirán estos materiales? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿les gustaría jugar con estos materiales?</p>	20 MINUTOS

	<p>3- SABERES PREVIOS: ¿Ustedes saben correr sobre obstáculos?, ¿Si pongo los tarros en el suelo por separado formando una fila podrán correr sobre ellos?, ¿De qué manera podrán hacer estos materiales para correr sobre obstáculos?</p> <p>4- ACUERDOS DE CONVIVENCIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Levantar la mano para hablar ✓ Decir por favor y gracias ✓ Ayudar a mis compañeros ✓ Poner atención a la maestra 	
DESARROLLO	<p>5- GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS:</p> <p>ASAMBLEA: Nos sentamos en círculo con los niños y conversamos sobre nuestros juegos favoritos como es corriendo sobre obstáculos y nos ponemos de acuerdo sobre las reglas del juego.</p> <p>Luego les mostramos a los niños y niñas un video titulado: "Juegos divertidos- carrera de obstáculos" https://www.youtube.com/watch?v=X2EKHZwXJDM</p> <p>Después de observar el video le realizo las siguientes interrogantes: ¿les gusto el video?, ¿de qué trato?, ¿Qué estaban haciendo las niñas y niños?, ¿Qué había en el video?, ¿Cuál era el primer paso?, ¿Cuál era el segundo paso?, ¿eran rápidos los niños que participaban en el video?, ¿ustedes también serán rápidos como ellos para correr sobre obstáculos?</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: Pedimos a algunas niñas que repartan los tarros de leche, pelotas de trapo y conos de papel higiénico a sus compañeros. Les damos un tiempo para que jueguen libremente con el material, lo exploren, intercambien los materiales y compartan sus inquietudes. Luego colocamos música suave y jugamos a correr sobre obstáculos. Preguntamos a los niños: ¿Los materiales que tenemos servirán para correr sobre obstáculos?, ¿De qué manera podemos correr sobre obstáculos? Observamos las propuestas de los niños y les pedimos a algunos de ellos que nos cuenten las diferentes formas de correr sobre obstáculos. Luego les proponemos a todo el grupo de niños y niñas a imitar algunas de estas propuestas.</p> <p>A cada uno de los niños se les entregara 10 tarros de leche donde cada uno cogerá un tarro y lo llevaran corriendo al otro extremo de patio evitando los obstáculos que hay en el piso para armar su torre en un tiempo limitado a si hacemos con cada uno de los demás niños ganara la niña o niño que lo haga en menos tiempo.</p> <p>Les preguntamos: ¿Qué niña o niño creen que gana?, escuchamos sus respuestas y luego les proponemos a jugar</p>	30 MINUTOS

	<p>otro juego como saltando obstáculos con las pelotas de trapo.</p> <p>Hacemos un cuadrado con tiza en el patio, colocamos en cada cierto espacio un cono de papel higiénico donde los niños correrán por el cuadrado evitando toparse con los conos.</p> <p>Ganará la niña o niño que corre por el cuadrado sin hacer caer ningún cono de papel higiénico.</p> <p>RELAJACIÓN: Terminamos el juego, guardamos todos los tarros de leche, pelotas de trapo y conos de papel higiénico y nos sentamos en parejas en el piso. Luego nos quedamos en silencio con los ojos cerrados.</p> <p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA: Pedimos a los niños y niñas que dibujen lo que más le gusto de la actividad</p>							
CIERRE	<p>Colocamos sus trabajos en la pizarra, nos sentamos en semicírculo y voluntariamente algunos niños cuentan lo que dibujaron y recuerdan que les paso en el juego.</p> <p>Los niños junto a la docente concluyen que</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comer sobre obstáculos es muy divertido. <p>Comer sobre obstáculos nos hace más fuerte nuestros huesos.</p>	5 MINUTOS						
EVALUACION	<p>6- Evaluación: Motivamos a los niños y niñas para que nos narren la experiencia que vivieron ya sea de manera individual o grupal, Preguntamos: ¿Cómo has participado? ¿Te ha gustado lo que has aprendido hoy ¿por qué? Coevaluación: ¿Cómo se han portado? ¿Cómo se han sentido? ¿Participaron todos? ¿Nos hemos escuchado y respetado? Se fomenta la meta cognición con ayuda del siguiente cuadro</p> <table border="1" data-bbox="544 1514 1262 1615"> <tr> <td data-bbox="544 1514 735 1570">¿Qué hicimos?</td> <td data-bbox="735 1514 959 1570">¿Qué aprendimos?</td> <td data-bbox="959 1514 1262 1570">¿Para qué nos va a servir?</td> </tr> <tr> <td data-bbox="544 1570 735 1615"></td> <td data-bbox="735 1570 959 1615"></td> <td data-bbox="959 1570 1262 1615"></td> </tr> </table>	¿Qué hicimos?	¿Qué aprendimos?	¿Para qué nos va a servir?				5 MINUTOS
¿Qué hicimos?	¿Qué aprendimos?	¿Para qué nos va a servir?						

V. REFLEXION SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
--	----------------------------------

Los estudiantes en esta actividad lograron correr obstáculos a través de tarros de leche, pelota de trapo, conos.	Las dificultades que se observó; fue que todos los niños no participaron en la actividad.

VLINSTRUMENTO DE EVALUACION

BIBLIOGRAFIA

- Aucouturier, Bernard (2005). ¿por qué los niños y las niñas se mueven tanto?. Barcelona: Graó.
- Le Boulch, Jean (1992). La educación por el movimiento en la edad escolar. Mexico.D.F.: Paidós Ibérica.
- Ministerio de educación nacional. (2016) Currículo Nacional de Educación Básica Regular. Perú.

OBSERVACION Y SUGERENCIA DE PARTE DEL TUTOR DE PRACTICAS:

FIRMA DE LA TUTORA DE PRÁCTICA



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

FECHA:

II. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E: SOL RADIANTE 205 AGUAS VERDES
- 1.2. LUGAR: AGUAS VERDES
- 1.3. EDAD: 5 AÑOS
- 1.4. AULA:
- 1.5. DOCENTE: ROSA MORALES CABANA
- 1.6. TIEMPO: 45 MINUTOS

III. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Realiza desplazamientos como derecha-izquierda"

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Tener con anticipación los materiales que vamos a trabajar en la actividad de psicomotricidad. Ubicar el espacio donde vamos a trabajar.	Imágenes de derecha y de izquierda Pañuelos Hojas boom Lápiz colores

ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE	VALORES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRA EN LA DOCENTE	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN EN ESTUDIANTES
Orientación del bien común	Solidaridad Empatía Responsabilidad	La docente tiene que estar segura de la actividad que está realizando con sus niños y niñas.	Los estudiantes deben estar atento a las indicaciones de la docente al realizar el juego.

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PSICOMOTRICIDAD	<p>SE DESENVUELE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVEZ DE SU MOTRICIDAD.</p> <p>-Comprende su cuerpo.</p> <p>-Se expresa corporalmente.</p>	<p>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 objetivos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>	<p>Dibujar como se desplazo a la derecha y a la izquierda.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

IV.MOMENTO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA		TIEMPO
INICIO	<p>7- PROPOSITO: Que los niños y niñas aprendan a desplazarse a la derecha-izquierda.</p> <p>8- MOTIVACIÓN: Nos reunimos los niños y niñas en asamblea para conversar y le mostramos una imagen donde ellos se ubicarán a la derecha y a la izquierda.</p> <p>SABERES PREVIOS: Les preguntamos: ¿Quién está a tu derecha?, ¿quién está a tu izquierda?, ¿Para qué servirá ubicarnos?</p>	<p>20 MINUTOS</p>

DESARROLLO	<p>9- GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS:</p> <p>ASAMBLEA: Nos sentamos en el piso y conversamos sobre nuestros juegos favoritos como a desplazamos a la derecha-izquierda con pañuelos y nos ponemos de acuerdo sobre las reglas del juego.</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <p>Les mostramos a los niños y niñas un video titulado: "A la derecha, A la izquierda canción infantil" https://www.youtube.com/watch?v=zxbmHsNdpkM</p> <p>Después de observar el video realizamos las siguientes interrogantes: ¿Les gusto el video?,¿De qué trato?,¿Quiénes estaban bailando?,¿Qué estaban moviendo?,¿Hacia donde se movían los niños?,¿Ustedes también se pueden mover hacia la derecha y hacia la izquierda?</p> <p>Seguidamente les decimos que agarren los dos pañuelos y les damos tiempo para que lo exploren. Luego la docente les propone a jugar donde cada niño o niña a la indicación agarrara del piso y con su mano derecha el pañuelo y lo coloque a la derecha de su mama, Luego agarrara del piso y con su mano izquierda el pañuelo y lo colocara a la izquierda de su papa y así lo realizara con toda sus familia.</p> <p>RELAJACIÓN: Terminamos el juego y nos echamos en el piso. Nos tapamos la cara con el pañuelo, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos de pajaritos. guardamos todos los tamos de leche, pelotas de trapo y</p> <p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA: Pedimos a los niños y niñas que dibujen lo que más le gusto de la actividad</p>	30 MINUTOS
CIERRE	<p>Colocan su evidencia en el lugar de trabajo, nos sentamos en el piso y voluntariamente algunos niños cuentan lo que dibujaron y recuerdan que les paso en el juego.</p> <p>Los niños junto a la docente concluyen que ➤ desplazamos a la derecha y a la izquierda nos hace ubicamos en el espacio.</p>	5 MINUTOS
EVALUACION	<p>10- Evaluación: Motivamos a los niños y niñas para que nos narren la experiencia que vivieron ya sea de manera individual o grupal, Preguntamos: ¿Cómo has participado? ¿Te ha gustado lo que has aprendido hoy ¿por qué?</p>	5 MINUTOS

Coevaluación: ¿Cómo se han portado? ¿Cómo se han sentido? ¿Participaron todos? ¿Nos hemos escuchado y respetado? Se fomenta la meta cognición con ayuda del siguiente cuadro		
¿Qué hicimos?	¿Qué aprendimos?	¿Para qué nos va a servir?

V. REFLEXION SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Los estudiantes en esta actividad lograron a desplazarse a la derecha y a la izquierda.	Las dificultades que se observó; fue que todos los niños no participaron en la actividad.

VI. BIBLIOGRAFIA

- Aucouturier, Bernard (2005). ¿por qué los niños y las niñas se mueven tanto?. Barcelona: Grao.
- Le Boulch, Jean (1992). La educación por el movimiento en la edad escolar. México. D.F.: Paidós Ibérica.
- Ministerio de educación nacional. (2016) Currículo Nacional de Educación Básica Regular. Perú.

OBSERVACION Y SUGERENCIA DE PARTE DEL TUTOR DE PRACTICAS:

FIRMA DE LA TUTORA DE PRÁCTICA



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

FECHA:

III. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. LE: SOL RADIANTE 205 AGUAS VERDES
- 1.2. LUGAR: AGUAS VERDES
- 1.3. EDAD: 5 AÑOS
- 1.4. AULA:
- 1.5. DOCENTE: ROSA MORALES CABANA
- 1.6. TIEMPO: 45 MINUTOS

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "Realiza movimientos al ritmo de la música"

III PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?	¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?
Tener con anticipación los materiales que vamos a trabajar en la actividad de psicomotricidad. Ubicar el espacio donde vamos a trabajar.	Cinta de tela o de papel Equipo de sonido Hoja boom Lápiz colores

ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE	VALORES	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRA EN LA DOCENTE	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRAN EN ESTUDIANTES
Orientación del bien común	Solidaridad Empatía Responsabilidad	La docente tiene que estar segura de la actividad que está realizando con sus niños y niñas.	Los estudiantes deben estar atento a las indicaciones de la docente al realizar la actividad.

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
PSICOMOTRICIDAD	<p>SE DESENVUELE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVEZ DE SU MOTRICIDAD.</p> <p>-Comprende su cuerpo.</p> <p>-Se expresa corporalment e.</p>	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfica – plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p>	<p>Que los niños y niñas realicen movimiento al ritmo de la música.</p>	<p>Lista de cotejo</p>

IV.MOMENTO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA		TIEMPO
INICIO	<p>1.PROPOSITO: Que los niños y niñas aprendan a realizar movimiento al ritmo de la música.</p> <p>2.MOTIVACIÓN: Nos reunimos los niños y niñas en asamblea para conversar y le mostramos una imagen de una radio donde ellos nos digan que podemos hacer con ella.</p> <p>3.SABERES PREVIOS: Les preguntamos: ¿Para qué servirá la radio? ¿Ustedes tienen radio en casa?, ¿Para qué utilizan la radio? ¿Qué música escuchan?</p>	<p>15 MINUTOS</p>

DESARROLLO	<p>4. GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO EN EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS:</p> <p>ASAMBLEA: Todos en sus casas conversamos sobre las danzas que conocemos. preguntamos: ¿Qué danzas conocen que necesitan algún objeto para bailar? Por ejemplo: el pañuelo en la marinera, la huaraca para el huayno, etc. Les contamos que tengo en mis manos unas cintas de colores con las cuales van a crear sus propios bailes.</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ: A manera de calentamiento, recorremos por la casa donde trabajaran. Esta vez probamos de caminar a diferentes velocidades: lento, rápido, muy lento, muy rápido. Luego pedimos a los niños que agamen sus cintas. Damos un tiempo para que jueguen libremente con el material, lo exploren. Les proponemos: ¿De cuantas maneras podemos jugar o bailar con las cintas? Ponemos diversos tipos de música que tengan ritmos lentos y ritmos rápidos, para que exploren y propongan diferentes movimientos. Luego pedimos a los niños que en casa se agrupen con sus familias de dos integrantes, escogerán una música con un ritmo rápido y otra con un ritmo lento y que inventen un baile utilizando las cintas. Les damos tiempo para que se organicen y practiquen su baile. Cada niño expone su baile y los demás también lo realizaran.</p> <p>RELAJACIÓN: Pedimos a los niños que coloquen estirada su cinta en el piso. Luego caminamos muy lentamente sobre ella de un extremo al otro. Conforme vamos avanzando vamos agachándonos, al llegar al final de la cinta, nos sentamos. Cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos bonitos.</p> <p>REPRESENTACIÓN GRÁFICA: Pedimos a los niños y niñas que dibujen lo que más le gusto de la actividad.</p>	20 MINUTOS
CIERRE	<p>Colocan su evidencia en el lugar de trabajo, nos sentamos en el piso y voluntariamente algunos niños cuentan lo que dibujaron y recuerdan que les paso en el juego.</p> <p>Los niños junto a la docente concluyen que realiza movimientos al ritmo de la música nos hace sentir libres y desplazarnos por todos los lados.</p>	5 MINUTOS
EVALUACION	<p>11- Evaluación: Motivamos a los niños y niñas para que nos narren la experiencia que vivieron ya sea de manera individual o grupal. Preguntamos: ¿Cómo has participado? ¿Te ha gustado lo que has aprendido hoy ¿por qué?</p>	5 MINUTOS

	Coevaluación: ¿Cómo se han portado? ¿Cómo se han sentido? ¿Participaron todos? ¿Nos hemos escuchado y respetado? Se fomenta la meta cognición con ayuda del siguiente cuadro		
	¿Qué hicimos?	¿Qué aprendimos?	¿Para qué nos va a servir?

V. REFLEXION SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
Los estudiantes en esta actividad lograron realizar diferentes movimientos al ritmo de la música.	Las dificultades que se observó; fue que todos los niños no participaron en la actividad y no contaron con los materiales.

VI. INSTRUMENTO DE EVALUACION

BIBLIOGRAFIA

- Aucouturier, Bernard (2005). ¿por qué los niños y las niñas se mueven tanto?. Barcelona: Grao.
- Le Boulch, Jean (1992). La educación por el movimiento en la edad escolar. Mexico. D.F.: Paidós Ibérica.
- Ministerio de educación nacional. (2016) Currículo Nacional de Educación Básica Regular. Perú.

OBSERVACION Y SUGERENCIA DE PARTE DEL TUTOR DE PRACTICAS:

FIRMA DE LA TUTORA DE PRÁCTICA

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Escuela Nacional Superior de
Arte Dramatico

Trabajo del estudiante

6%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo