



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

**“EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA, PARA
MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y
NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
PARTICULAR “SAN FRANCISCO DE ASÍS” DEL
DISTRITO DE CHULUCANAS, EN EL AÑO 2015**

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

AUTORA

AGRAMONTE HERRERA YESSENIA ARACELI.

ASESORA

MGTR. ZUAZO OLAYA NORKA TATIANA.

PIURA–PERÚ

2018

TÍTULO DE LA TESIS

“EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA, PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR “SAN FRANCISCO DE ASÍS” DEL DISTRITO DE CHULUCANAS, EN EL AÑO 2015

JURADO EVALUADOR

MGTR. ROSA MARÍA DOMÍNGUEZ MARTOS.

PRESIDENTA

MGTR. CRUZ EMÉRITA OLAYA BECERRA.

MIEMBRO

MGTR. LILIANA ISABEL LACHIRA PRIETO.

MIEMBRO

DEDICATORIA:

Dedico mi tesis a Dios, a mi esposo Julio García, y a mis padres Jesús y Víctor, porque son mi gran apoyo, gracias por ser parte de este reto... por su esfuerzo y amor incondicional.

AGRADECIMIENTO:

Agradezco a Dios por haberme dado la fortaleza cuando más la necesite para seguir adelante.

A mis padres, esposo y cada uno de mis familiares por su apoyo y amor incondicional.

A mis docentes que con su orientación y ayuda han hecho posible llegar a la culminación de mi carrera profesional.

RESUMEN

La presente investigación centra su atención en determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años del nivel inicial. El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa. En cuanto al diseño corresponde a una investigación pre experimental, se aplicó un pretest y posttest a un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 13 niños y niñas de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asis” – Distrito de Chulucanas. Se empleó la técnica de observación para la recolección de los datos y como instrumento una lista de cotejo. Según los resultados obtenidos en el pretest el (62 %) de los niños y niñas se encuentran en un nivel de inicio, es decir aun no logran desarrollar su motricidad gruesa. Se aplicó el juego didáctico como estrategia, mediante la ejecución de 10 sesiones de aprendizajes, con la finalidad de mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años. Luego de la aplicación del juego didáctico los resultados obtenidos en el posttest fueron (92 %) en promedio se encuentra en el nivel de logro y solo un (8 %) en promedio está en proceso, Esto evidencia que el juego didáctico como estrategia, sí mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de educación inicial.

Palabras clave: El juego didáctico como estrategia, motricidad gruesa.

ABSTRACT

The present investigation centers its attention in determining if the application of the didactic game like strategy, improves the gross motor in boys and girls of 3 years of the initial level. The study was framed within the quantitative methodology. Regarding the design corresponds to a pre experimental research, a pretest and posttest was applied to a single group. The sample consisted of 13 children from 3 years of initial education of the Private Educational Institution "San Francisco de Asis" - District of Chulucanas. The observation technique was used to collect the data and as a tool, the checklist. According to the results obtained in the pretest, (62%) of the children are at a beginning level, that is, they still cannot develop their gross motor skills. The didactic game was applied as a strategy, through the execution of 10 sessions of learning, in order to improve the gross motor skills of 3 year old boys and girls. After the application of the didactic game the results obtained in the posttest were (92%) on average is in the level of achievement and only one (8%) on average is in process. This shows that the didactic game as a strategy, yes improves gross motor skills in children of 3 years of initial education.

Keywords: The didactic game as strategy, gross motor.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

TITULO DE LA TESIS	ii
JURADO EVALUADOR	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRAC	vii
INDICE DE CONTENIDOS	viii
INDICE DE TABLAS	x
INDICE DE FIGURAS	xi
I. INTRODUCCIÓN	01
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	04
2.1 Antecedentes de la investigación	04
2.2 Bases teórico-conceptuales	09
2.2.1 Bases teórico - conceptuales sobre el Juego	09
2.2.1.1 Características del juego	11
2.2.1.2 Teorías del juego	11
2.2.1.3 Tipos de juegos: Juegos infantiles	12
2.2.1.3.1 El juego funcional o de ejercicio	12
2.2.1.3.2 El juego simbólico	13
2.2.1.3.3 El juego reglado	13
2.2.1.3.4 El juego de construcción	13
2.2.1.4 Tipos de juego para desarrollar la motricidad gruesa	14
2.2.1.5 El juego en la formación de los niños y niñas en edad escolar	15
2.2.1.6 Importancia de los juegos preescolares	16
2.2 Bases teórico – conceptuales sobre la motricidad gruesa	18
2.2.2.1. Desarrollo de la motricidad gruesa	19
2.2.2.2. Aspectos /dimensiones de la motricidad gruesa	21
22221. Dominio corporal dinámico	21
22222. Dominio corporal estático	24

2.3 Hipótesis de la investigación	25
III.METODOLOGÍA	27
3.1. Tipo de investigación	27
3.2. Diseño de investigación	27
3.3. Población y muestra	28
3.4. Definición y Operacionalización de variables	29
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	32
3.6. Procesamiento y análisis de datos	34
3.7. Matriz de consistencia.	35
IV.RESULTADOS	36
4.1 Resultados del pretest	36
4.2 Resultados del postest	42
4.3 Comparación de los resultados del pretest y postest	47
4.4 Análisis de los resultados.	50
V.CONCLUSIONES	54
Recomendaciones	56
Referencias bibliografías	57
Anexos	61

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Nivel del Domino corporal dinámico en los niños de 3 años de educación inicial según el pretest.....	35
Tabla 2: Nivel de la coordinación en los niños 3 años de educación inicial según el pretest.....	37
Tabla 3: Nivel de la respiración en los niños de 3 años de educación inicial según el pretest.....	38
Tabla 4: Nivel de la relajación en los niños de 3 años de educación inicial según el pretest.....	39
Tabla 5: Nivel de la Motricidad gruesa en los niños 3 años de educación inicial según el pretest.....	40
Tabla 6: Nivel del dominio corporal dinámico en los niños de 3 años de educación inicial según el postest	41
Tabla 7: Nivel de la coordinación en los niños 3 años de educación inicial según el postest	42
Tabla 8: Nivel de la respiración en los niños de 3 años de educación inicial según el postest	43
Tabla 9: Nivel de la relajación en los niños de 3 años de educación inicial según el postest	44
Tabla 10: Nivel de la Motricidad gruesa en los niños 3 años de educación inicial según el postest	45
Tabla 11: Comparación general entre el Pre Test y Pos Test sobre la motricidad gruesa en los niños de 3 años de educación inicial.....	46
Tabla 12: Distribución de los niños antes de la aplicación según su nivel de desarrollo de la motricidad gruesa	47
Tabla 13: Distribución de los niños después de la aplicación según su nivel de desarrollo de la motricidad gruesa	48

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Nivel del Domino corporal dinámico en los niños de 3 años de educación inicial según el pretest.....	36
Figura 2: Nivel de la coordinación en los niños 3 años de educación inicial según el pretest.....	37
Figura 3: Nivel de la respiración en los niños de 3 años de educación inicial según el pretest.....	38
Figura 4: Nivel de la relajación en los niños de 3 años de educación inicial según el pretest.....	39
Figura 5: Nivel de la Motricidad gruesa en los niños 3 años de educación inicial según el pretest.....	40
Figura 6: Nivel del dominio corporal dinámico en los niños de 3 años de educación inicial según el postest	41
Figura 7: Nivel de la coordinación en los niños 3 años de educación inicial según el postest	42
Figura 8: Nivel de la respiración en los niños de 3 años de educación inicial según el postest	43
Figura 9: Nivel de la relajación en los niños de 3 años de educación inicial según el postest	44
Figura 10: Nivel de la Motricidad gruesa en los niños 3 años de educación inicial según el postest	45
Figura 11: Comparación general entre el Pre Test y Pos Test sobre la motricidad gruesa en los niños de 3 años de educación inicial.....	46
Figura 12: Distribución de los niños antes de la aplicación según su nivel de desarrollo de la motricidad gruesa	47
Figura 13: Distribución de los niños después de la aplicación según su nivel de desarrollo de la motricidad gruesa	48

I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo motor en los primeros años de vida de un niño y una niña es importante porque contribuye a desarrollar sus potencialidades dentro del ámbito educativo no hay dudas de que la motricidad gruesa es y ha sido siempre de gran importancia para el desarrollo motor de los niños y niñas. El movimiento y expresión por sobre otras demuestra que es entonces una de las capacidades del hombre más importantes y útiles para la convivencia en sociedad (Santamaría, 2008).

Durante la realización de mis prácticas en la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del Distrito de Chulucanas, se observó que la mayoría de los niños tienen dificultad con respecto a su motricidad gruesa. Las docentes no utilizan el juego como estrategia primordial para el desarrollo la motricidad gruesa, quitándole así la debida importancia al juego en esta etapa de la vida y su incidencia en el aprendizaje al no permitirle desarrollar el aspecto motor grueso por darle prioridad a otras áreas del conocimiento, la mayoría de los niños no tienen coordinación y equilibrio en sus movimientos ya que al realizar ejercicios que implican el mantenimiento del equilibrio del cuerpo en puntillas, con los pies juntos, levantar la pierna derecha o izquierda, en relación al muslo o apoyarse en un pie se les dificulta en gran manera, ocasionando en los niños una respuesta de frustración ante la actividad.

Sumado a ello la falta de ambientes escolares adecuados que faciliten el poder trabajar la motricidad gruesa, para lograr un buen aprendizaje. Las docentes si bien es cierto muchas de ellas no cuentan con un ambiente propicio, si cuentan con material pero se les hace un poco tedioso manipularlo haciendo sus clases más estáticas. Es lamentable observar como hoy en día el juego, en contacto con los demás está cada vez más ausente, en el hogar ha sido reemplazado por los videos juegos, tablets, celulares sin tener en cuenta que el juego ha tomado un lugar muy importante en el desarrollo de la motricidad gruesa. En base a la problemática descrita se formuló el siguiente enunciado: ¿De qué manera la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2015?

La presente investigación tiene como objetivo general: Determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2015.

Para dar cumplimiento al objetivo general se han formulado 4 objetivos específicos:

- Medir el nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” antes de aplicar el juego didáctico.
- Aplicar el juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís”.
- Medir el nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” después de aplicar el juego didáctico.

Comparar el nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís”, antes y después de aplicar el juego didáctico.

La presente investigación fundamenta el juego didáctico, como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas del nivel inicial, teniendo como referente lo expresado por:

González (2007), afirma que:

La motricidad ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e Intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo post-moderno; por consiguiente; es desde la educación preescolar donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento.

Por ello, los resultados que se esperaban obtener en esta investigación apuntan a que

los niños y niñas de la institución educativa particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas, logren mejorar su motricidad gruesa.

Resultó importante hacer una investigación acerca del juego didáctico que permitió relievarlo, dando el valor didáctico que corresponde. En consecuencia la presente investigación es relevante porque tal como se ha expuesto el juego tiene un valor extraordinario en la formación integral del niño y niña.

Es pertinente, porque el juego representa para el niño y la niña una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Sobre todo a la edad en la que se ha realizado la investigación. Además, no tienen las suficientes oportunidades para jugar o para desarrollar experiencias lúdicas que favorezcan su formación. Por ello, desarrollar experiencias lúdicas ayudará a fortalecer el uso didáctico del juego en el grupo de niños con quienes se investigará.

La investigación tiene utilidad para los docentes de educación inicial ya que les ayudará a sensibilizarse sobre la importancia del juego, a través de la investigación tendrán una herramienta didáctica ya que no solo les brindara los conocimientos sino también las orientaciones para que las complementen con su trabajo diario. Los docentes deben ser capaces de crear estrategias didácticas para mejorar la motricidad gruesa a través de los juegos didácticos.

La investigación ha permitido que la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejore la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años, en cuanto a su dominio corporal dinámico, Coordinación, respiración, y relajación.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes de la investigación.

Con el fin de realizar esta investigación se recurre a varios Trabajos de investigación, que guardan relación con el tema planteado. Estos referidos trabajos son a nivel internacional, nacional y local. Se muestran a continuación:

Antecedentes internacionales:

Baque, J. (2013), realizó una investigación sobre “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fisco Misional Santa María del Fiat, Parroquia Manglaralto, Provincia de Santa Elena, La Libertad- Ecuador”. Este trabajo pretendió evaluar la incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo integral de los niños y niñas. En esta investigación se tomó como Población los 900 estudiantes y la muestra es de 66 niños y niñas. La investigación se apoyó en un tipo de investigación cualitativa, la cual permitió conocer más de cerca el objeto de estudio y el problema que afecta a niños y niñas para así encontrar las actividades oportunas para solucionar el problema, la conclusión del autor es: si los infantes no reciben las actividades lúdicas y los juegos, de manera organizada y planificada para el desarrollo motor, no tendrán como desarrollo de manera acertada la coordinación, el equilibrio y la lateralidad.

Yoli Santiago, & Valega Padilla. (2010), “El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del Jardín Infantil “Mis Pequeñas Estrellas” del distrito de Barranquilla” Tuvo como objetivos Estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad, mediante la aplicación del juego como herramienta fundamental para mejorar el desarrollo motor de los infantes. Diagnosticar como coordinan y equilibran los niños sus movimientos, aplicando una batería de test físico. Conclusiones El desarrollo motriz del niño es secuencial en su crecimiento a medida que va evolucionando en su proceso biopsicosocial y cultural, en donde cada características lograra su punto máximo cuando el esquema corporal del niño este habilitado en sus destrezas físicas, y habilidades mentales.

“El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa” (Campos Rocha, Chacc Espinoza, & Gálvez González, 2006). Objetivos: Proponer elementos del juego que, desde un enfoque de interacción de la comunicación, nos permitan implementarlo como estrategia pedagógica en una experiencia realizada con niños y niñas. Identificar, los elementos del juego de niños y niñas. Redefinir el juego en un contexto educativo específico. Conclusiones: El juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos. La categorización inicial permitió elaborar una propuesta pedagógica en base al juego, en el área de aprendizaje mencionada, específicamente en fracciones, llamada “Aprendamos jugando en el mundo de las fracciones”, la que fue desarrollada con educandos de 2º año básico en una Institución de educación de la comuna de Santiago.

Antecedentes nacionales:

Ruiz, F. (2014), “Aplicación de un programa de actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa N° 80957 de Llur”. La presente investigación tuvo como objetivo general determinar si la aplicación de actividades lúdicas; basadas en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoran la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 80957 de Llur en el año 2014. La investigación es explicativa, se realizó para determinar la influencia de la variable independiente en la dependiente. Con 14 estudiantes como muestra. Para procesar los datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial. Para la prueba de la hipótesis se utilizó la Prueba t, donde $t = -25.742 < 1.771$, es decir existe una diferencia significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa del Pre y Post Test. Por lo tanto, el programa de actividades lúdicas; mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa de Llur.

He tomado como referencia en el ámbito nacional: la tesis de Castro, F. (2013), “El juego lúdico basado en el enfoque cooperativo para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución educativa” “los Ángeles de Chimbote Distrito de Chimbote. La investigación tuvo como objetivo general demostrar si las actividades lúdicas basadas en el enfoque cooperativo mejoran la motricidad gruesa

en los niños de 3 años de la Institución Educativa “Los Ángeles de Chimbote” distrito de Chimbote, en el año 2013. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental, se aplicó un pre test y post test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 18 niños y niñas de 3 años de educación inicial. El instrumento y técnica empleados para la recolección de los datos fueron la observación y la lista de cotejo respectivamente. Para el procesamiento de análisis de datos se utilizó la estadística no paramétrica en la prueba de Wilcoxon, dado que las variables de la hipótesis son de naturaleza ordinal y se concluyó que no existe diferencia significativa entre los promedios del pre test y post test después de aplicar la estrategia didáctica basada en el juego lúdico en el enfoque cooperativo.

Ruitón, M.(2014) Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado de educación inicial set caritas felices pueblo joven el acero en el distrito de Chimbote. El presente trabajo de investigación estuvo dirigido a determinar si los juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado SET Caritas Felices pueblo joven el Acero en el distrito de Chimbote en el año 2014. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 12 estudiantes de 2 años de edad de educación inicial. Además, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Para mejorar la habilidad motriz gruesa de los estudiantes, se le aplicó a la población muestral un pre test el cual mostró que los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, pues el 25% de los niños y niñas obtuvieron B y el 67% obtuvieron C. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados fueron los siguientes: el 42% obtuvo una calificación de B y el 58 % obtuvo A.

Con los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los juegos lúdicos basadas en un enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad gruesa.

Antecedentes locales:

Meneses F. (2014) “El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de educación inicial de la institución Educativa Particular 4 de enero del distrito de Piura, 2014”. Este trabajo de investigación, tuvo como principal objetivo determinar la participación del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa Particular “4 de Enero” del distrito de Piura. Este estudio corresponde a una investigación descriptiva. Tuvo como propósito el de saber cómo el juego desarrolla la motricidad gruesa en niños; teniendo como muestra 25 estudiantes a quienes se les observó y luego se vaciaron los resultados a una lista de cotejo, que permitió cumplir con los objetivos de la investigación, elaborando cuadros estadísticos en hoja de cálculo Excel y haciendo los gráficos de columna con sus porcentajes correspondientes. Los resultados muestran que el 68% de estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, evidenciándose la falta de motivación y acompañamiento; asimismo el 64% de niños muestran limitaciones en sus habilidades motrices gruesas, lo que evidencia un efecto negativo en su socialización y asimismo el 52% de los estudiantes participa activamente del juego, lo que permitió definir que las actividades lúdicas que contribuyen al desarrollo de las habilidades son los juegos recreativos y deportivos, evidenciándose que falta mejorar acompañamiento por parte de la docente.

Cruz C. (2015) “El juego y sus efectos en la convivencia escolar de los niños y niñas de cuatro y cinco años de la institución educativa N° 973-Charanes del distrito de Huarmaca - Huancabamba-Piura, 2015”, se realizó con el objetivo de determinar los efectos del uso de estrategias metodológicas de naturaleza lúdica en la formación de la convivencia escolar de los niños de educación inicial. El estudio corresponde a una investigación de diseño pre experimental con pretest y posttest en un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 21 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa mencionada. En ese grupo, se realizó una evaluación de entrada (pretest), luego un programa centrado en estrategias lúdicas y finalmente una evaluación de salida (posttest). El análisis de resultados se realizó en el software estadístico SPSS, v22, con el que se calculó los estadísticos descriptivos y de prueba de hipótesis. En

sus resultados, la investigación encontró que los niños y niñas tenían dificultades para poner en práctica determinadas habilidades sociales relacionadas con la convivencia escolar, así antes de iniciar la investigación, presentaban limitaciones en sus relaciones interpersonales, integración, comunicación, cumplimiento de normas y asertividad, pues aproximadamente un 58,3% en promedio presentaba comportamientos negativos, calificados en la escala bajo o deficiente; situación que se modificó al finalizar la investigación, pues más o menos el 57,1% en promedio logro comportamientos positivos respecto a su convivencia con los demás. En la prueba de hipótesis se determinó que existen diferencias significativas (sig. = 0,000) entre el nivel de convivencia escolar antes y después de la investigación, lo que permite confirmar que la aplicación de estrategias lúdicas ayudó de manera significativa en el desarrollo de habilidades de la convivencia escolar de los niños.

Velasco N. (2015) Aplicación de un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial de la I.E N°885 del Caserío de Tapal medio del distrito y provincia de Ayabaca, Piura; se realizó con el objetivo de determinar los efectos que produce la aplicación de un programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución antes mencionada. El estudio corresponde a una investigación de diseño pre experimental con pre y pos test en un solo grupo. Se realizó con una muestra de 22 niños y niñas, correspondientes al aula de cuatro años de educación inicial. En ese grupo, de acuerdo al diseño de investigación, se aplicó una lista de cotejo para evaluar las habilidades motoras gruesas de los niños en un inicio, luego se aplicó una serie de actividades programadas de juegos tradicionales con el fin de mejorar dichas habilidades, al final se evaluó nuevamente con la lista de cotejo para ver si hubo o no logros significativos. El análisis de resultados se realizó utilizando SPSS, v.20. el mismo que permitió hacer los cálculos descriptivos (frecuencia, media, mediana, desviación estándar) y el cálculo de medias (t de student para muestras relacionadas). En sus resultados, se distingue que en el pretest hay un significativo número de niños y niñas 77,27% con calificaciones correspondientes a la escala de inicio con una media de 17.3%; en el posttest el número de niños y niñas con calificaciones pertenecientes a escala de inicio es de solo de 1,14% y los niños y niñas con calificaciones a la

escala de proceso aumento el 56,82 %, y un 42,04% pertenece al escala del logro destacado, con una media de 28,9%. En consecuencia, la investigación determinó que el programa de juegos tradicionales resultó efectivo para el desarrollo de las habilidades motoras gruesas, pues estadísticamente se ha demostrado que hay diferencias significativas.

2.2. Bases teórico-conceptuales.

2.2.1 Bases teórico - conceptuales sobre el Juego

Después de haberse recurrido a diversas fuentes, se seleccionó la siguiente información, que constituye el Marco Teórico Conceptual.

Friedrich (2000) fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego, quien con la aplicación de su pedagogía para la formación del niño, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidad e intereses. Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad. Considerando que por medio de este el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

Bruner (citado por Ortega, 1996) afirma que el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizaje previo y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos. El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

Gimeno y Pérez (1989), definen que:

El juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. (Tortolero de Banda, 2015).

Caba (2004) sostiene que:

El juego para el niño y la niña es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.

Para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo y, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre. Debe desarrollar lo más rápido posibles estrategias que le permitan adaptarse fuera. A principio no es fácil lograrlo porque en su etapa de evolución no encuentra herramientas necesarias, por lo que compensa esa frustración con muchas horas de sueño, que le es más placentero. Cuando el tiempo va pasando y crece, comienza a conectarse con el afuera por el amor del vínculo materno a través de sus primeros juegos, comenzando a sostener estados de calma y a generar la capacidad creadora del ser humano.

En el Diccionario Español de la Real Academia de la Lengua (2010) se lee que:

El vocablo juego proviene del latín *iocus*, y es definido como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. También es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este otorga. Asimismo, se encuentran que el vocablo jugar, deriva del latín *iocari*, y se define como hacer algo con el sólo fin de entretenerse o divertirse o tomar parte en un juego. Si bien, ambos términos son un medio de distracción, relajación, recreación, educación, o de entretenimiento, el concepto juego tiene una variedad de definiciones.

2.2.1.1. Características del juego

- Es una actividad espontánea y libre no tiene interés material.
- Se desarrolla con orden.
- Es un espacio liberador.
- El juego no aburre.
- Es una fantasía hecha realidad.
- Es una reproducción de la realidad.
- Se expresa en un tiempo y espacio.
- Puede ser individual o social.
- Es evolutivo.
- Es una forma de comunicación.
- Es original.

2.2.1.2. Teoría del juego según Piaget.

Jean Piaget (1956), menciona que:

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas.

A partir de los doce años, se dice que las personas entran a la etapa del pensamiento operativo formal y que a partir de este momento tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.

2.2.1.3. Tipos de juegos: Juegos infantiles.

Existen diferentes tipos de juego como por ejemplo: los juegos populares, juegos según la edad, juegos tradicionales, juegos infantiles, juegos de mesa etc. Pero nos centraremos en los juegos infantiles.

22131. El juego funcional o de ejercicio.

García (2007) entre los 0-5 años. Son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son: Desarrollo sensorial, Coordinación de los movimientos y los desplazamientos, desarrollo del equilibrio estático y dinámico, Comprensión del

mundo que rodea al niño y niña, Auto superación, Interacción social con el adulto de referencia, Coordinación óculo-manual.

Una modalidad de juego de ejercicio es el juego turbulento. Es un juego motor que consiste en carreras, saltos, persecuciones, luchas, etc.

22132 El juego simbólico.

Márquez (2008) entre los 2-7 años. Estadio pre operacional. Consiste en simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego. Los beneficios del juego simbólico son: Comprensión y asimilación del entorno, aprendizaje de roles establecidos en la sociedad adulta, desarrollo del lenguaje, desarrollo de la imaginación y la creatividad.

22133 El juego reglado.

Márquez (2008) tiene un carácter necesariamente social. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y seguimiento de las reglas definen el juego. Los beneficios del juego de reglas son: Se aprende a ganar y perder, a respetar turnos y normas y opiniones o acciones de los compañeros de juego, Aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades, Favorecimiento del desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

22134 El juego de construcción.

Márquez (2008) aparece alrededor del primer año. Se realiza en paralelo a los demás tipos de juego. Evoluciona con los años. Los beneficios del juego de construcción son: potenciación de la creatividad, desarrollo de la generosidad y el juego compartido, Desarrollo de la coordinación óculo-manual, Aumento del control corporal durante las acciones, Incremento de la motricidad fina, Aumento de la capacidad de atención y concentración.

2.2.1.4. Tipos de juego para desarrollar la motricidad gruesa.

Juegos de ejercicios con el propio cuerpo: a través de estos juegos el niño logra dominar el espacio gracias a los movimientos (arrastrarse, gatear, caminar, etc.).

Juegos de ejercicios con objetos: donde se manipula y se explora sensorialmente las cualidades de los objetos (lanzar, golpear, etc.).

Juegos de ejercicios con personas: donde se establece la interacción social (sonreír, tocar, esconderse, etc.)

Jugar a representar: Una clave para desarrollar las habilidades motoras gruesas es entender qué puede hacer el cuerpo. Estimule la imaginación y el movimiento del niño a través de juegos en los que tenga que actuar. Haga que se mueva como si fuera un pato, que vuele como si fuera un avión o que salte como un conejo o permítale que escoja lo que quiere representar y usted adivine lo que está representando.

Jugar a saltar o jugar a la rayuela: Saltar o brincar puede ser complicado para los niños que tienen dificultades motoras gruesas. Esas actividades requieren músculos fuertes, equilibrio y coordinación. Ayude al niño a que practique rayuela. Usted puede alternar el patrón de los brincos para que perfeccionen su equilibrio, saltando con dos piernas y luego con una pierna.

Bailar al ritmo de la música: Bailar escuchando música ayuda al niño a ser consciente del ritmo y, al mismo tiempo que mejoren sus habilidades motoras gruesas las canciones con letras que hablan del movimiento como “la batalla del movimiento” o “The Hokey Pokey” también son excelentes maneras para que mueva el cuerpo de manera coordinada.

Juego con obstáculos: Los juegos de obstáculos son una manera de lograr que su hijo se mueva motivado por alcanzar una meta. Utilice muebles, almohadas, cobijas

para crear áreas donde él tenga que gatear, pasar por debajo, pasar por arriba, atravesar. Trate de colocar obstáculos que lo obliguen a gatear, mantener el equilibrio, saltar y correr.

Practicar el equilibrio cerca del piso: Haga que el niño practique equilibrio sobre el piso para que sea menos intimidante. Trace una línea recta sobre el piso con un trozo de cuerda o cinta adhesiva y haga que camine sobre ella. También puede crear una barra de equilibrio en el patio de la casa colocando tablones de madera cerca al césped.

Columpiarse en el parque de juegos: Columpiarse ayuda a desarrollar el equilibrio. También requiere que coordine el desplazamiento del peso del cuerpo de un lado a otro y el movimiento de sus piernas hacia delante y hacia atrás. Otras maneras de desarrollar habilidades motoras gruesas en el parque de juegos incluyen lanzarse del tobogán y treparse en las barras.

2.2.1.5 El juego en la formación de los niños y niñas en edad escolar

Bautista (2002) en su artículo: El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad, plantea que:

Es necesario admitir que la comprensión del juego como método y recurso didáctico, como medio y fin en sí mismo, se constituye como el resultado de establecer una hipótesis que se evidencia en la práctica sobre el comportamiento de niños y niñas en sus primeros años de edad escolar. Para admitir esto, no solamente en su sentido más superficial, sino sobre todo en el ámbito de toda propuesta que desde la ciencia pedagógica puede ofrecerse al ámbito educativo, es necesario acudir, además, al estudio del significado del juego, su definición y características, de los supuestos lúdicos que aparecen en el comportamiento infantil y reconceptualizando todo lo lúdico, ampliar el estudio del juego en torno a sus antecedentes y su explicación histórica.

El mismo Bautista (2002) agrega que:

El juego es una actividad placentera, fuente de gozo. La actividad lúdica procura placer, es una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza. El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida, no admite imposiciones externas, el niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar, los medios con los que realizarlo. Pero pese a que el juego es el reino de la libertad y de la arbitrariedad presenta una paradoja: el hecho de comportar al niño restricciones internas porque se ha de ajustar a las pautas de acción del personaje y cuando el juego es grupal, acatar las reglas de juego.

Estas características de la propia dinámica del juego son las que se utilizan en muchas ocasiones para la creación de determinados hábitos sociales que permiten a las personas vivir en comunidad, en donde reglas, normas, libertad, autonomía y responsabilidad se conjugan como fórmulas para la creación de espacios de convivencia.

2.2.1.6 Importancia de los juegos preescolares

Bruner J. (1973), considera que:

La importancia en el juego radica en el hecho que a través de él produce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye una de sus actividades primordiales. Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con su medio exterior. El juego favorece a los niños preescolares debido a que lo utilizan para ejercer sus relaciones personales, la socialización, sus gustos e intereses y sobre todo desarrollar sus habilidades.

El juego en la etapa preescolar no solo es un entretenimiento sino

una forma de expresión, mediante la cual el niño desarrolla sus potencialidades en donde se relaciona con otros niños de su edad, con el conocimiento de su entorno con la coordinación motriz (fina - gruesa), el conocimiento de su cuerpo, con el lenguaje y en general con la estructuración de su pensamiento, con principios que tiene que ver con el razonamiento, comunicación e información. La educadora debe de orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que este, sin perder su sentido placentero, adquiera además sus propósitos educativos que cubran las necesidades e intereses de los niños. Las actividades realizadas en el jardín de niños permiten que el niño se involucre física y emocionalmente en los diversos juegos que lo favorecen en su desarrollo integral y de su personalidad. Jugando el niño aprende cada vez mejor. El juego se convierte para el niño en escuela para la vida, porque es precisamente en aquellos actos que, aunque nuevos, todavía no se han convertido en costumbre, el juego se desarrolla y se prepara por su anterior actividad.

Candino, S. (2008), los juegos tienen un valor intelectual, ya que el niño por mediación de ellos adquiere conceptos y desarrollo de funciones de la psicomotricidad como la cognición, la motricidad y fina gruesa, y el desarrollo social.

Ledezma, S. (2007), dice que:

Los niños y niñas de edad preescolar “van adquiriendo el dominio y control de su cuerpo de forma gradual, lo que les permite ejecutar actividades diversas que corresponden a un desarrollo motor grueso o a un desarrollo motor fino”. Para el autor, la educación temprana exige la planificación de estrategias metodológicas y métodos de enseñanza que tomen en consideración el conocimiento de estas particularidades para el desarrollo pleno y armónico de estas capacidades.

2.2.2 Bases teórico – conceptuales sobre la motricidad gruesa

Garza (1978) define que:

Motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota).

Ortega, R. (2007), afirma que:

La motricidad gruesa “consiste en acciones del organismo como una totalidad e implican la acción coordinada de la musculatura larga del cuerpo que permite acciones como la de lanzar una pelota, correr, saltar, trepar, sentarse, pararse”. De acuerdo con el autor, la mayor parte de la actividad humana, si bien corresponde predominantemente a un tipo de motricidad específica en cada caso, casi siempre involucra al cuerpo en su totalidad. En efecto, aun cuando el individuo parezca estar ocupado en tareas que solo demande motricidad fina, parte de la actividad que se realice depende también de los músculos mayores para el mantenimiento de la postura y del tronco. Asimismo, la coordinación dinámica general relacionada con los músculos largos del cuerpo. Se manifiestan a través de las siguientes conductas motrices: equilibrio, postura, marcha o locomoción que representan expresiones corporales propias de la motricidad gruesa

Jiménez (2007) afirma que:

Es definida como la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos).

Es el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la

locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

González (2007), afirma que:

La motricidad ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e Intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo post-moderno; por consiguiente; es desde la educación preescolar donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento.

Armijos P., (2012), afirma que:

La motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental.

2.2.2.1 Desarrollo de la motricidad gruesa

Santamaría (2008) la motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Es la capacidad para dominar los segmentos gruesos de nuestro cuerpo el área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motricidad fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y

manos. Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección cefalo-caudal es decir primero cuello, continúa con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas. El seguimiento de la Motricidad Gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño.

La motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio...etc.

La motricidad también abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea

El ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.

Su evolución a lo largo de la etapa de Nivel Inicial debe ser cuidadosamente documentada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos.

En síntesis, el desarrollo de la motricidad gruesa es importante porque abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea.

Albán (2008) en su investigación titulada “Estudio comparativo del desarrollo psicomotor grueso en dos instituciones educativa de la ciudad de Quito, establece la

importancia que tiene el lograr un adecuado desarrollo motor grueso y concluye que el docente no pone en práctica actividades que favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa siendo muy estáticas sus clases.

2.2.2.2 Aspectos /dimensiones de la motricidad gruesa

22221 Dominio corporal dinámico

Luna (2008), dice que:

El dominio corporal dinámico es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo y moverlas voluntariamente. Éste permite el desplazamiento y la sincronización de movimientos. Aspectos como la coordinación, la coordinación viso-motriz y el equilibrio dinámico hacen parte de este dominio corporal dinámico.

A) Coordinación.

Hernández (2006), menciona que:

La coordinación deja al niño encadenar y asociar patrones motores en un principio Independientes para formar movimientos compuestos. Ésta permite que se Puedan desencadenar una serie de conductas automatizadas ante un determinado tipo de estímulo. Al lograr automatizar la respuesta motora, disminuye el tiempo de reacción y de ejecución, produciendo una liberación de la atención y la posibilidad de concentrarse en aspectos menos mecánicos y más relevantes en acción. Un ejemplo de esto, es cuando un niño sube por unas escaleras cantando o pensando en otras cosas. La coordinación viso- motriz hace parte de la coordinación general, e implica la coordinación de manos y pies con la percepción visual del objeto estático mientras se está en movimiento.

La coordinación de las extremidades inferiores junto con la visión se denomina coordinación viso-pédica. Actividades como la marcha, correr, saltar, rastrear y trepar, son propias de la Coordinación.

➤ **Caminar**

Gómez (2006), menciona que:

Esta implica el desplazamiento del cuerpo por el espacio. Los desplazamientos son toda la progresión de un punto a otro del espacio, utilizando como medio el movimiento corporal total o parcial. Dentro de los desplazamientos se pueden destacar algunos factores que desde el punto de vista educativo tienen gran importancia como lo son el inicio del movimiento, la velocidad adecuada del desplazamiento, los cambios de dirección, las paradas y la duración de la ejecución. Los desplazamientos se distinguen en seis tipos: adelante, atrás, lateral, diagonal adelante, diagonal atrás y pasos cruzados. Por otra parte, éstos pueden ser naturales, es decir, que se dan por la necesidad de utilizar determinados objetos del medio y los contruados, los últimos son aquellos que se elaboran con un objetivo prefijado y que se derivan de los naturales.

➤ **Correr**

Gómez (2006), dice que:

Para correr es necesaria la adquisición y desarrollo de los mismos factores y elementos que la marcha, sin embargo a cada uno se debe añadir algo más de tensión muscular, de velocidad, de maduración, y de fuerza. A partir de los dos 46 años, correr será una actividad corriente para el niño, aunque tenga problemas para detenerse o realizar giros. Luego a los cuatro años, el dominio de la actividad motora le permitirá mejorar y controlar las partes que componen cuando se corre, como los son la partida, cambios de dirección, aceleración y parada.

➤ **Saltar**

Gómez (2006), dice que:

El saltar aparece de manera espontánea al dar un paso hacia arriba y delante con ambos pies o por separado. Una vez que el niño

adquiere la habilidad física para correr, también adquiere la capacidad necesaria para saltar, es decir, cuando al correr se impulsa hacia arriba y hacia delante con un pie y cae sobre el otro, cumple con los requisitos mínimos para saltar bien. El niño puede saltar con los pies juntos una determinada longitud, con una fase muy corta de vuelo y cayendo sobre los dos pies, esta distancia recorrida en el salto progresa con la maduración física y el incremento de la fuerza muscular. La técnica del salto mejora al saltar tomando impulso con un pie y en carrera, esta mejora necesita de mayor fuerza y de una mayor coordinación neuromuscular. El salto en altura aparece a partir de los dos años, donde el niño ejecuta un movimiento bastante tosco que consiste en levantar un pie antes que el otro. Luego a los tres años aparece el salto con los pies juntos a la vez.

➤ **Trepar**

Gómez (2006), dice que:

Trepar implica la utilización e integración de brazos y piernas para subir a algún lugar, esto se debe realizar en espacios que no presenten peligro para el niño y hay que presentarle objetivos interesantes de alcanzar para motivarlos a realizar esta actividad. La predominancia se presenta sobre los segmentos corporales derecho e izquierdo, tanto a nivel de los ojos, manos, pies; en su aparición influyen factores como el tono muscular, equilibrio, coordinación, precisión; manifestándose con una mayor fuerza muscular y destreza de un lado del cuerpo; entendiéndose por destreza: mejor direccionalidad y precisión del movimiento.

➤ **Rastrear**

Gómez (2006), menciona que:

Rastrear implica desplazarse con todo el cuerpo en contacto con el suelo, apoyándose en los codos y haciendo arrastrar el cuerpo. Es una actividad que solo se logra dominar totalmente hasta los 8

años, por esto es importante ejercitarla desde muy pequeños.

B) Equilibrio estático.

Ortiz (2009) aporta que:

Es otro aspecto importante del dominio motor grueso, éste es la capacidad de mantener diversas posiciones; sin moverse en caso del equilibrio estático, y durante el desplazamiento del cuerpo en el caso del equilibrio dinámico.

El equilibrio dinámico es más complejo por lo que comienza a controlarse a partir de los 5 años y este proceso puede alargarse hasta los 12 o 13 años, donde se logra el completo control. El desarrollo de este incide en el aumento considerable de la habilidad y destreza de actividades motoras que suponen un desplazamiento corporal o el mantenimiento de una posición durante diversos espacios y tiempos.

El equilibrio es el eje fundamental de la independencia motora, que se desarrolla en la etapa infantil. Esta es una habilidad motriz compleja para la cual es necesario el desarrollo de mecanismos nerviosos que posibilitan el control postural.

22222 Dominio corporal estático

Como lo menciona Meuse (2006), “Todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; este se apoya principalmente en el equilibrio estático, el tono muscular, la respiración y la relajación”

A) Equilibrio estático.

García (2012) dice que:

El control del equilibrio estático es la capacidad de mantener una posición sin moverse; inicia al final del primer año de vida, luego de que el niño sea capaz de mantenerse en pie por sí solo. Accederá el autocontrol del equilibrio estático a partir de los 5 años y finalmente se completará a los 9 o 10 años de edad.

B) Tono muscular.

García (2012) aporta que:

Para lograr un acto motor voluntario es necesario tener control sobre la tensión de los músculos que intervienen en el movimiento que se desea hacer, En todo movimiento los músculos del cuerpo participan, algunos se activan (aumentando su tensión) y otros permanecen pasivos (relajando su tensión). Esto se puede realizar gracias al tono muscular, el cual es responsable de toda acción corporal, permite la adquisición del equilibrio estático y dinámico, y ayuda en el control postural. Como se explicó anteriormente, la calidad del tono se expresa a través de: la extensibilidad muscular, la motilidad y el relajamiento muscular, que puede ser hipotónico (relajado) e hipertónico (rígido).

C) Respiración y relajación neuromuscular.

Calero (2006) aporta que:

La relajación es la distensión voluntaria del tono muscular, esta puede realizarse de forma segmentaria, es decir donde se relaja solo una parte del Cuerpo, o puede hacerse de manera general, donde se incluye todo el cuerpo. Para lograr la relajación, es necesaria la realización de actividades respiratorias de inspiración y espiración.

2.3 Hipótesis de la investigación

Hipótesis general:

La aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2015.

Hipótesis específicas:

a) El nivel de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” antes de la aplicación de la propuesta

experimental es bajo.

b) El nivel de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” después de la aplicación de la propuesta experimental es alto.

c) Existe diferencia entre el nivel de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” antes y después de la aplicación de la propuesta experimental.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

El estudio corresponde a una investigación tipo cuantitativo, ya que recoge, analiza, datos cuantitativos sobre variables estudiadas.

De tipo aplicada ya que se aplicará el juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años.

3.2. Diseño de investigación

En la investigación se asumió el diseño pre experimental denominado: pretest y posttest en un solo grupo, el mismo que sigue los pasos siguientes:

- a) Es el grupo (G) de niños y niñas de 3 años, de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís de Chulucanas.
- b) Aplicación de un pretest (O_1) para la medida de la variable dependiente, Es la observación al inicio de la investigación del nivel de motricidad gruesa.
- c) Aplicación del tratamiento o variable independiente (X) Es la propuesta experimental basada en el juego didáctico como estrategia. y,
- d) Aplicación de un posttest para la medida de la variable dependiente (O_2). Es observación al final de la investigación del nivel de motricidad gruesa.

El efecto del tratamiento se comprueba cuando se compara los resultados del posttest con los del pretest.

Este tipo de diseño exige que la secuencia de la aplicación del pretest, tratamiento y posttest sea lo más cercano posible para evitar que las variables extrañas influyan en los resultados del posttest.

Se diseñó se diagrama de la siguiente manera:

G	O₁	X	O₂
	Pretest	Tratamiento Experimental	Postest
Grupo	Test de evaluación (Lista de cotejo)	Aplicación del juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa.	Test de evaluación. (Lista de cotejo).

3.3. Población y muestra

La población estuvo conformada por la totalidad 53 niños y niñas de educación inicial de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís de Chulucanas.

La muestra se seleccionó por muestreo no probabilístico intencional, a la totalidad de 13 alumnos del aula de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa Particular San Francisco de Asís de Chulucanas.

En consecuencia, la muestra quedó conformada así:

Número de estudiantes	
Sexo	f
Masculino	04
Femenino	09
Total	13

Fuente: Estadísticas de la I.E.P San Francisco de Asís de Chulucanas.

3.4. Definición y Operacionalización de variables

En la investigación se han considerado dos variables:

Variable Independiente: El juego didáctico.

Definición conceptual:

Gimeno y Pérez (1989), Es un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Variable dependiente: La motricidad gruesa.

Definición conceptual:

Armijos P., (2012) Habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varia de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

PROBLEMA	VARIABLE	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
¿De qué manera la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2015?	Juego didáctico.	Es un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.	Juego funcional o de ejercicio.	Juego con el cuerpo.	Controla su cuerpo, se mueve y desplaza en diferentes direcciones: correr al ritmo de la pandereta, camina sobre líneas pintadas en el suelo, etc.
				Juego con objetos.	Promueve el uso de múltiples habilidades motoras gruesas como caminar, saltar, trepar, correr esquivando obstáculos como: varilla, tarros, ula, ula, conos de plásticos, taburetes, escaleras, esponjas, etc.
				Juego con personas.	Coordina sus movimientos al interactúa con su entorno (interacción social), tomando conciencia de sí mismo: Camina y corre libremente tratando de no chocar con sus compañeros u objetos,
	Juego simbólico.	Juego de imaginación.	Al imitar a los personajes de los juegos y canciones el niño logra desarrollar el movimiento y el desplazamiento de su cuerpo. Cuando baila e imita: el avión, el rey, el globo, el sapo, el sargento, la vaca está desarrollando su motricidad gruesa.		
Motricidad gruesa	Habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El	dominio corporal dinámico	Realiza acciones motrices básicas, como correr, saltar, y trepar en sus actividades cotidianas y juegos libres.	<ul style="list-style-type: none"> *Corre libremente sin chocarse con sus compañeros. *Salta con ambos pies juntos en su sitio. *Trepas sobre un taburete de 2 niveles. *Sube y baja las escaleras alternando ambos pies y sin ayuda. *Salta desde una pequeña altura (30 cm) 	

		ritmo de evolución varia de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental.		Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.	*Camina libremente tratando de no chocar con sus compañeros u objetos *Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido lento). *Corre esquivando obstáculos. *Corre al ritmo de la pandereta (rápido -lento). *Camina utilizando diferentes direcciones atrás –adelante, derecha-izquierda.	
				Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el equilibrio en posturas, desplazamientos y juegos libres	*Camina en puntas con ambos pies. *Camina sobre líneas (rectas y curvas) pintadas en el suelo. *Salta con un solo pie.	
					Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta, entre otros)	*Se desplaza arrastrándose de derecha a izquierda. *Se arrastra de diferentes formas por debajo de una varilla con una altura de 35 cm.
				Dominio corporal estático.	Reconoce , comunica y busca satisfacer sus necesidades corporales (por ejemplo, sed, hambre, descanso, comodidad, actividad física)	*Inhala y exhala correctamente. *Al realizar el ejercicio inspira por la nariz. *Al realizar el ejercicio espira por la boca. *Se relaja cuando le hacen masajes. *Se relaja escuchando una melodía

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Los datos se obtuvieron mediante la utilización de la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo la cual nos permitió conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente.

La investigación ha utilizado las siguientes técnicas, instrumentos de recolección de datos las mismas que describimos a continuación:

Observación

Es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto (Millis, 1996).

En la práctica educativa, la observación es uno de los recursos más ricos que cuenta el docente para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los estudiantes, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula. De acuerdo a esta técnica el instrumento que se utilizará es la lista de cotejo.

Lista de cotejo.

Millis (1996) aporta que la lista de cotejo es un instrumento de investigación que se utiliza para anotar las observaciones del comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes.

Este instrumento es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados.

La lista de cotejo que se utilizó en la presente investigación ha sido adaptada a los niños de 3 años de educación inicial elaborada con 20 ítems las cuales estuvieron destinadas a recoger información sobre el nivel de motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.P. San Francisco de Asís de del Distrito de Chulucanas, en el año 2015.

El instrumento está organizado por 2 dimensiones:

1. Dimensión: Dominio corporal dinámico - 06 ítems (determinante)

➤ Sub dimensiones:

- ✓ Coordinación - 09 ítems(determinante)
- ✓ Equilibrio dinámico.- No se evaluará porque empieza a desarrollarse partir de los 4 años y a controlarse a partir de los 5 años.

2. Dimensión: Dominio corporal estático

➤ Sub dimensiones:

- ✓ Equilibrio estático.- No se evaluará porque empieza a desarrollarse a partir de los 5 años.
- ✓ Tono muscular
- ✓ Respiración – 3 ítems (determinante)
- ✓ Relajación - 2 ítems (determinante)

3.6. Procesamiento y análisis de datos

En el procesamiento y análisis de datos se utilizó el procedimiento siguiente:

- a) **Conteo:** Se registró a través de una matriz de datos de las puntuaciones dadas por los informantes a través del pretest y el postest.
- b) **Tabulación:** Se organizó en tablas de frecuencias absolutas y relativas los resultados del pretest y el postest y comparación entre ambos.
- c) **Graficación:** Se diseñó gráficos de frecuencias relativas sobre el nivel de la motricidad gruesa, antes de la propuesta experimental.
- d) **Análisis cuantitativo:** Se utilizó la estadística descriptiva para el análisis por separado de cada variable, según lo previsto en los objetivos de investigación.
- e) **Interpretación:** Se realizó la descripción de los resultados organizados en las tablas, destacando y argumentando el significado de cada uno de los resultados obtenidos en las tablas.

Medición de Variable Dependiente TABLA 2. Escala de calificación.

Nivel educativo.	Escala de calificación	Descripción.
Educación Inicial.	A Logro previsto.	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular propuesta por el DCN.

3.7. Matriz de consistencia.

Título de la investigación.	Enunciado del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología	Población
“El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “ San francisco de Asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2015”	¿De qué manera la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2015?	<p>Objetivo General: Determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2015.</p> <p>Objetivos específicos: a) Medir el nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” antes de aplicar el juego didáctico. b) Aplicar el juego didácticos como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís”. c) Medir el nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” después de aplicar el juego didáctico. d) Comparar el nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís”, antes y después de aplicar el juego didáctico.</p>	<p>Hipótesis General: La aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2015.</p> <p>Hipótesis Específicas: El nivel de la motricidad gruesa antes de la aplicación de la propuesta experimental es bajo. El nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de la propuesta experimental es alto. Existe diferencia entre el nivel de la motricidad gruesa antes y después de la aplicación de la propuesta experimental</p>	<p>El juego didáctico</p> <hr/> <p>Motricidad gruesa</p>	<p>Tipo de Investigación. Cuantitativa - aplicada.</p> <p>Diseño de investigación Pre experimental con pretest y postest en un solo grupo.</p> <p>3. Técnicas e Instrumento y Recolección de datos. Técnica: Observación. Instrumento: Lista de cotejo.</p> <p>4. Tabulación, Graficación y Análisis estadístico.</p> <p>5. Plan de análisis de datos.</p>	<p>Población muestra- P = (53 Niños y niñas de educación inicial de la I.E.P. “San Francisco de Asís”) M = (13 Niños y niñas de educación inicial de 3 años.)</p>

IV.

RESULTADOS:

Para desarrollar este trabajo de investigación, se tomó en cuenta la I.E.P. “San Francisco de Asís”, la misma que se encuentra ubicada en calle circunvalación 301, del Distrito Chulucanas, Provincia de Morropón, Región Piura.

Esta referida institución educativa, es de gestión privada, cuenta con los tres niveles: inicial, primaria y secundaria.

Para los objetivos de la investigación se tuvo en cuenta únicamente el aula de 3 años del nivel inicial, que está conformada por 13 niños.

En la investigación se formularon cuatro objetivos específicos y un objetivo general, cuyos resultados se exponen a continuación:

4.1 Resultados del pretest

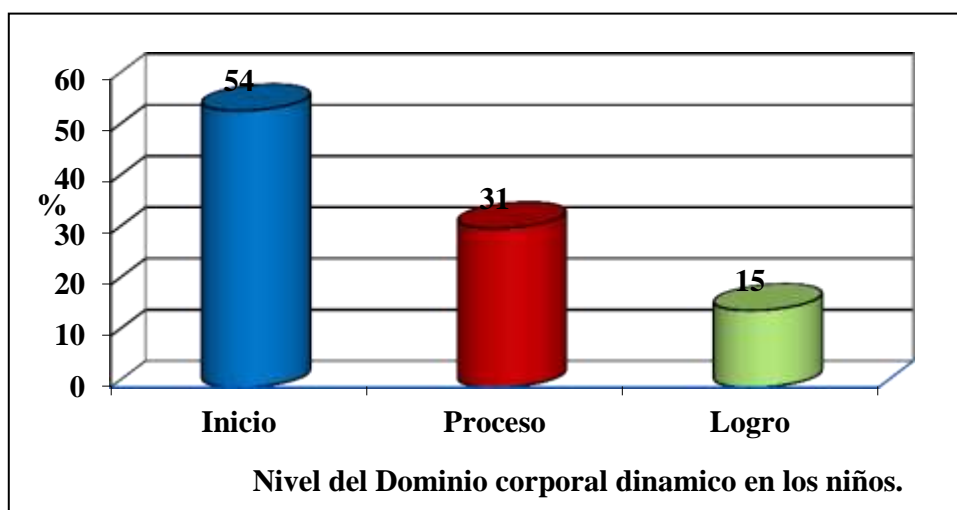
Tabla 1: Dominio corporal dinámico.

Nivel del dominio corporal dinámico en los niños de 3 años de educación inicial según el pretest.

Nivel	f	%
Inicio	7	54
Proceso	4	31
Logro	2	15
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 3 años de la I.E.P. San Francisco de Asís del Distrito de Chulucanas, en el año 2015.

Figura 1: Nivel del Dominio corporal dinámico en los niños de 3 años de educación inicial según el pretest.



Fuente: Tabla N°1. Interpretación:

En la tabla y figura N° 01, se observa que la mayoría de niños se encuentra en el nivel de inicio en su dominio corporal dinámico (54 %), la diferencia se distribuyó entre los niveles de proceso y logro.

Los resultados demuestran que los niños tienen dificultad en su dominio corporal dinámico, es decir, no logran con facilidad correr esquivando obstáculos, caminar siguiendo un ritmo determinado (rápido – lento), corre al ritmo de la pandereta (rápido -lento), correr libremente sin chocarse con sus compañeros.

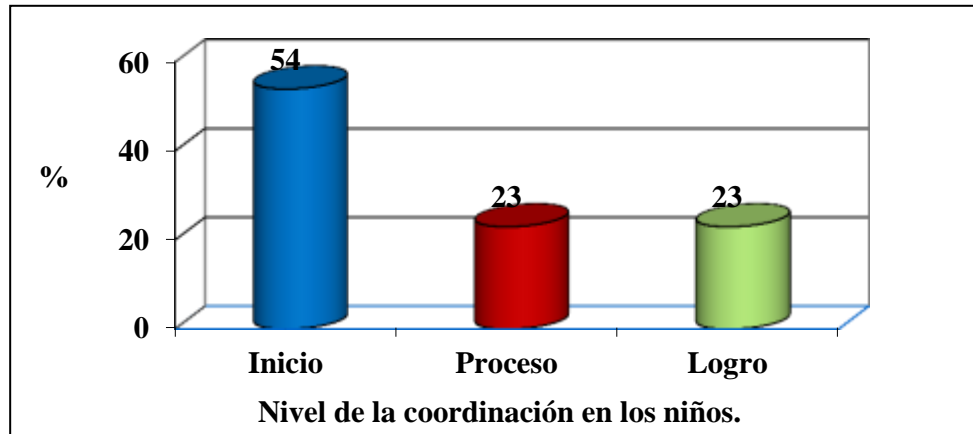
Tabla 2: Coordinación.

Nivel de la coordinación en los niños 3 años de educación inicial según el pretest.

	f	%
Nivel		
Inicio	7	54
Proceso	3	23
Logro	3	23
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 3 años de la I.E.P. San Francisco de Asís del Distrito de Chulucanas, en el año 2015.

Figura 2: Nivel de la coordinación en los niños de 3 años de educación inicial según el pretest.



Fuente: Tabla N °02.

Interpretación:

En la tabla y figura N°02, se observa que la mayoría de niños se encuentra en el nivel de inicio en su coordinación (54 %), la diferencia se distribuyó entre los niveles proceso y logro.

Los resultados demuestran que los niños tienen dificultad en su coordinación, es decir, no logran con facilidad caminar en puntas con ambos pies, caminar utilizando diferentes direcciones atrás- adelante, derecha izquierda, trepar sobre un taburete de dos niveles, subir y bajar escaleras alternando ambos pies y sin ayuda, desplazarse arrastrándose de derecha a izquierda y algunos niños no se arrastran de diferentes formas por debajo de una varilla con una altura de 35 cm.

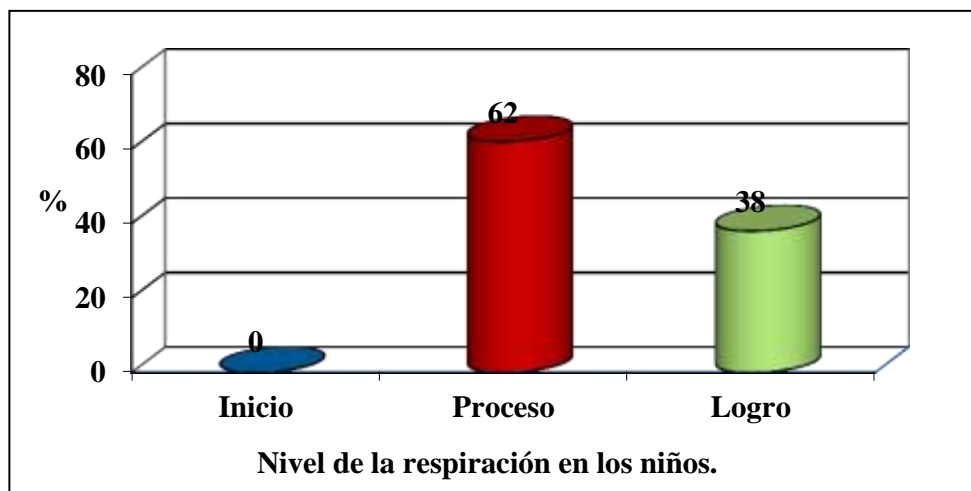
Tabla 3: Respiración.

Nivel de la respiración en los niños de 3 años de educación inicial según el pretest.

Nivel	f	%
Inicio	0	0
Proceso	8	62
Logro	5	38
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 3 años de la I.E.P. San Francisco de Asís del Distrito de Chulucanas, en el año 2015.

Figura 3: Nivel de la respiración en los niños de 3 años de educación inicial según el pretest.



Fuente: Tabla N° 03

Interpretación:

En la tabla y figura N° 03, se observa que la mayoría de niños se encuentra en el nivel de proceso en su respiración (62 %), la diferencia se encuentra en el nivel de logro.

Los resultados demuestran que los niños tienen dificultad en su respiración, es decir, no logran con facilidad al realizar ejercicios expira por la boca, inhalar y exhalar correctamente.

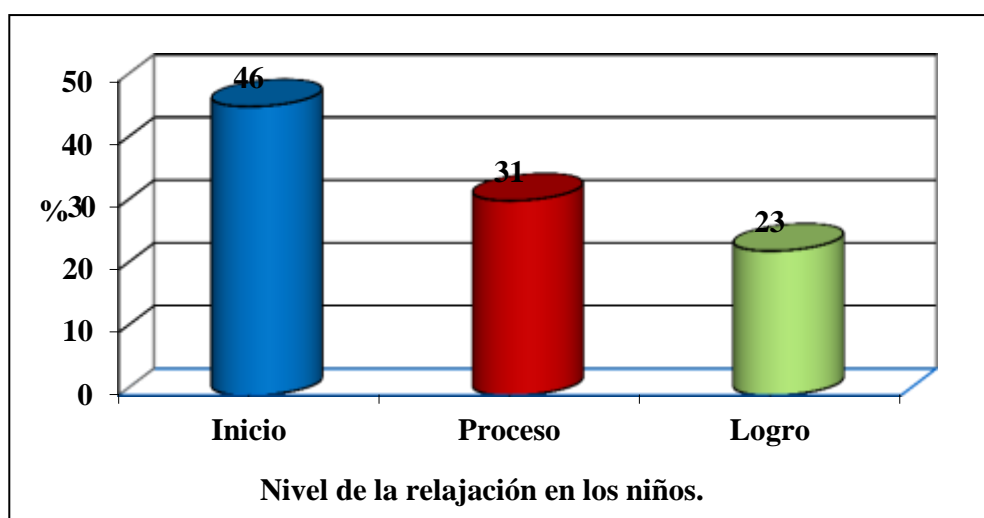
Tabla 4: Relajación

Nivel de la relajación en los niños de 3 años de educación inicial según el pretest.

Nivel	f	%
Inicio	6	46
Proceso	4	31
Logro	3	23
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 3 años de la I.E.P. San Francisco de Asís del Distrito de Chulucanas, en el año 2015.

Figura 4: Nivel de la relajación en los niños de 3 años de educación inicial según el pretest.



Fuente: Tabla N° 04 Interpretación:

En la tabla y figura N° 04, se observa que la mayoría de niños se encuentra en el nivel de inicio en su relajación (46 %), y que la diferencia se encuentra entre el nivel de proceso y logro.

Los resultados demuestran que los niños tienen dificultad en su relajación, es decir, no logran con facilidad relajarse escuchando una melodía.

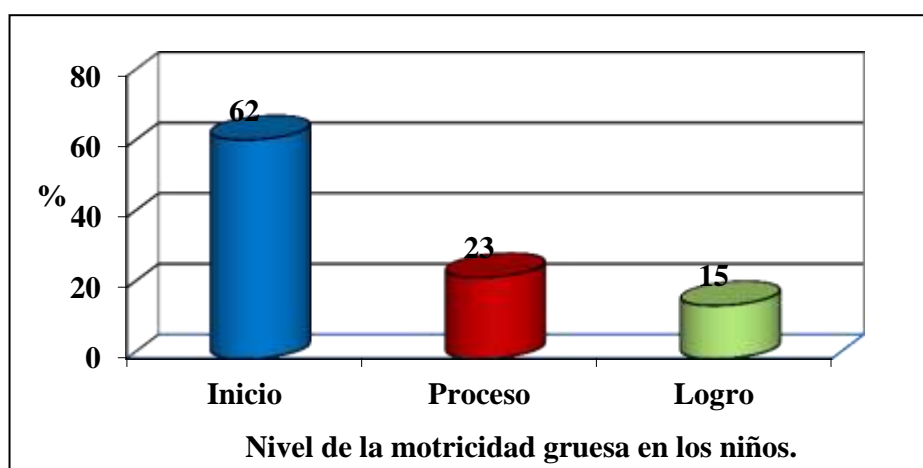
Tabla 5: Motricidad gruesa.

Nivel de la Motricidad gruesa en los niños 3 años de educación inicial según el pretest.

Nivel	f	%
Inicio	8	62
Proceso	3	23
Logro	2	15
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 3 años de la I.E.P. San Francisco de Asís del Distrito de Chulucanas, en el año 2015.

Figura 5: Nivel de la Motricidad gruesa en los niños de 3 años de educación inicial según el pretest.



Fuente: Tabla N° 5

Interpretación:

En la tabla y figura N° 05, se observa que el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la I.E.P. San Francisco de Asís del Distrito de Chulucanas, es bajo ya que la mayoría de niños se encuentra en el nivel de inicio en (62 %), la diferencia se distribuyó entre los niveles proceso y logro. Las docentes no utilizan el juego como estrategia, quizás ignoran su importancia en el desarrollo de la motricidad gruesa y la formación del niño. Esto se puede corroborar con lo que considera Albán (2008) en su investigación titulada “Estudio comparativo del desarrollo psicomotor grueso en dos instituciones educativa de la ciudad de Quito, establece la importancia que tiene el lograr un adecuado desarrollo motor grueso y concluye que el docente no pone en

práctica actividades que favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa siendo muy estáticas sus clases.

4.2. Resultados del postest

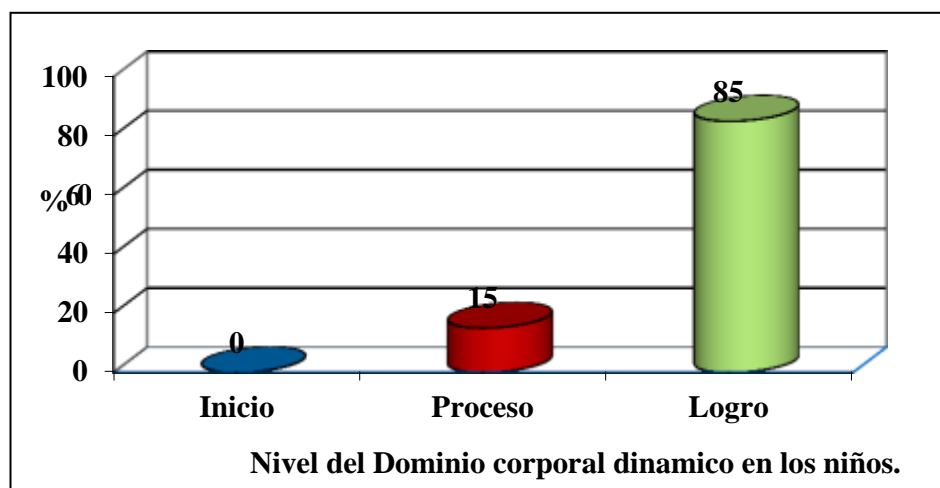
Tabla 6: Dominio corporal dinámico.

Nivel del dominio corporal dinámico en los niños de 3 años de educación inicial según el postest.

Nivel	f	%
Inicio	0	0
Proceso	2	15
Logro	11	85
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 3 años de la I.EP. San Francisco de Asís del Distrito de Chulucanas, en el año 2015.

Figura 6: Nivel del Dominio corporal dinámico en los niños de 3 años de educación inicial según el postest.



Fuente: Tabla N° 6

Interpretación:

En la tabla y figura N° 06, se observa que la mayoría de niños se encuentra en el nivel de logro es decir si mejoraron en su motricidad gruesa en cuanto a su dominio corporal dinámico (85 %), la diferencia se distribuyó en el nivel de proceso.

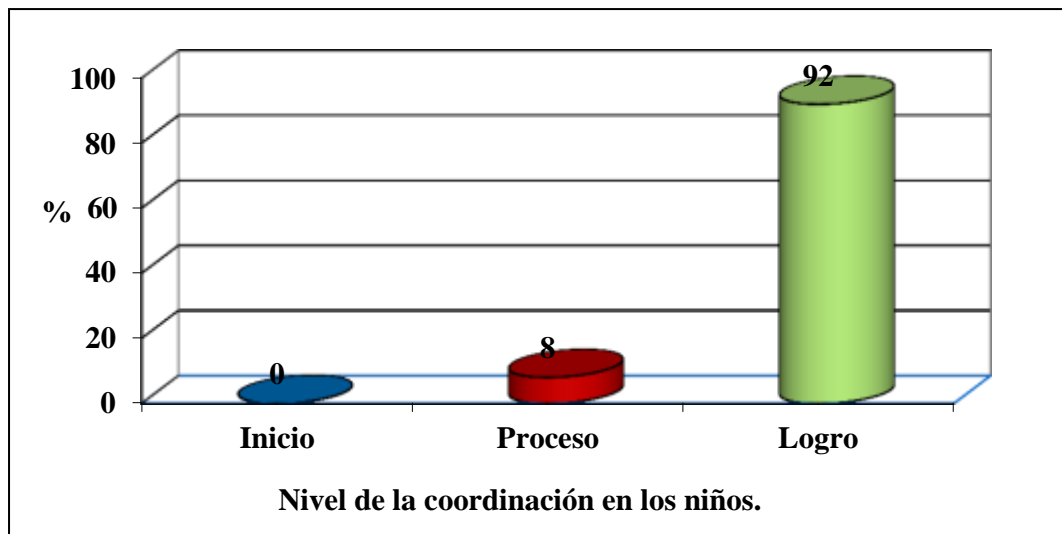
Tabla 7: Coordinación.

Nivel de la coordinación en los niños 3 años de educación inicial según el postest.

Nivel	f	%
Inicio	0	0
Proceso	1	8
Logro	12	92
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 3 años de la I.E.P. San Francisco de Asís del Distrito de Chulucanas, en el año 2015.

Figura 7: Nivel de la coordinación en los niños de 3 años de educación inicial según el postest.



Fuente: Tabla N° 7

Interpretación:

En la tabla y figura N°07, se observa que la mayoría de niños se encuentra en el nivel de logro en su coordinación (92 %), la diferencia se distribuyó en el nivel proceso.

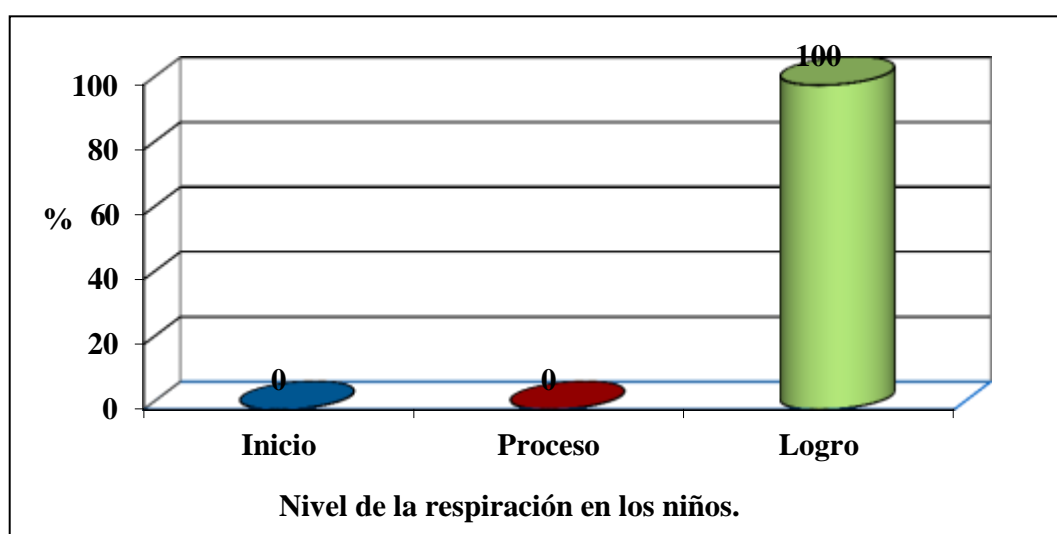
Tabla 8: Respiración.

Nivel de la respiración en los niños de 3 años de educación inicial según el postest.

Nivel	f	%
Inicio	0	0
Proceso	0	0
Logro	13	100
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 3 años de la I.E.P. San Francisco de Asís del Distrito de Chulucanas, en el año 2015.

Figura 8: Nivel de la respiración en los niños de 3 años de educación inicial según el postest.



Fuente: Tabla N° 8

Interpretación:

En la tabla y figura N° 08, se observa que los niños se encuentran en el nivel de logro en su respiración (100 %). Los resultados demuestran que los niños al realizar los ejercicios lograron expira por la boca, inhalar y exhalar correctamente.

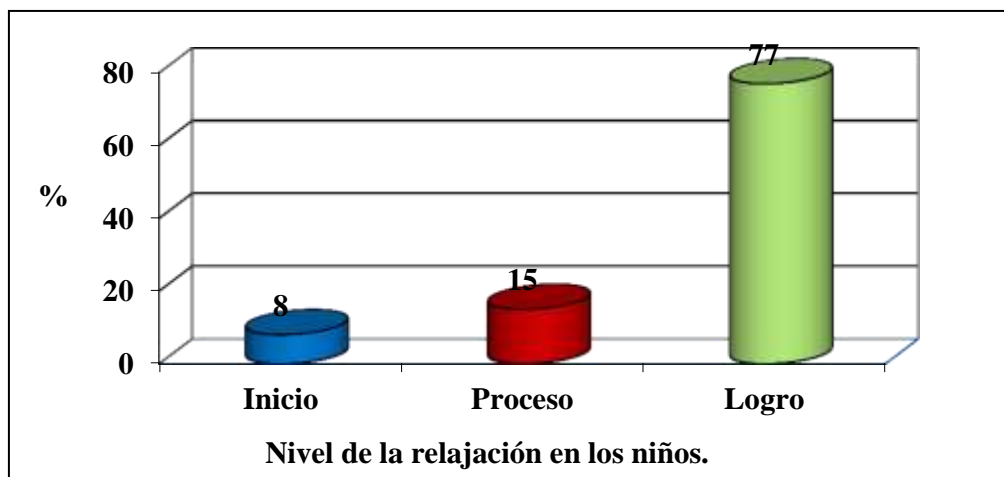
Tabla 9: Relajación

Nivel de la relajación en los niños de 3 años de educación inicial según el postest.

Nivel	f	%
Inicio	1	8
Proceso	2	15
Logro	10	77
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 3 años de la I.E.P. San Francisco de Asís del Distrito de Chulucanas, en el año 2015.

Figura 9: Nivel de la relajación en los niños de 3 años de educación inicial según el postest.



Fuente: Tabla N° 9

Interpretación:

En la tabla y figura N° 09, se observa que la mayoría de niños se encuentra en el nivel de logro en su relajación (77 %), y que la diferencia se distribuyó entre los niveles de proceso e inicio, el 8% que se encuentra en el nivel de inicio es equivalente a un niño el cual no ha logrado mejorar su motricidad gruesa en lo que a su relajación se refiere ya que se encuentra delicado de salud y debido a sus constantes tratamientos con antibióticos es que está nervioso e inquieto razón por la cual no logro desarrollar su relajación. y esto se puede corroborar con lo expresado por: Armijos P., (2012) El ritmo de evolución de la motricidad gruesa varia de un

sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental.

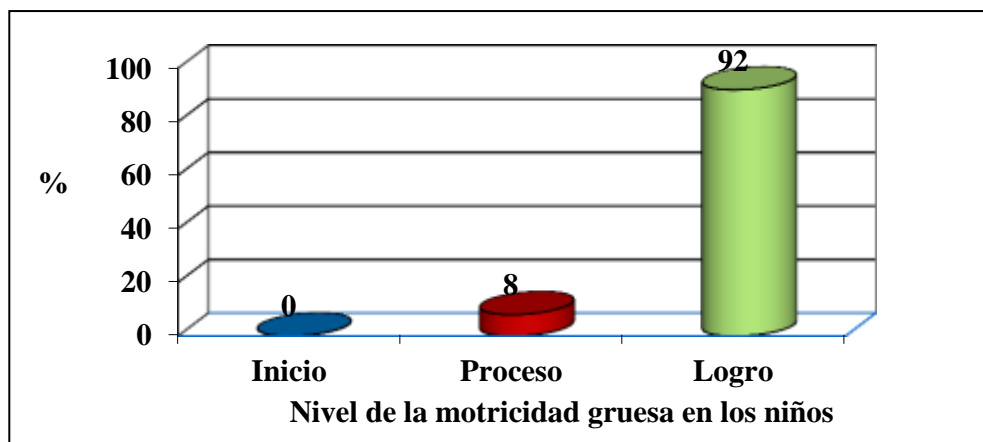
Tabla 10: Motricidad gruesa

Nivel de la Motricidad gruesa en los niños 3 años de educación inicial según el postest.

Nivel	f	%
Inicio	0	0
Proceso	1	8
Logro	12	92
Total	13	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 3 años de la I.E.P. San Francisco de Asís del Distrito de Chulucanas, en el año 2015.

Figura 10: Nivel de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de educación inicial según el postest.



Fuente: Tabla N° 10

Interpretación:

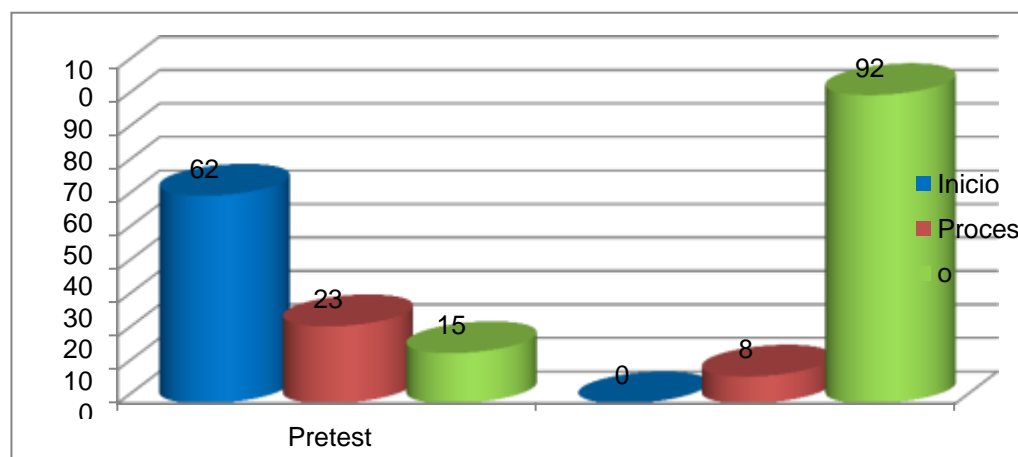
En la tabla y figura N° 10, se observa que el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la I.E.P. San Francisco de Asís del Distrito de Chulucanas, mejoro notablemente después de haber aplicado la estrategia y la mayoría de niños se encuentra en el nivel de logro en (92 %), y solo un (8 %) está en proceso, Esto evidencia que el juego didáctico como estrategia si mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de educación inicial.

4.3 . Comparación de los resultados del pretest y postest

Tabla 11: Comparación general entre el Pre Test y Pos Test sobre la motricidad gruesa en los niños de 3 años de educación inicial.

Nivel	Pretest		Postest	
	F	%	F	%
Inicio	8	62	0	0
Proceso	3	23	1	8
Logro	2	15	12	92
Total	13	100	13	100

Figura N° 11 Comparación general entre el Pre Test y Pos Test sobre la motricidad gruesa en los niños de 3 años de educación inicial.



Fuente: Tabla N° 11.

Análisis e interpretación: Podemos ver que antes de aplicar el juego como estrategia, el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la I.E.P. San Francisco de Asis, se encontraba distribuido de la siguiente manera en el nivel de inicio con el 62 % en proceso el 23% y el 15% en logro.

Ahora, después de aplicar dicha estrategia en el postest los niños llegaron a un nivel de logro del 92%. Y el 8% en el nivel de proceso. Esto evidencia que el juego didáctico como estrategia si mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de educación inicial.

Asimismo hago de su conocimiento que el 8 % es equivalente a 1 niño, que se

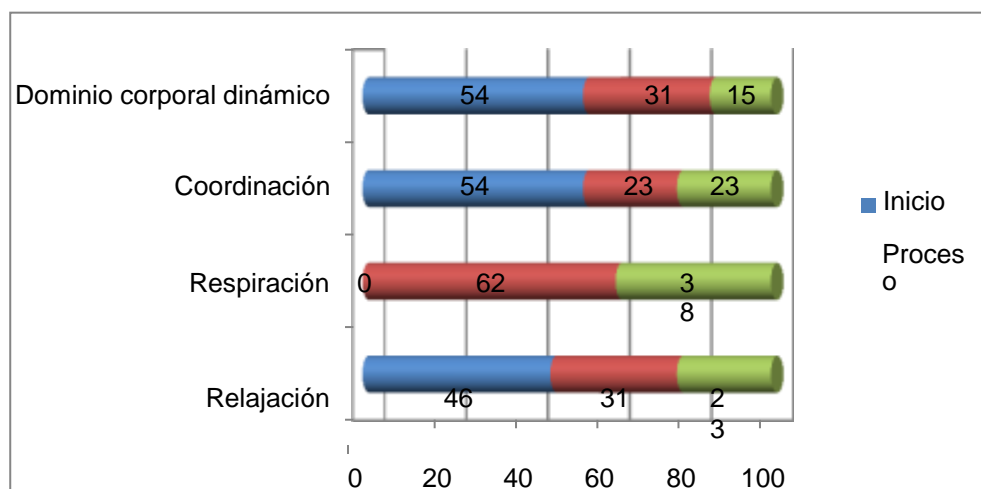
encuentra en el nivel de proceso debido a sus constantes tratamientos con antibióticos por problemas de salud, motivo por el cual el niño se encuentra muy nervioso e inquieto, es por esta razón que el niño no logro desarrollar su relajación.

Tabla N°12

Distribución de los niños antes de la aplicación según su nivel de desarrollo de la motricidad gruesa.

Dimensión	Inicio		Proceso		Logro		Total	
	f	%	f	%	F	%	f	%
Dominio corporal dinámico.	7	54	4	31	2	15	13	100
Coordinación	7	54	3	23	3	23	13	100
Respiración	0	0	8	62	5	38	13	100
Relajación	6	46	4	31	3	23	13	100

Figura N°: 12 Distribución de los niños antes de la aplicación según su nivel de desarrollo de la motricidad gruesa.



Fuente: Tabla N° 12.

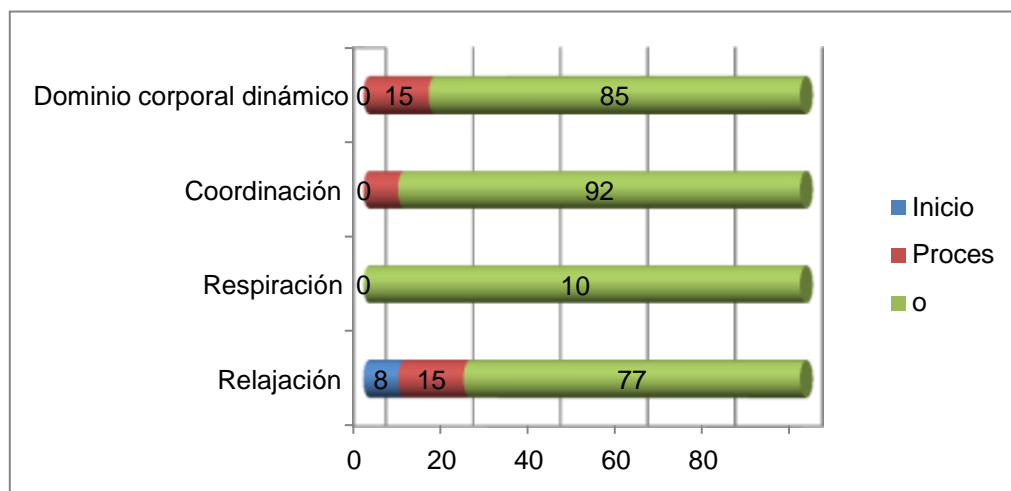
Análisis e interpretación. Podemos observar que antes de aplicar el juego didáctico como estrategia, los niños aún no lograban desarrollar su motricidad gruesa según su dominio corporal dinámico el 54 % se encuentra en un nivel de inicio al igual que su coordinación 54 %, en la respiración el 62 % está en un nivel de proceso y en lo que respecta a su relajación el 46 % se encuentra en el nivel de inicio.

Tabla N°13

Distribución de los niños después de la aplicación según su nivel de desarrollo de la motricidad gruesa.

Dimensión	Inicio		Proceso		Logro		Total	
	f	%	f	%	F	%	f	%
Dominio corporal dinámico.	0	0	2	15	11	85	13	100
Coordinación	0	0	1	8	12	92	13	100
Respiración	0	0	0	0	13	100	13	100
Relajación	1	8	2	15	10	77	13	100

Figura N° 13 Distribución de los niños después de la aplicación según su nivel de desarrollo de la motricidad gruesa.



Fuente: Figura N°13

Análisis e interpretación. Podemos observar que después de aplicar el juego didáctico como estrategia, la motricidad gruesa de los niños sí mejoro notablemente según su dominio corporal dinámico, el 85 % tuvo un nivel de logro, en su coordinación el 92 % un nivel de logro, en la respiración el 100% un nivel de logro y en lo que respecta a su relajación el 77 % alcanzo un nivel de logro.

4.4 Análisis de los resultados.

La discusión de la presente investigación se realizó en relación al logro de los objetivos específicos que se ven mostrados en los resultados obtenidos a través del pretest y postest respectivamente, y finalmente se obtendrá la hipótesis de investigación la cual se analizará buscando antecedentes o referentes teóricos que afiancen o rechacen los resultados obtenidos. A continuación se presenta el análisis de los resultados del presente estudio el cual tiene como finalidad demostrar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2015.

En relación al primer objetivo específico: Medir el nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la “I.E.P. San francisco de asís” antes de aplicar el juego didáctico.

Para medir el nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas se aplicó una lista de cotejo antes de la aplicación del juego didáctico como estrategia, los resultados no eran tan favorables en relación al desarrollo que tenían los niños con respecto a su motricidad gruesa, esto se evidencia en los resultados obtenidos en el pretest, referido a ello los estudiantes de 3 años antes de la intervención el 62 % estaban en nivel de inicio, el 23 % en proceso y en el 15 % en logro (Tabla y figura N° 05). Es decir, aun no logran desarrollar su motricidad gruesa. Posiblemente las estrategias planificadas y desarrolladas por la docente no son las más pertinentes, ya que se pudo observar que no le da el valor didáctico al juego, no utiliza el material porque se le hace tedioso manipularlo, sumado a ello la falta de ambientes adecuados que faciliten el poder trabajar la motricidad. Estos resultados se pueden corroborar con lo que considera Albán (2008) en su investigación titulada “Estudio comparativo del desarrollo psicomotor grueso en dos instituciones educativa de la ciudad de Quito, establece la importancia que tiene el lograr un adecuado desarrollo motor grueso y concluye que el docente no pone en práctica actividades que favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa siendo muy estáticas sus clases.

En relación al Segundo objetivo específico: Aplicar el juego didáctico como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís”.

Campos Rocha, Chacc Espinoza, & Gálvez González, (2006), en su investigación titulada “El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa” dice: El juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos. La categorización inicial permite elaborar una propuesta pedagógica en base al juego.

En este sentido se planificó y ejecutó una propuesta teniendo como estrategia los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 3 años, Ya que es importante intervenir en ciertas situaciones donde no se estén desarrollando y afianzando los procesos educativos los cuales son muy importantes para la construcción de los aprendizajes de los estudiantes. Los docentes deben utilizar los métodos de enseñanza- aprendizaje, planificación de estrategias mediante la ejecución de actividades didácticas, las mismas que permitan a los estudiantes el desarrollo de sus capacidades.

En relación al tercer objetivo específico: Medir el nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la “I.E.P. San francisco de asís” después de aplicar el juego didáctico.

Para medir el nivel de la motricidad gruesa en los niños y niñas después de aplicar el juego didáctico como estrategia se aplicó una lista de cotejo. Los resultados obtenidos en el postest son altos ya que el (92 %) de los niños llegaron a un nivel de logro; y solo el (8 %) se encuentra en proceso, esto quiere decir que el juego didáctico como estrategia sí mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial. Mediante el juego se dio solución a la problemática de la I.E.P “San francisco de asís”, Así lo podemos confirmar con lo expresado por Caba (2004) quien sostiene que: los juegos son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.

En relación con el cuarto objetivo específico: Comparar el nivel de motricidad gruesas en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís”, antes y después de aplicar el juego didáctico.

Si existen diferencias notables antes y después de aplicar el juego didáctico como estrategia, así quedo comprobado según la comparación de los resultados iniciales (pretest) y los resultados finales (postest) ya que se puede distinguir que antes de aplicar las estrategias para mejorar la motricidad gruesa los niños se encontraban en un nivel de inicio con un 62 %, el 23 % se encontraba en proceso y el 15 % estaba en logro, pero después de la aplicación de la estrategia del juego didáctico, el (92 %) de los niños llegaron a un nivel de logro; y solo el (8 %) se encuentra en proceso. Pero este (8 %) es equivalente a 1 niño quien no logro desarrollar su motricidad gruesa en relación a su relajación ya que se encuentra delicado de salud y debido a sus constantes tratamientos con antibióticos es que está nervioso e inquieto razón por la cual no logro desarrollar su relajación y esto se puede corroborar con lo que expresado por: Armijos P., (2012) Habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varia de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental.

En relación a la hipótesis general: La aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2015.

Al realizar la contrastación de la hipótesis se obtuvo que la aplicación del juego didáctico como estrategia sí mejora la motricidad gruesa, ya que el juego didáctico como estrategia, que se aplicó a los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del distrito de Chulucanas, en el año 2015. Sí funcionó y tuvo efectos positivos ya que se logró que los niños y niñas mejoren su motricidad gruesa esto se puede corroborar con la comparación del pretest y el postest donde existen diferencias significativas, la estrategia didáctica que contribuye a mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa es el juego didáctico como: el juego funcional o de ejercicio y el juego simbólico. Con esto queda demostrado lo dicho por Bruner J. (1973), considera que: La importancia en el juego radica en el hecho que a través de él produce las acciones que vive diariamente, por

lo cual constituye una de sus actividades primordiales. Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con su medio exterior. El juego favorece a los niños preescolares debido a que lo utilizan para ejercer sus relaciones personales, la socialización, sus gustos e intereses y sobre todo desarrollar sus habilidades.

El juego en la etapa preescolar no solo es un entretenimiento sino una forma de expresión, mediante la cual el niño desarrolla sus potencialidades en donde se relaciona con otros niños de su edad, con el conocimiento de su entorno con la coordinación motriz (fina - gruesa), el conocimiento de su cuerpo, con el lenguaje y en general con la estructuración de su pensamiento, con principios que tiene que ver con el razonamiento, comunicación e información. La educadora debe de orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que este, sin perder su sentido placentero, adquiera además sus propósitos educativos que cubran las necesidades e intereses de los niños. Las actividades realizadas en el jardín de niños permiten que el niño se involucre física y emocionalmente en los diversos juegos que lo favorecen en su desarrollo integral y de su personalidad. Jugando el niño aprende cada vez mejor. El juego se convierte para el niño en escuela para la vida, porque es precisamente en aquellos actos que, aunque nuevos, todavía no se han convertido en costumbre, el juego se desarrolla y se prepara por su anterior actividad.

V. CONCLUSIONES:

La investigación realizada, conlleva a mencionar las siguientes conclusiones:

a) EL juego didáctico como estrategias tiene efectos significativos sobre el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la I.E.P. “San Francisco de Asis”, del distrito de Chulucanas, 2015. Así lo demostró al comparar los resultados de la evaluación del pretest y la evaluación de postest y la comprobación de las respectivas hipótesis.

b) El nivel de motricidad gruesa que presentan los niños y niñas antes de la aplicación del juego didáctico como estrategia, considerando las cuatro determinantes de la motricidad gruesa evaluadas, es bajo, pues la mayoría de los estudiantes no han logrado aún desarrollar su motricidad gruesa, tienen dificultades según su dominio corporal dinámico el 54% se encuentra en un nivel de inicio al igual que su coordinación, en la respiración el 62% está en un nivel de proceso y en lo que respecta a su relajación el 46% se encuentra en el nivel de inicio.

c) El nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños y niñas después la aplicación del juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en los niños si mejoro notablemente según su dominio corporal dinámico, el 85% tuvo un nivel de logro, en su coordinación el 92% un nivel de logro, en la respiración el 100% un nivel de logro y en lo que respecta a su relajación el 77% alcanzo un nivel de logro. Los resultados obtenidos son altos tal como se puede ver en los estadísticos descriptivos, pues se percibe que el promedio en su dominio corporal dinámico, coordinación, respiración y en su relajación aumento considerablemente, ubicándose en un alto nivel.

d) Asimismo hago de conocimiento que en lo que respecta a la relajación el 8% se encuentra aún en nivel de inicio. Siendo este 8% equivalente a un niño el cual no ha logrado mejorar su motricidad gruesa ya que se encuentra delicado de salud y debido a sus constantes tratamientos con antibióticos es que está nervioso e inquieto razón por la cual no logro mejorar su relajación esto se puede corroborar con lo expresado por: Armijos P., (2012) El ritmo de evolución de la motricidad gruesa varia de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del

sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental.

e) Se identifica, por los resultados obtenidos y por la prueba de hipótesis que existen diferencias significativas entre el nivel de la motricidad gruesa antes y después de aplicar la propuesta del juego didáctico como estrategia, lo que determina que el juego didáctico si mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de educación inicial en cuanto a su nivel de dominio corporal dinámico, coordinación, respiración y en su relajación.

- La estrategia didáctica que contribuye a mejorar y desarrollar las habilidades motrices gruesas de los niños y niñas de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa Particular “San francisco de Asis”, del distrito de Chulucanas, 2015, es el juego didáctico como: el juego funcional o de ejercicio y el juego simbólico.

Recomendaciones de la investigación:

Es recomendable que las docentes apliquen el juego didáctico como estrategia para mejorar la motricidad gruesa, ya que se demostró que su aplicación si ayudo a mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial.

Las docentes deben de orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que este, sin perder su sentido placentero, adquiriera además sus propósitos educativos que cubran las necesidades e intereses de los niños. Deben darle al juego la debida importancia en esta etapa de la vida ya que mediante el juego el niño va a lograr desarrollar sus habilidades.

Referencias Bibliograficas:

- Albán, G. (2008) Estudio comparativo del desarrollo psicomotor grueso en dos instituciones educativa de la ciudad de Quito comprendido para edades de 2 y 4 años. Recuperado de: <http://biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf/23034.pdf>.
- Armijos P., M. (30 de Agosto de 2012). *La motricidad gruesa*. Obtenido de <http://magalitaarmijosp.blogspot.com/>.
- Arteaga J. (s.f.). *Monografias.com*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos/juegoafisica/juegoafisica.shtml>.
- Bautista, J.M. (Coord.) (2002): *El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas*. Granada: Adhara.
- Baque, J. (2013), realizó una investigación sobre “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la Unidad Educativa Fisco Misional Santa María del Fiat, Parroquia Manglaralto, Provincia de Santa Elena, La Libertad- Ecuador”.
- Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo)*. Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>.
- Calero, M. (2006) *Tecnología educativa realidades y perspectivas 2º ed.* Lima Editorial San Marcos.
- Castro, F. (2013), “El juego lúdico basado en el enfoque cooperativo para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución educativa” “los Ángeles de Chimbote Distrito de Chimbote.
- Cruz C. (2015) “El juego y sus efectos en la convivencia escolar de los niños y niñas de cuatro y cinco años de la institución educativa N° 973-Charanes del distrito de Huarmaca -Huancabamba- Piura, 2015”.
- Friedrich, F. (2000) *Aplicación del juego*. Recuperado de: <http://books.google.com.pe/books?id=aplic0brzRH4C&printsec=frontcover&dq=Mediaci+aplicación del juego>.

- Garza, F. (1978) Propuesta de un programa de práctica Psicomotriz para niños de 2 a 3 años. Recuperado de:
<http://repositorios.unimet.edu.ve/docs/34/LB1140O73P4.pdf>.
- Gómez, M. (2006) Los problemas evolutivos de coordinación en la infancia. Análisis de una dificultad oculta. En: Revista internacional de ciencias del deporte. Vol. II, año II, no. 3. [En línea]. Recuperado desde www.cafyd.com/REVISTA/art3n3a06.pdf
- García, A. (2007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Editorial España. pág. 250 Disponible en: <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>.
- Gonzales, H. (2007) Motricidad gruesa en el desarrollo de los niños. Recuperado de: <http://www.com/motricidad-gruesa-tesis-para-obtener-el-titulo-de-licenciado/2009-07/en-el-nivel-inicial-shtml#ixzz2YySGiKhR>.
- García, F. (2012) Equilibrio estático - motricidad gruesa .Guía Infantil. La Psicomotricidad infantil Recuperado de en: <http://www.guiainfantil.com/servicios/psicomotricidad/beneficios.htm>.
- Hernández, R. (2006) Dimensiones de la motricidad gruesa. Recursos de Biblioteca UTP Recuperado de <http://recursosbiblioteca.utp.edu.co/tesisdigitales/texto/37235786132G249.pdf>
- Jiménez, J. (2007) Motricidad gruesa. Eduteka. Recuperado de: <http://www.educatekalucena.es/talleres/psicomotricidad.html>.
- Luna, M. (2008) Dimensiones de la motricidad gruesa. [Internet] Disponible en: http://www.enlinea.ugfca.net/enlinea/pluginfile.php/20267/mod_resource/content/1/Formas%20de%20dimensiones%20de%20la%20ense%C3%B1anza.pdf.
- Márquez, G. (2008) juego de reglas y de construcción. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Editorial España. pág.

256 Disponible en:

<http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>.

Meuse, L. (2006) Coordinación motora gruesa y sus dimensiones. [Portal en Internet]. Perú; 2009 [citada 2012 junio 02]. [Alrededor de 1 pantalla]. Disponible desde http://ebr.minedu.gob.pe/pdfs/psicomotricidad/14_coordinacion_motora_fina.pdf.

Meneses F. (2014) “El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de educación inicial de la institución Educativa Particular 4 de enero del distrito de Piura, 2014”.

Ortiz, R. (2007) Dimensión psicomotriz - equilibrio dinámico en EVA. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. Recuperado de: <http://www.uv.es/bellohc/pedagogía/EVA7.pdf>

Ortega, L. (1996) el juego y el aprendizaje espontaneo en EVA. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. Recuperado de: http://www.uv.es/ortega/el_juego/EVA7.pdf

Ruiz, F. (2014), “Aplicación de un programa de actividades lúdicas basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa N° 80957 de Lur”.

Ruitón, M. (2014) Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado de educación inicial set caritas felices pueblo joven el acero en el distrito de Chimbote.

Santamaría, S. (2008) desarrollo de la motricidad gruesa. [Recuperado desde 15 julio del 2013] http://www.slideshare.net/wiesco/desarrollol-psicomotriz_-312461.

Tortolero de Banda, E. (2015). Monografías.com. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategias>

[educativa/uso juego-estrategia- educativa2.shtml](#).

Velasco N. (2015) Aplicación de un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial de la I.E N°885 del Caserío de Tapal medio del distrito y provincia de Ayabaca, Piura.

Yoli Santiago, & Valega Padilla. (2010), “El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del Jardín Infantil “Mis Pequeñas Estrellas” del distrito de Barranquilla.

Anexos

Anexo N° 01: Sesión de aprendizaje 01

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “San Francisco de Asís”

Edad /Aula : 3 Añitos

Nombre de la actividad: “Jugando a un circuito de guerreros”.			
Área	Capacidad	Indicador	
Personal. Social	-Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	<ul style="list-style-type: none"> • Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta, entre otros). • Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar. 	
Competencia: construye su corporeidad.			
Momentos / Procesos	Estrategias	Material	Instrumento de evaluación
Inicio	Juego simbólico - Entonamos la canción: “la batalla del calentamiento.”	Tarros, conos de plásticos, ula ula, varilla, etc.	Lista cotejo.
Motivación	En la batalla del calentamiento Hay que seguir la orden del sargento En la batalla del calentamiento Todo mi cuerpo está en movimiento Jinetes: A la carga una mano, la otra, un pie, el otro		
	En la batalla del calentamiento Hay que seguir la orden del sargento Jinetes: A la carga una mano, la otra, un pie, el otro la cabeza, la cadera, los hombro, el cuerpo En la batalla del calentamiento Hay que seguir la orden del sargento En la batalla del calentamiento Todo mi cuerpo está en movimiento.		
Desarrollo	Juego funcional o de ejercicio. -Emplearemos la estrategia “jugando a un circuito de guerreros”. Meta: Mejorar el control corporal. Objetivo: Completar una secuencia de juegos con obstáculos de dificultad moderadas. Procedimiento:		

Cierre	<p>Les demuestro cómo realizaran la secuencia de juegos. Digo “Guerreros listo “y comienzo el circuito de juegos, y les trasmito que la actividad es divertida y excitante. Formamos grupos de 5 guerreros cada miembro del grupo primero se desplaza arrastrándose de derecha a izquierda como: si fueran unas serpientes, luego tendrán que arrastrarse de diferentes formas por debajo de una varilla con una altura de 35 centímetros, finalmente corre esquivando obstáculos: conos de plásticos, ula ula, torres de tarros, etc. Para llegar a la meta. Si un miembro del grupo no logra realizar el circuito será el perdedor y al terminar en señal de sanción cantara una canción por lo contrario los ganadores descansaran un rato.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divirtieron? Concluida la actividad nos dirigimos al aula.</p>		
--------	---	--	--

Instrumento de evaluación: Lista de cotejo

I. Datos informativos

Nombre del niño /a:Edad:

Característica	Inicio	Proceso	Logro
-Corre esquivando obstáculos.			
-Se desplaza arrastrándose de derecha a izquierda			
-Se arrastra de diferentes formas por debajo de una varilla con una altura de 35 cm.			

Sesión de aprendizaje 02

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “San Francisco de Asís”

Edad /Aula : 3 Añitos

Nombre de la actividad: “Subamos escaleras jugando”.			
Área	Capacidad	Indicador	
Personal. Social	-Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones motrices básicas, como correr, saltar, y trepar en sus actividades cotidianas y juegos libres. 	
Competencia: construye su corporeidad.			
Momentos / Procesos	Estrategias	Material	Instrumento de evaluación
Inicio	<p>Juego simbólico</p> <p>-Entónanos la canción: “había una vez un avión”.</p> <p>Había una vez un avión ooo que yo quería volar ooo y subía y bajaba y subía y bajaba y al cielo me quiso llevar, y subía y bajaba y subía y bajaba y al cielo me quiso llevar.</p>	Grabadora, cd, escaleras, taburete de dos niveles, lápiz, cuerda o soga grabadora, cd.	Lista cotejo.
Motivación	<p>-Emplearemos la estrategia “subamos escaleras jugando”.</p> <p>Meta: mejorar la habilidad de moverse autónomamente.</p> <p>Objetivo: subir escalones poniendo un solo pie en cada grada.</p>		
Desarrollo	<p>Actividad:</p> <p>Empezamos con unos ejercicios de relajación escuchando una melodía.</p> <p>Acostados en el piso, cerraremos los ojos y pensaremos que estamos en un campo lleno de flores e imaginamos que jugamos con el animalito que más nos gusta, con acompañamiento de una melodía.</p> <p>Juego funcional o de ejercicio.</p> <p>Procedimiento:</p> <p>Cuando el niño pueda subir en taburetes con firmeza, comienza a trabajar con los escalones. Colócate junto a él, y sujeta sus manos firmemente. Dile: “sube” o “arriba”, y pon tu pie derecho en el primer escalón. Señala su pie derecho y luego señala el primer escalón. Mueve su pie si es necesario.</p>		

Cierre	<p>Entonces dile: “sube”, otra vez, sube tu pie izquierdo al primer escalón. Repite “sube” dándole un pequeño empujón ascendente hasta que eleve su pie izquierdo. Alábalo y repite el procedimiento. Cuando pueda subir tres escalones sujetándose la mano y sin que tengas que moverle sus pies, repite la actividad pero permitiéndole que sujete sólo uno de tus dedos. Cuando mejore su habilidad subiendo y aumente su confianza, dale para que sujete el extremo de un lápiz mientras tú sostienes el otro. Después, reemplaza el lápiz por un trozo de lazo o cuerda. Y finalmente, camina simplemente a su lado para hacerlo sentirse bien. Ya que habrá logrado subir y bajar las escaleras alternando ambos pies sin ayuda. Le pedimos al niño trepar sobre un taburete de 2 niveles.</p> <p>. Concluimos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron? Concluida la actividad nos dirigimos al aula.</p>		
--------	---	--	--

Instrumento de evaluación: Lista de cotejo

I. Datos informativos

Nombre del niño /a:Edad:

Característica	Inicio	Proceso	Logro
Sube y baja las escaleras alternando ambos pies sin ayuda			
Trepa sobre un taburete de 2 niveles.			
Se relaja escuchando melodía.			

Sesión de aprendizaje 03

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “San Francisco de Asís”

Edad /Aula : 3 Años

Nombre de la actividad: “jugando me relajo y logro respirar correctamente”			
Área	Capacidad	Indicador	
Personal. Social	Adopta posturas corporales adecuadas en situaciones cotidianas y también cuando desarrolla actividades físicas variadas. Reconoce que ello genera efectos positivos en su salud.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce , comunica y busca satisfacer sus necesidades corporales (por ejemplo, sed, hambre, descanso, comodidad, actividad física) 	
Competencia: Practica actividades físicas y hábitos saludables.			
Momentos / Procesos	Estrategias	Material	Instrumento de evaluación
Inicio	Juego simbólico -Realizamos la dinámica del globo: Yo tengo un globo flaco y desinflado mi mamita me lo ha regalado a hora mismo yo lo voy a inflar con cuidado no se vaya a reventar.	Grabadora, cd, globo,	Lista cotejo.
Motivación	Tomo aire aaaaaaaaaaaaaa luego soplo, uuuuuuuuuuuuuu Tomo aire aaaaaaaaaaaaaa luego soplo, uuuuuuuuuuuuuu. Ahora sí que está bien inflado y muy gordo mi globo ha quedado. Va para arriba va para abajo y de vuelta queriendo se alocado, para un lado para el otro lado, ahora sí que mi globo se alocado uyu yui uyu yui el nudo se le desato. Ahora si mi globo otra vez se desinflado. Va para arriba va para abajo y de vuelta queriéndome a Tomo aire aaaaaaaaaaaaaa luego soplo, uuuuuuuuuuuuuuTomo aire luego soplo, Ahora sí que está bien inflado y muy gordo mi globo ha quedado. Va para arriba va para abajo y de vuelta queriéndome alocado, para un lado para el otro lado, ahora sí que mi globo se alocado uyu yui uyu yui el nudo se le desato. Ahora si mi globo otra vez se desinflado.		
Desarrollo	Juego funcional o de ejercicio. Luego de haber cantado e inflado el globo le pedimos a los chicos realizar ejercicios de inhalación y espirar para así poder relajarnos varias veces. Una vez que ya		

Cierre	<p>estemos más relajados vamos a acostarnos en el suelo y cerramos nuestros ojos y escuchamos la canción la gata carlota, mientras la maestra nos hace masajes por todo el cuerpo para lograr relajarnos.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divirtieron? ¿Qué hicieron primero? ¿Cómo se tenía que terminar?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de círculo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>		
--------	--	--	--

Instrumento de evaluación: Lista de cotejo

I. Datos informativos

Nombre del niño /a:Edad:

Característica	Inicio	Proceso	Logro
Inhala y exhala correctamente.			
Al realizar el ejercicio inspira por la nariz.			
Al realizar el ejercicio espira por la boca.			
Se relaja cuando le hacen masajes.			
Se relaja escuchando una melodía			

Sesión de aprendizaje 04

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “San Francisco de Asís”

Edad /Aula : 3 Añitos

Nombre de la actividad: “Jugando a Desplazarnos con la bolsita loca.			
Área	Capacidad	Indicador	
Personal. Social	- Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar.	
Competencia: construye su corporeidad.			
Momentos / Procesos	Estrategias	Material	Instrumento de evaluación
Inicio Motivación	<p>Juego simbólico -Escuchamos y entónanos la canción : “La batalla del movimiento” Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento. A mover los pies sin parar un momento. A mover los pies sin parar un momento. Los pies, los pies, los pies, los pies.</p> <p>Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento. A mover las piernas sin parar un momento. A mover las piernas sin parar un momento. Los pies, los pies y ahora las piernas. Izquierda, derecha, izquierda, derecha. Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento. A mover la cola sin parar un momento. A mover la cola sin parar un momento. Los pies, las piernas, y ahora la cola.</p> <p>Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento. A mover los brazos sin parar un momento. A mover los brazos sin parar un momento. Los pies, las piernas, la cola y hora los brazos.</p> <p>Esta es la batalla del movimiento. Esta es la batalla del movimiento. Muevo la cabeza sin parar un momento. Muevo la cabeza sin parar un momento. Los pies, las piernas, la cola, los brazos y hora la cabeza.</p> <p>Esta es la batalla del movimiento. Esta es la</p>	Grabadora, cd, bolsa de arena, tarros, conos de plásticos.	Lista cotejo.

<p>Desarrollo</p>	<p>batalla del movimiento. A mover el cuerpo sin parar un momento. A mover el cuerpo sin parar un momento. Los pies, las piernas, la cola, los brazos, la cabeza y hora todo el cuerpo.</p> <p>-Emplearemos la estrategia de la bolsita loca, es un juguete que favorece al niño en su desarrollo motor, ayudándolo a ejercitar de diversas formas la coordinación.</p> <p>Actividad 01 :</p> <p>Juego funcional o de ejercicio -Nos desplazamos al patio, al llegar se le entregará a cada niño una bolsa llena de arena y a su vez sellada. -Explicamos en que consiste la dinámica del juego: Formamos grupos de 3 y cada miembro del grupo llevará la bolsa llena de arena sobre la cabeza, Camina utilizando diferentes direcciones atrás –adelante, derecha-izquierda., luego correrá al ritmo de la pandereta (rápido-lento) en el espacio determinado finalmente Caminará libremente tratando de no chocar con sus compañeros, u objetos.</p>		
<p>Cierre</p>	<p>-El tiempo que se le dará a cada grupo para que concluya con todas las acciones será de 10 minutos. -Si a un miembro del grupo se le cae la bolsa o no hace la acción que se le pide todo el grupo pierde y recibirá una sanción que será bailar, cantar, contar un cuento.</p> <p>-Concluimos realizando las siguientes preguntas ¿Se divirtieron?</p> <p>En grupos de 4 en una la hoja de aplicación pintaremos a los niños que están corriendo.</p>		

Instrumento de evaluación: Lista de cotejo

I. Datos informativos

Nombre del niño /a:Edad:

Característica	Inicio	Proceso	Logro
-Camina utilizando diferentes direcciones atrás –adelante, derecha-izquierda.			
-Corre al ritmo de la pandereta (rápido - lento)			
- Camina libremente tratando de no chocar con sus compañeros, u objetos.			

Sesión de aprendizaje 05

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “San Francisco de Asís”

Edad /Aula : 3 Añitos

Nombre de la actividad: “Jugando con mi coordinación “			
Área	Capacidad	Indicador	
Personal. Social	-- Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo. y fortaleciendo su autoestima.	<ul style="list-style-type: none"> • Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el equilibrio en posturas, desplazamiento y juegos libres. • Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar. 	
Competencia: construye su corporeidad.			
Momentos / Procesos	Estrategias	Material	Instrumento de evaluación
Inicio	Juego simbólico -Entonamos la canción “caminando por el bosque” Caminando por el bosque una vaca me encontré como no tenía nombre Camila la llame, ohhhhh Camila que bonita eres tú, si te jalo de la cola seguro haces muuuuu.	Grabadora, cd, tiza para dibujar las líneas, cintas adhesivas.	Lista cotejo.
Motivación	Estrategia jugando con mi coordinación. Meta: Incrementa la coordinación, aprender diferentes maneras de caminar y aprende a reconocer cual es la derecha y cual la izquierda.		
Desarrollo	Objetivo: Camina sobre líneas (rectas – curvas), y desplazarse arrastrándose de derecha a izquierda. Juego funcional o de ejercicio. Procedimiento: -Caminan sobre líneas (rectas –curvas), en seguida camina en puntas con ambos pies, hasta llegar a la meta. Luego camina siguiendo un ritmo determinado (rápido – lento), finalmente les diremos que salte en un solo pie. Primero nosotros lo hacemos para demostrarles a los niños lo que realizarán. Nos aseguramos que observen la demostración. Finalmente lo harán solos. Formamos grupos de tres y empiezan a caminar al sonar el silbato. El grupo que lo haga mejor será el ganador		

Cierre	<p>y se le premiará y el grupo que no lo haga obtendrá una sanción.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de círculo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>		
--------	---	--	--

Instrumento de evaluación: Lista de cotejo

I. Datos informativos

Nombre del niño /a:Edad:

Característica	Inicio	Proceso	Logro
-Camina sobre líneas (rectas–curvas) pintadas en el suelo.			
-Camina en puntas con ambos pies.			
-Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido – lento).			
-Salta con un solo pie.			

Sesión de aprendizaje 06

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “San Francisco de Asís”

Edad /Aula : 3 Añitos

Nombre de la actividad: “saltando me divierto.”			
Área	Capacidad	Indicador	
Personal. Social	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo. Y fortaleciendo su autoestima.	-Realiza acciones motrices básicas como correr, saltar, y trepar en sus actividades cotidianas y juegos libres.	
Competencia: construye su corporeidad.			
Momentos / Procesos	Estrategias	Material	Instrumento de evaluación
Inicio	. Juego simbólico Escuchamos y cantamos la canción: Croeki, croeki, croeki, croeki, croeki, croeki, croeki, croeki.	Cuerda y esponja grabadora, cd.	Lista cotejo.
Motivación	El sapo salta, salta se metió dentro de casa, entró por la cocina se fue tras la muchachada. Abuela dio de gritos porque estaba ya acostada, el sapo dio un salto y cayó sobre la almohada Salta, salta, salta, salta y sobre salta, el sapito de la casa salta, salta, salta, salta... ...Croeki, croeki, croeki, croeki y qué sapito feo guiña el ojo sin parar Croeki, croeki, croeki, croeki, menuda confusión que vino a armar. El sapo salta, salta en la almohada de la abuela, Cuando él entró en el cuarto puso más leña en la hoguera. Mama perdió la calma y corrió tras de sus huellas, el sapo salta, salta, sobre la peluca de ella... Mira lo que pasó, qué confusión.		
Desarrollo	Mi perro Xuxo se fue (au au au), mi abuela está gritando... Ay! Pero me gusta el sapito, guiña el ojo, es muy bonito... Meta: Mejorar la fuerza de las piernas, la coordinación y la condición física. Objetivo: Saltar y tocar un objeto suspendido unas diez veces. Juego funcional o de ejercicio Procedimiento:		

Cierre	<p>Salta con ambos pies juntos en su sitio tratando de tocar la esponja que está colgando, luego mostramos como saltar desde una altura de 30 cm. Le indico al niño como imitarme mientras continúa saltando varias veces, saltamos desde una grada pequeña de una altura de 30 cm, una serie de veces.</p> <p>En seguida corre libremente sin chocarse con sus compañeros.</p> <p>-los niños que trabajaron bien se irán a los juegos y los niño que no lograron hacer los ejercicios se quedaran practicando con la profesora con la canción crocki crocki.</p> <p>Terminamos y Pedimos a los niños que inhalen y exhalen 3 veces. Concluimos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron? ¿De dónde saltaron? Concluida la actividad nos dirigirnos al aula.</p>		
--------	---	--	--

Instrumento de evaluación: Lista de cotejo

I. Datos informativos

Nombre del niño /a:Edad:

Característica	Inicio	Proceso	Logro
-Salta con ambos pies juntos en su sitio.			
-Salta desde una pequeña altura (30cm)			
-Corre libremente sin chocarse con sus compañeros.			

Sesión de aprendizaje 07

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “San Francisco de Asís”

Edad /Aula : 3 Añitos

Nombre de la actividad: “desplazándonos podemos jugar”			
Área	Capacidad	Indicador	
Personal. Social	<p>-Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.</p> <p>-Adopta posturas corporales adecuadas en situaciones cotidianas y también cuando desarrolla actividades físicas variadas.</p> <p>Reconoce que ello genera efectos positivos en su salud.</p>	<p>- Se mueve y desplaza con seguridad en ambientes cerrados o abiertos, y sobre diferentes superficies (piso, gras, colchoneta entre otros.)</p> <p>- Reconoce , comunica y busca satisfacer sus necesidades corporales (por ejemplo, sed, hambre, descanso, comodidad, actividad física)</p>	
Competencia: construye su corporeidad.			
Momentos / Procesos	Estrategias	Material	Instrumento de evaluación
Inicio Motivación	<p>Mambrú se fue a la guerra, ¡Qué dolor, qué dolor, qué pena! Mambrú se fue a la guerra no sé cuándo vendrá, no sé cuándo vendrá. Si vendrá para las Pascuas, ¡Qué dolor, qué dolor, qué pena! si vendrá para las Pascuas o por la Navidad o por la Navidad. Las Pascuas ya se pasan, ¡Qué dolor, qué dolor, qué pena! las Pascuas ya se pasan también la Navidad; do re mí, do re fa; también la. Navidad Meta: Mejorarla habilidad de moverse autónomamente. Objetivo: Arrastrarse de diferentes formas.</p> <p>Juego funcional o de ejercicio. Actividad: Nos desplazamos al patio, al llegar formamos grupos de 3 de los cuales se separan por colores: el primer grupo será rojo, el segundo amarillo, el tercer grupo verde, el cuarto anaranjado y el quinto grupo azul. Explicamos en que consiste la dinámica del juego: Estamos en guerra y tenemos que pasar por debajo de una varilla siendo el único camino para estar a salvo de las bombas, cada grupo tiene un líder el cual se</p>	Grabadora, cd, varilla, colchoneta, alfombra.	Lista cotejo.

Desarrollo	<p>encargará de llevar al grupo completo hacia el otro lado pasando todos juntos por debajo de la varilla sin que ningún miembro de su grupo se quede, luego se desplazan arrastrándose de derecha a izquierda para que su enemigo no los vea. El tiempo que se le dará a cada grupo para que logre pasar por debajo de la varilla será de 3 segundos, Si un miembro del grupo se queda y no logra pasar junto a sus demás compañeros será descalificado. Al final los niños descalificados recibirán una sanción que consistirá en bailar una canción, y luego regresaran al salón. Mientras que al equipo ganador se le dará media hora en los juegos.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas</p>		
Cierre	<p>¿Se divirtieron? ¿Por qué teníamos que ponernos a salvo? ¿De qué forma llegamos a pasar?</p> <p>Nos acostaremos para escuchar una melodía y relajarnos. Concluida la actividad nos ubicamos en forma de círculo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>		

Instrumento de evaluación: Lista de cotejo

I. Datos informativos

Nombre del niño /a:Edad:

Característica	Inicio	Proceso	Logro
-Se arrastra de diferentes formas por debajo de una Varilla con una altura de 35 cm.			
-Se desplaza arrastrándose de derecha a izquierda.			
-Se relaja escuchando una melodía.			

Sesión de aprendizaje 08

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “San Francisco de Asís”

Edad /Aula : 3 Años

Nombre de la actividad: “Desplazándome me divierto“			
Área	Capacidad	Indicador	
Personal. Social	-Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	- Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar. -Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el en posturas, desplazamientos y juegos libres. -Realiza acciones motrices básicas, como correr, saltar y trepar en sus actividades cotidianas y juegos libres.	
Competencia: construye su corporeidad.			
Momentos / Procesos	Estrategias	Material	Instrumento de evaluación
Inicio	. Juego simbólico Entónanos la canción: Caminando por el bosque. Caminando por el bosque una vaca me encontré como no tenía nombre Camila la llame, ohhhhh Camila que bonita eres tú, si te jalo de la cola seguro haces muuuuu.	Taburetes de 2 niveles, tizas, canción	Lista cotejo.
Motivación	Caminando por el bosque una vaca me encontré como no tenía nombre María la llame, ohhhhh María qué bonita eres tú, si te jalo de la mano seguro haces muuuuu.		
Desarrollo	Meta: Mejora el control corporal. Juego funcional o de ejercicio. Procedimiento: Formamos grupos de 2 y les damos las pautas : Cada miembro del equipo tendrá que pasar con dos bolsitas de arena llevando primero: Una bolsita de arena hacía el otro extremo teniendo que Caminar sobre líneas (rectas – curvas) pintadas en el suelo, luego Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido – lento). Inmediatamente trepar por un taburete de 2 niveles, salta desde una pequeña altura de 30 cm, sube y baja escaleras alternando ambos pies y sin ayuda y luego Camina libremente tratando		

Cierre	<p>de no chocar a sus compañeros u objeto, luego corre esquivando obstáculos: ula,ula, tarros, etc. finalmente dejará la bolsa en el extremo, así regresará por la siguiente bolsita de arena hasta completar las dos bolsas de arena.</p> <p>Si un niño no lo hace como se le indica perderá y recibirá una sanción en este caso será bailar una canción y si lo hace como se le dice será Premiado inmediatamente con un caramelo.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divirtieron?</p> <p>Concluida la actividad nos dirigimos al aula.</p>		
--------	--	--	--

Instrumento de evaluación: Lista de cotejo

Datos informativos

Nombre del niño /a:Edad:

Característica	Inicio	Proceso	Logro
Camina sobre líneas (rectas –curvas) pintadas en el suelo.			
-Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido – lento).			
- Trepa sobre un taburete de 2 niveles.			
-salta desde una pequeña altura de 30 cm			
sube y baja escaleras alternando ambos pies y sin ayuda			
-Camina libremente tratando de no chocar a sus compañeros u objetos.			
corre esquivando obstáculos			

Sesión de aprendizaje 09

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “San Francisco de Asís”

Edad /Aula : 3 Añitos

Nombre de la actividad: “Coordinando mis movimientos”			
Área	Capacidad	Indicador	
Personal. Social	-Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	- Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar. -Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el en posturas, desplazamientos y juegos libres. -Realiza acciones motrices básicas, como correr, saltar y trepar en sus actividades cotidianas y juegos libres.	
Competencia: construye su corporeidad.			
Momentos / Procesos	Estrategias	Material	Instrumento de evaluación
Inicio Motivación Desarrollo	. Juego simbólico -Realizamos la dinámica el rey manda : El rey manda que saltemos, el rey manda que corras de un lado a otro, el rey manda que te sientes y escuches. Emplearemos la estrategia “esquivando obstáculos”. Meta: Mejora el control corporal. Objetivo: Completar un recorrido de seis obstáculos de dificultad moderada. Procedimiento: Juego funcional o de ejercicio: Cuando un niño pueda completar una carrera de obstáculos simples sin ayuda, va a empezar a construir un recorrido de mayor dificultad con seis obstáculos, enfocados principalmente en el control corporal. Formamos grupos de tres y colocamos obstáculos, explicamos lo que tenemos que hacer: 1. Correr esquivando unos palos que están sobre el piso. 2. Salta cinco veces con ambos pies juntos en su sitio, 3. Cogerán una pelota y se irán corriendo esquivando unas torres de tarros que hay en el suelo, 4. Al llegar al túnel tendrán que pasar el túnel arrastras,	Palos, pelota, tarros, túnel, pandereta.	Lista cotejo.

Cierre	<p>5. Luego corre al ritmo de la pandereta (rápido- lento).</p> <p>6. Caminara utilizando diferentes direcciones atrás- adelante, derecha – izquierda.</p> <p>7. Luego caminara en puntas con ambos pies</p> <p>8. Para finalmente saltar con un solo pie.</p> <p>El niño que trabajo todo el recorrido será el ganador. Si un niño no salta, no corre o no realiza el recorrido se le descalificará a todo el grupo. Tienen que hacerlo con energía, al ganador se le dará media hora en los juegos y los que no lograron hacer el recorrido se irán al salón a descansar hasta continuar con la sesión, pero primero tomaran agua.</p> <p>Terminamos y Pedimos a los niños que inhalen y exhalen 3 veces.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divirtieron?</p> <p>Concluida la actividad nos dirigirnos al aula.</p>		
--------	--	--	--

Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo

I. Datos informativos

Nombre del niño /a:Edad:

Característica	Inicio	Proceso	Logro
-Corre esquivando obstáculos.			
-Salta con ambos pies juntos en su sitio.			
-Corre al ritmo de la pandereta (rápido- lento)			
-Corre libremente sin chocarse con sus compañeros.			

Sesión de aprendizaje 10

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “San Francisco de Asís”

Edad /Aula : 3 Años

Nombre de la actividad: “jugando me relajo y logro respirar correctamente”			
Área	Capacidad	Indicador	
Personal. Social	Adopta posturas corporales adecuadas en situaciones cotidianas y también cuando desarrolla actividades físicas variadas. Reconoce que ello genera efectos positivos en su salud.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce , comunica y busca satisfacer sus necesidades corporales (por ejemplo, sed, hambre, descanso, comodidad, actividad física) 	
Competencia: Practica actividades físicas y hábitos saludables.			
Momentos / Procesos	Estrategias	Material	Instrumento de evaluación
Inicio	. Juego simbólico	Grabadora, cd, globo)	Lista cotejo.
Motivación	-Realizamos la dinámica del globo: Yo tengo un globo flaco y desinflado mi mamita me lo ha regalado a hora mismo yo lo voy a inflar con cuidado no se vaya a reventar. Tomo aire aaaaaaaaaaaaaa luego soplo, uuuuuuuuuuuuuu Tomo aire aaaaaaaaaaaaaa luego soplo, uuuuuuuuuuuuuu. Ahora sí que está bien inflado y muy gordo mi globo ha quedado. Va para arriba va para abajo y de vuelta queriendo se alocado, para un lado para el otro lado, ahora sí que mi globo se alocado uyu yui uyu yui el nudo se le desato. Ahora si mi globo otra vez se desinflado. Tomo aire aaaaaaaaaaaaaa luego soplo, uuuuuuuuuuuuuuTomo aire luego soplo, Ahora sí que está bien inflado y muy gordo mi globo ha quedado. Va para arriba va para abajo y de vuelta queriéndome alocado, para un lado para el otro lado, ahora sí que mi globo se alocado uyu yui uyu yui el nudo se le desato. Ahora si mi globo otra vez se desinflado.		
Desarrollo	Luego de haber cantado e inflado el globo les pedimos a los chicos realizar ejercicios de inhalación y espirar para así poder relajarnos varias veces. Una vez que ya estemos más relajados vamos a acostarnos en el suelo y cerramos nuestros ojos y escuchamos la canción la gata carlota,		

Cierre	<p>mientras la maestra nos hace masajes por todo el cuerpo para lograr relajarnos.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divirtieron? ¿Qué hicieron primero? ¿Cómo se tenía que terminar?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de círculo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>		
--------	---	--	--

Instrumento de evaluación:

Lista de cotejo

I. Datos informativos

Nombre del niño /a:Edad:

Característica	Inicio	Proceso	Logro
Inhala y exhala correctamente.			
Al realizar el ejercicio inspira por la nariz.			
Al realizar el ejercicio espira por la boca.			
Se relaja cuando le hacen masajes.			
Se relaja escuchando una melodía			

Anexo N° 02: Lista de cotejo para medir la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años.

(Adaptado de: Br. Flora Giulliana Castro Nima)

Estimada docente:

El presente instrumento tiene como propósito medir la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años del nivel inicial, como parte de una Tesis de Licenciatura que se viene realizando en la ULADECH Piura.

Lea cada uno de los ítems que se presenta y responda de acuerdo a lo que observa en cada niño, marcando con un aspa la opción que corresponde.

N° de ítems	Determinantes de la motricidad gruesa.	Si	No
I. Determinantes: Dominio corporal dinámico.			
01	Camina libremente tratando de no chocar con sus compañeros, u objetos.		
02	Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido lento).		
03	Corre esquivando obstáculos		
04	Corre al ritmo de la pandereta (rápido - lento).		
05	Corre libremente sin chocarse con sus compañeros.		
06	Salta con ambos pies juntos en su sitio		
II. Determinantes: Coordinación.			
07	Camina en puntas con ambos pies.		
08	Camina sobre líneas (rectas y curvas) pintadas en el suelo.		
09	Camina utilizando diferentes direcciones atrás –adelante, derecha-izquierda.		
10	Salta con un solo pie.		
11	Salta desde una pequeña altura (30 cm)		
12	Trepa sobre un taburete de 2 niveles.		
13	Sube y baja las escaleras alternando ambos pies y sin ayuda.		
14	Se desplaza arrastrándose de derecha a izquierda.		
15	Se arrastra de diferentes formas por debajo de una varilla con una altura de 35 cm.		
III. Determinantes: Respiración			
16	Inhala y exhala correctamente.		
17	Al realizar el ejercicio inspira por la nariz.		
18	Al realizar el ejercicio espira por la boca.		
IV. Determinantes: Relajación			
19	Se relaja cuando le hacen masajes.		
20	Se relaja escuchando una melodía		

Leyenda: 1= (Si) 0= (No)

Edad: 3 añitos Sexo: M () F ()

Anexo N° 03: Matriz de análisis de contenido.

Unidad de Análisis	Categorías	Análisis de la situación
El Juego didáctico.	Juego con el cuerpo.	<p align="center">Sesión 01</p> <p>Se utilizó la estrategia del juego didáctico, “jugando a un circuito de guerreros”, pero se presentaron inconvenientes. Los niños no demostraban habilidad para arrastrarse en varias direcciones, al pasar por debajo de una varilla, al correr esquivando obstáculos.</p> <p>La docente tuvo que ayudar a la mayoría de los niños para que realizaran correctamente los ejercicios.</p>
	Juego con objetos.	<p align="center">Sesión 02</p> <p>Se trabajó la estrategia del juego didáctico, “subamos escaleras jugando”, al momento de realizar la actividad los niños tuvieron dificultad para trepar taburetes de 2 niveles con firmeza, subir y bajar escaleras alternando ambos pies sin ayuda, relajarse escuchando una melodía. La docente tuvo que ayudar a la mayoría de los niños para que realizaran correctamente los ejercicios.</p>
	Juego con personas.	<p align="center">Sesión 03</p> <p>Se utilizó la estrategia del juego didáctico, “jugando me relajo y logro respirar correctamente”, a los niños les encanto esta actividad sobre todo por la canción el globo y la gata carlota se divirtieron muchísimo ya que imitaron a los personajes de las canciones. Se les pidió a los niños realizar ejercicios de inspirar y espirar correctamente pocos niños lograron realizar bien los ejercicios otros necesitaron que la docente les explique en varias oportunidades como realizar correctamente los ejercicios.</p>
	Juego de imaginación.	<p align="center">Sesión 04</p> <p>Se trabajó la estrategia del juego didáctico, “jugando a desplazarnos con la bolsita loca”, los niños cantaron e imitaron (canción batalla del movimiento).</p> <p>Se les pidió a los niños realizar la actividad con la bolsita loca, pero se presentaron inconvenientes con algunos niños no demostraban habilidad para Caminar utilizando diferentes direcciones atrás –adelante, derecha-izquierda, Caminar libremente tratando de no chocar con sus compañeros, u objetos. La docente los ayudo ya que se confundían al reconocer las nociones espaciales de derecha e izquierda y se chocaban con sus compañeros, luego de varios intentos los niños lograron realizar bien su actividad.</p>
		<p align="center">Sesión 05</p> <p>Se trabajó la estrategia del juego didáctico, “Jugando con mi coordinación”, los niños se divirtieron mucho, cantaron e imitaron a los personajes de la canción caminando por el bosque.</p> <p>Luego de que los niños realizaron los ejercicios, se pudo evidenciar que casi la mayoría de los niños mejoraron su motricidad gruesa ya que lograron Caminar sobre líneas (rectas–curvas) pintadas en el suelo, Camina en puntas con ambos pies, Camina siguiendo un ritmo determinado</p>

		(rápido – lento), -Salta con un solo pie. La docente los felicito ya que lograron realizar bien la actividad.
		<p style="text-align: center;">Sesión 06</p> <p>Se trabajó la estrategia del juego didáctico, “saltando me divierto.”, los niños se divirtieron muchísimo, cantaron, sonrieron e imitaron a los personajes de la canción crocki, crocki, crocki,</p> <p>Luego de que los niños realizaran la actividad, se pudo evidenciar que los niños mejoraron su motricidad gruesa ya que lograron saltar con ambos pies juntos en su sitio, saltaron desde una pequeña altura (30cm), Corrieron libremente sin chocarse con sus compañeros. La docente los felicito ya que lograron realizar bien la actividad.</p>
		<p style="text-align: center;">Sesión 07</p> <p>Se trabajó la estrategia del juego didáctico, “desplazándonos podemos jugar”, los niños se divirtieron muchísimo, cantaron, sonrieron e imitaron a los personajes de la canción mambrú se fue a la guerra, Luego de que los niños realizaran los ejercicios se pudo observar que los niños mejoraron su motricidad gruesa ya que lograron arrastre de diferentes formas por debajo de una Varilla con una altura de 35 cm, desplazarse arrastrándose de derecha a izquierda, relajarse escuchando una melodía.</p> <p>La docente los felicito ya que lograron realizar bien la actividad.</p>
		<p style="text-align: center;">Sesión 08</p> <p>Se trabajó la estrategia del juego didáctico, “Desplazándome me divierto”, los niños se divirtieron muchísimo, cantaron, sonrieron e imitaron a los personajes de la canción caminando por el bosque.</p> <p>Luego de que los niños realizaran los ejercicios se pudo observar que los niños mejoraron su motricidad gruesa ya que lograron caminar sobre líneas (rectas –curvas) pintadas en el suelo, caminar siguiendo un ritmo determinado (rápido – lento), - trepar sobre un taburete de 2 niveles, saltar desde una pequeña altura de 30 cm, subir y bajar escaleras alternando ambos pies y sin ayuda, caminar libremente tratando de no chocar a sus compañeros u objetos, correr esquivando obstáculos. La docente los felicito ya que lograron realizar bien la actividad.</p>
		<p style="text-align: center;">Sesión 09</p> <p>Se trabajó la estrategia del juego didáctico, “Coordinando mis movimientos” Luego realizamos la dinámica el rey manda, los niños sonrieron e imitaron, obedecieron todo lo que el rey les pedía que hagan y se divirtieron muchísimo. Luego de que los niños realizaran los ejercicios se pudo observar que los niños mejoraron su motricidad gruesa ya que lograron corre esquivando obstáculos, salta con ambos pies juntos en su sitio, Corre al ritmo de la pandereta (rápido- lento), corre libremente sin chocarse con sus compañeros. La docente los felicito ya que lograron realizar bien la actividad.</p>

		<p style="text-align: center;">Sesión 10</p> <p>Se trabajó la estrategia del juego didáctico, “jugando me relajo y logro respirar correctamente”, los niños se divirtieron muchísimo, cantaron, sonrieron e imitaron a los personajes de la canción el globo, luego los niños realizaron ejercicios para lograr inhalar y espirar correctamente para así poderse relajar. Asimismo se trabajó la relajación con ayuda de la canción la gata carlota con la cual casi todos los niños lograron relajarse a excepción de un niño el cual no logro relajarse porque está muy nervioso producto de sus continuos tratamientos para mejorar su salud, los demás niños si lograron inhalar y exhalar correctamente, al realizar el ejercicio inspiran por la nariz, al realizar el ejercicio espiran por la boca, La docente los felicito ya que lograron realizar bien la actividad.</p>
--	--	--

Anexo N°04: Escala de evaluación

Determinantes de la Motricidad Gruesa.	Ítems	Inicio	Proceso	Logro
Dominio corporal dinámico	6	0 a 2	3 a 4	5 a 6
Coordinación	9	0 a 3	4 a 6	7 a 9
Respiración	3	0	1 a 2	3
Relajación	2	0	1	2
Motricidad Gruesa	20	0 a 10	11 a 14	15 a 20