



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA ESTIMULAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
GUARDERIA INFANTIL MADRE ANNA - PUEBLO
JOVEN, SAN ANTONIO DE CHICLAYO, AÑO 2017**

**Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en
Educación Inicial**

AUTORA

BR. GLADYS CONSUELO OBLITAS FONSECA

ASESOR

DRA. MARLENE E. CARDOZO QUINTEROS

CHICLAYO – PERÚ

2018

Hoja de firma de jurado y asesor

Mg. José Alberto Silva Sesquén
Presidente

Mg tr. Gisela Elizabeth Tello Salazar
Miembro

Mg. Mercy Carmen Paredes Aguinaga
Miembro

Dra. Marlene Elizabeth Cardozo Quinteros
Asesora

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida y por su infinito amor que me permite seguir adelante con mi carrera derramando mucha misericordia lo largo de estos años.

A mis adorados hijos Jefery, Wendy y Marcia, quienes son mi razón de vivir, y quienes me impulsan a seguir adelante aún en las adversidades.

A mis padres que me dieron una voz de aliento y me brindaron su apoyo durante mi proceso de formación. A mis hermanos quienes me incentivan a continuar, y a mis amigos que tienen fe en mí.

AGRADECIMIENTO

A Dios que me fortalece cada día y que con su mano poderosa me levanta cuando caigo.

A la universidad ULADECH por haberme dado la oportunidad de realizar mi carrera profesional.

A mis maestros quienes en aulas nos prepararon para la vida y para ser buenos formadores de las nuevas generaciones.

A mis asesores que compartieron con nosotros sus valiosos conocimientos que nos permitieron llevar a cabo el desarrollo de nuestra profesión en bien de la población infantil

GLADIS CONSUELO

RESUMEN

La presente investigación denominada el juego como estrategia para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la guardería infantil madre Anna - Pueblo joven, San Antonio de Chiclayo, año 2017, está basado en el tipo de investigación no experimental con su diseño descriptivo simple, y para lo cual se ha hecho el planteamiento al problema ¿Cómo influye el juego como estrategia para estimular la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la guardería infantil Madre Anna - Pueblo Joven, San Antonio de Chiclayo, año 2017?

La metodología aplicada fue cuantitativa y de diseño descriptivo. Se trabajó con 15 niños y niñas de 05 años de inicial y se aplicó la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario. Para el análisis de los datos se utilizó el programa Excel 2010.

Analizando los resultados se pudo observar que la mayoría de estudiantes no desarrollan la motricidad gruesa. El 53.3% obtiene una calificación de “C” cuando se aplicó el pre test, también se pudo comprobar que cuando se aplicaron las distintas sesiones de aprendizaje con estrategia de juego se observó que los niños obtuvieron logros desde la primera sesión, logrando un 86.6% cuando se aplicó la última sesión. Lo que demuestra la efectividad del programa.

Palabras claves: Juego, habilidades motrices, motricidad gruesa

ABSTRACT

The present research called the game as a strategy to stimulate gross motor skills in 5-year-old children of the mother day care center Anna - Pueblo Joven, San Antonio de Chiclayo, 2017, is based on the type of non-experimental research with its simple descriptive design , and for which the approach to the problem has been made How does the game influence as a strategy to stimulate gross motor skills in 5-year-old children at the Mother Anna - Pueblo Joven day care center, San Antonio de Chiclayo, 2017?

The methodology applied was quantitative and descriptive in design. We worked with 23 children from 04 years of initial and the survey technique was applied and as an instrument the questionnaire. The Excel 2010 program was used to analyze the data.

Analyzing the results it was observed that the majority of students do not develop gross motor skills. 53.3% obtained a grade of "C" when the pre-test was applied, it was also possible to verify that when the different learning sessions with game strategy were applied, it was observed that the children obtained achievements from the first session, achieving 86.6% when the last session was applied. What shows the effectiveness of the program.

Keywords: Game, motor skills, gross motor skills

Índice de Contenidos

Hoja de jurado calificador	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
Introducción.....	1
II Revisión de la literatura.....	3
2.1 Antecedentes de la investigación.....	3
2.2 Bases teóricas.....	5
2.2.1. El juego como estrategia.....	5
2.2.1.1 El juego.....	5
2.2.1.2 Características del juego.....	7
2.2.1.3 El juego didáctico.....	7
2.2.1.4 El juego y el aprendizaje.....	8
2.2.1.5 Estrategias para el desarrollo del juego en el aula.....	9
2.2.1.6. Importancia del juego en el desarrollo del niño.....	10
2.2.1.7. Utilidad del juego.....	10
2.2.1.8 Estrategia.....	11
2.2.1.9. El juego como estrategia pedagógica.....	11
2.2.1.10.El juego como enseñanza y aprendizaje.....	12

2.2.1.11. Diferencia entre el juego y la lúdica.....	12
2.2.1.12. El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.....	13
2.2.1.13. Jean Piaget y la importancia del juego.....	13
2.2.1.14. El juego en el desarrollo infantil.....	13
2.2.1.15. Funciones del juego.....	14
2.2.1.16 Clasificación del juego según Piaget, sensorial-motor simbólica y juego de regla.....	15
2.2.1.16.1. Tipos de juego.....	15
2.2.1. La motricidad gruesa.....	16
2.2.1.1. Motricidad.....	16
2.2.1.2. Motricidad gruesa.....	16
2.2.1.3. Motricidad para el crecimiento del niño.....	18
2.2.1.4. Psicomotricidad gruesa.....	18
2.2.1.5. Motricidad gruesa o global.....	19
III. Metodología.....	20
3.1. Diseño de la investigación.....	20
3.2. Población y muestra.....	20
3.2.1. Poblacion.....	20
3.2.2.Muestra.....	21
3.3.Definición y operalización de variables independientes: técnicas graficoplasticas..	21
3.4. Técnicas e instrumentos.....	22
3.4.1 Instrumento.....	23
3.5. Plan de análisis.....	23
3.5.1. Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	24
3.5.1.1.Validez.....	24
3.6. Matriz de consistencia.....	25
3.7. Principios éticos.....	28

IV Resultados.....	29
4.1.Resultados.....	29
4.1.1. Estimar el desarrollo de la motricidad fina a través del post test.....	29
Conclusiones.....	40
Recomendaciones.....	41
Referencias bibliográficas.....	42
Anexos.....	45

INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada El juego como estrategia para estimular la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la guardería infantil Madre Anna - Pueblo Joven, San Antonio de Chiclayo, año 2017 nos muestra que el juego por ser innato en todos en todos los seres humanos siempre se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida y no tiene edad para practicarla.

El juego, es una actividad natural y espontánea que es la razón de ser del niño y es muy imprescindible porque desarrolla su personalidad, las habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras, le proporciona las experiencias para descubrir el mundo que le rodea, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar, a fortalecer su espíritu de observación, demás le ayuda a descubrirse a sí mismo, y a moldear su personalidad. No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes de expresión natural del niño.

El juego es imprescindible para el sistema educativo, ya que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales, es por ello que los docentes como mediadores entre la enseñanza y el niño, es necesario que estén a la vanguardia de los nuevos retos del mundo moderno y apliquen estrategias motivadoras como juegos diversos, de tal manera que se afiance la motricidad gruesa y se logre aprendizajes significativos.

Ante lo descrito se plantea el siguiente problema ¿Cómo influye el juego como estrategia para estimular la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la guardería infantil Madre Anna - Pueblo Joven, San Antonio de Chiclayo, año 2017?

Esta investigación tiene como objetivo general Determinar de qué manera el juego como estrategia estimula la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la guardería infantil Madre Anna - Pueblo Joven, San Antonio de Chiclayo, año 2017 y como objetivos específicos, Identificar el uso del juego como estrategia para estimular la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la guardería infantil Madre Anna - Pueblo Joven, San Antonio de Chiclayo, año 2017, Identificar las características del juego que se utilizan para estimular la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la guardería infantil Madre Anna - Pueblo Joven, San Antonio de Chiclayo, año 2017, Establecer de qué manera el juego estimula la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la guardería infantil Madre Anna - Pueblo Joven, San Antonio de Chiclayo, año 2017.

La realización de la presente investigación se justifica por las siguientes razones: Justificación teórica: Esta investigación al ser aplica y al dar resultados favorables sirve como aporte para ampliar nuevos conocimiento con respecto a los juegos como estrategia y el de motricidad gruesa, dada su importancia a la educación de los niños. **Justificación práctica:** Los resultados de estudio puede ser utilizado por docentes del nivel inicial específicamente pero también docentes de otros niveles o profesionales a fines para que lo apliquen dentro de sus sesiones de aprendizajes y logren aprendizajes motivadores con los niños, **Justificación metodológica:** busca ampliar la gama de métodos como aporte al sector educación para que sea base de nuevas investigaciones y fortalecer la enseñanza aprendizaje de los niños a través de la diversidad de juegos.

La metodología aplicada para el presente trabajo de investigación es de tipo cuantitativo, nivel descriptivo con un tipo de diseño no experimental descriptivo simple, por lo que se analizaron los datos cuantitativos o numéricos sobre variables; y se estudió el estado, la asociación o relación entre dichas variables; de nivel

descriptivo ya que se plantea lo más relevante de un hecho o situación concreta y de diseño no experimental que consiste en seleccionar la muestra sobre la realidad problemática que se desea investigar.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes de la investigación:

Castro (2015) realizó una Investigación denominada “Los juegos didácticos y su influencia en el fortalecimiento del valor de solidaridad en los niños de cinco años de edad de la I.E.I N° 374 – Pueblo Nuevo-Buenos Aires, 2015 el cual tiene como objetivo general determinar la influencia del juego didáctico en el fortalecimiento del valor de la solidaridad en los niños de cinco años de edad de la I.E.I N° 374 – Pueblo Nuevo-Buenos Aires. Este estudio sobre la aplicación de los juegos didácticos dio excelentes resultados específicamente en la formación actitudes positivas de solidaridad hacia los demás. Al aplicar los instrumentos, los resultados fueron satisfactorios especialmente cuando se aplicó “juego socio-dramático”, que despertó gran interés, alegría y curiosidad ya que se pusieron en el papel de los adultos y lo representaron a través de la imitación afianzando su sistema imaginario y creativo. Al culminar la investigación los docentes mostraron cambios notables en la motivación de su enseñanza y los niños mostraron mayor confiabilidad entre docente y niño.

Morales y Medrano (2015) realizaron una investigación “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I. de la localidad de Santa Clara de Lima” cuyo propósito principal de esta investigación fue determinar si existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la Localidad de

Santa clara. La metodología que usó fue de tipo no experimental, con diseño descriptivo correlacional. Los resultados indican: que los niños al jugar libremente logro el desarrollo de la creatividad ya que solos ponen reglas y normas, inventan juegos, seleccionan grupos de niños y les asignan funciones por lo tanto concluye en que la hora del juego libre en los sectores influye significativamente en el desarrollo de la creatividad en los niños.

Arévalo y Carreazo (2016) En su investigación titulada “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del Hogar Infantil Asociación de Padres de familia de Pasacaballos Cartagena (Colombia)” que es necesario aplicar en los programas curriculares y dentro de los ejes transversales la estrategia del juego par que l docente lo ponga en práctica en cada una de sus sesiones como sistema motivador y pueda ver nuevos horizontes de aprendizajes para que sus niños puedan aprender de forma fácil y divertida ya que al aplicar juegos en sus sesiones de aprendizaje logró aprendizajes significativos que quedan grabados en el pensamiento del niño.

Buenaventura (2015) en su tesis titulada “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar “Tolima-Colombia. Expresa que durante su carrera profesional encontró una población de niños con grandes problemas emocionales por lo que tuvo que aplicar estrategias innovadoras como diversidad de juegos para favorecen la enseñanza aprendizaje en los niños de preescolar. Las conclusiones a las que llega son:

Se reconoce y se demuestra que el juego es de mucha importancia para modificar la conducta de los niños y mejorar la enseñanza, así mismo los docentes deben incentivar el juego dentro y fuera del aula

Logró además aprendizajes motivadores logrando la integración al grupo, el pensamiento creativo y la convivencia

Los padres también se involucraron en la investigación lograr unificar a padres con la escuela y los padres comprendieran que el juego en el niño no solo es generador de goce y placer, por el contrario mediante el juego, el niño explora, descubre e interpreta su mundo obteniendo conocimientos de manera integral en su formación y por ende ellos se comprometieron a dedicar más de su tiempo para que el aprendizaje de sus hijos se más divertido y significativo mientras se está jugando.

Así mismo concluye que los estudiantes se dieron cuenta que se aprende mientras se juega. Los directivos y docentes comprendieron que es necesario añadir estas estrategias dentro de los documentos pedagógicos.

2.2. Bases teóricas:

2.2.1. El juego como estrategia:

2.2.1.1. El juego

Bolontrade, (2011) en sus estudios manifestó que el juego es el principal vehículo para el desarrollo de la imaginación y la inteligencia, el lenguaje, las habilidades sociales, las habilidades perceptivas y motoras en infantes y niños jóvenes.

Piaget (1999) “El juego es una intensa actividad lúdica, con la necesidad de moverse y socializarse, es una acción creativa, vital y sobre todo tiene un tiempo, un lugar y un espacio definido por el niño.

Para el autor, Vygotsky. El juego (simbólico) podía comprenderse como un complejo sistema de lenguaje a través de gestos que comunican e indican el significado de los juguetes. En este proceso se operan un significado en las cuales se funden acciones y objetos reales”. Teniendo como base que para este el aprendizaje del niño se da a través de la interacción con el mundo que lo rodea

Huizinga (2007) Pone énfasis en que el juego es una herramienta metodológica muy importante que tiene la posibilidad de brindar a cualquier niño, sin discriminación, con buenas oportunidades para despegar su potencial y alcanzar una madurez evolutiva integral, establecidos en un determinado espacio y tiempo, donde las reglas no se impongan y cambian la tensión por alegría, base importantes para los aprendizajes presentes y futuros en las diversas áreas educativas.

Bruner (1991) Afirma que La infancia es el periodo de mayor crecimiento y desarrollo, jugando desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual, sus habilidades sociales, afianzan su personalidad, se transmite valores culturales, normas de conducta... y al tiempo que desarrollan todo eso, disfrutan y se entretienen. Es por ello, que se hace imprescindible que los docentes tengamos una adecuada formación en este aspecto para poder ofrecer un tratamiento adecuado y ajustado en cuanto al juego, de manera que estimulemos y potenciemos todos los aprendizajes que conlleva la actividad del juego. Por su parte Piaget destaca la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Y Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad del juego.

Euceda, (2007) “Juego es la actividad que se desarrolla por las satisfacciones inmediatas que de ella se derivan, sin prestar mayor atención a los beneficios posteriores que de ella puede obtenerse.”

Vygotsky mencionado por Euceda, (2007) y Gimeno y Pérez (1989) “El niño al observar las actividades diarias de los adultos que viven con él y le nace intuitivamente la imitación de los quehaceres de los adultos y de esta manera se relaciona con otros niños la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales,

2.2.1.2. Características del juego

Robles, (2010) Explica que el niño desde muy pequeño posee de manera innata el ingenio para crear ya que posee la capacidad de la imaginación y hábitos de solidaridad y de cooperación, por lo tanto ya empieza a observar al mundo de manera realista es por ello el educador debe tener conocimiento de psicología para descubrir los problemas que aquejan al niño, que pueden desencadenar a la larga problemas de aprendizaje, por lo tanto los agentes educativos muestran que le dan un alto valor al juego como una forma de aprender y comunican esto a los niños. Se debe propiciar que los niños propongan sus ideas para el juego y escojan las actividades a las que quieran jugar libremente. Hay que tener en cuenta que el juego es el iniciador de las necesidades educativas para el aprendizaje infantil. El juego por ser una actividad motivadora estimula la participación en actividades atractivas y que sirven como alternativas para descubrir su propio yo y fortalecer su personalidad.

2.2.1.3. El juego didáctico:

Euceda, (2007) manifiesta que en los últimos tiempos la práctica del juego es relevante en el marco de la educación inicial y llevar una educación moderna, trae

ventajas educativas favorables y evolutivas en los niños, además afirma que las características y condicionantes de los entornos lúdicos y las oportunidades del juego didáctico logra aprendizaje a lo largo de la vida, en comparación con niños que asisten a centros de educación inicial tradicionales. Por lo que se ha confirmado que estas dos variables tienen necesariamente relación con factores socioeconómicos por lo tanto es de mucha importancia y está considerado como elemento educativo de máxima importancia. El juego didáctico es la forma preferida de expresión infantil, en la que el niño proyecta su mundo. En él reproduce sus vivencias y relaciones con su entorno, e intenta imitar al adulto.

2.2.1.4. El juego y el aprendizaje.

Para Bruner (1984) citado por Ortega y Lozano (1996) el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo de los individuos. El autor lo identifica como “un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos”. (p.37) Por ello, el juego permite desarrollar la creatividad, pues las reglas, dando un orden a la interacción entre los participantes, no son necesariamente lógicas o ceñidas al comportamiento del mundo físico, cabe inventárselas o concertar unas nuevas de camino; esto brinda una muy buena base para potenciar las capacidades, para traspasar el umbral de lo conocido, y desarrollar el potencial creativo. Además el juego como en todas las disciplinas mantiene despierto la curiosidad en los niños y niñas del querer explorar e investigar lo que les inquieta a lo largo de la vida para ir construyendo ideas y generando saberes. He aquí la importancia de asumir desde el aula el juego como una de las herramientas más importantes para lograr la motivación y el aprendizaje de los niños y niñas, ya que este es esencial en la vida de los infantes en todos los aspectos puesto que por naturaleza a ellos les gusta jugar, además que ayuda en el desarrollo,

evolución, socialización y madurez. En el aula, el juego debe ir de la mano con las actividades programadas por la docente, debido a que es una estrategia básica dentro del complejo proceso de socialización y aprendizaje del niño. A este respecto,

Calero (2003) afirma que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea

2.2.1.5. Estrategias para el desarrollo del juego en el aula.

Según Ríos (1999): Los juegos promueven en los niños el desarrollo de estrategias cognitivas, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento y enseñan a pensar críticamente, por ello, dentro del aula es necesario reconocer el juego como estrategia clave que fortalece los procesos básicos de aprendizaje en el infante; entender el juego como ese espacio de aprendizaje armonioso, y como una de las primeras experiencias que ayudan al individuo a socializarse. El juego no solamente promueve el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, es también una práctica que introduce al niño en el mundo de los valores y actitudes: el respeto a las diferencias, a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación y a la superación. El juego como agente generador de conocimiento también es importante para la interacción con el entorno donde el estudiante puede construir relaciones sociales y establecer límites entre que es lo bueno y lo malo de cada conducta, el juego favorece el trabajar en equipo y la ayuda mutua. Por ello, se puede establecer que el juego no solo es importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los infantes, sino que además contribuye a un desarrollo pleno en los niños. Desde el aula y la familia, como escenarios propicios para el aprendizaje del niño en edad

preescolar, se deben generar experiencias y buscar espacios significativos que permitan experiencias gratificantes y fortificadoras en la vida emocional e intelectual del niño

2.2.1.6. Importancia del juego en el desarrollo del niño:

Euceda, 2007, en su estudio sobre el juego didáctico expresa “Por medio del juego se favorece el desarrollo de la motricidad, los sentidos, las facultades intelectuales y la adquisición de hábitos sociales y de cuidado de sí mismo.” Es importante por lo siguiente:

El juego es una forma de aprender y comunicar esto a los niños a través de su interior.

Se propicia que los niños discutan sus ideas para el juego y escojan las actividades en que van a participar y que ellos mismos pongan sus propias reglas.

Se enseña a utilizar y valorar los espacios para el juego que deben ser variados, por ejemplo, un espacio puede tener juguetes para construcción, ropa para ponerse e instrumentos musicales”.

A través del juego el niño juega un papel activo e importante en el proceso de extender los juegos iniciados por los niños, de tal manera que se sienten competentes para resolver problemas que requieren destrezas nuevas.

2.2.1.7. Utilidad del juego:

Euceda, (2007) manifiesta que el juego es la actividad fundamental del niño, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades. Jugar es una actividad

imprescindible en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse en su medio natural. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor.

2.2.1.8. Estrategia:

Según el diccionario de la lengua española estrategia significa una serie de acciones muy meditadas, encaminadas hacia un fin determinado.

El concepto también se utiliza para referirse al plan ideado para dirigir un asunto y para designar al conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento. En otras palabras, una estrategia es el proceso seleccionado a través del cual se prevé alcanzar un cierto estado futuro. Una estrategia es el conjunto de acciones que se implementarán en un contexto determinado con el objetivo de lograr un fin propuesto con el propósito de beneficiar a un determinado grupo.

2.2.1.9. El juego como Estrategia pedagógica:

Las estrategias pedagógicas dentro del proyecto pedagógico, adquieren su fundamento en una concepción humanizante de la acción educativa, por medio de la cual se orienta el quehacer pedagógico. Resulta así, en la medida en que reconoce al niño en medio de sus condiciones cotidianas sociales, familiares y culturales de las cuales no se le puede desprender. Por lo que la intención de las estrategias

pedagógicas está orientada hacia el desarrollo integral de los niños y las niñas, un desarrollo que les permite reconocer al otro, dialogar y convivir activamente. Por medio de las actividades pedagógicas se suscita el desarrollo humano integral.

2.2.1.10. El juego como enseñanza-aprendizaje:

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

El niño explora el mundo que le rodea y ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porque. Al jugar, los niños tienen la posibilidad de desarrollar todo su potencial porque el juego es una conducta natural, no es necesario aprender a jugar. Gracias al juego, los niños y niñas aprenden a conocerse, interactuar y empiezan a acercarse a materias básicas, el niño o niña manipula, piensa, resuelve problemas y eso hará que vaya desarrollando un pensamiento más complejo y adquiera sus primeras nociones de complejidad

2.1.11. Diferencia entre el juego y la lúdica:

Silva (2004) Para empezar se considera que es importante entender lo que es la lúdica. Cuando se habla de lúdica, se hace referencia a las conductas, lo que manifiesta el niño o la niña exteriormente, más entendido como sus actitudes.

Mientras que cuando se habla de juego, es todo lo interno, afectivo y natural en el niño o la niña que se considera como un proceso

2.2.1.12. El juego como estrategia didáctica en la educación infantil:

Moreno, (2002) Es importante considerar la importancia del juego en la educación infantil como una fuente importante de progreso y aprendizaje de los niños y las niñas, “donde su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. En definitiva, es clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la adquisición de los aprendizajes y puede darse de forma espontánea y voluntaria, como darse de forma organizada siempre que se respete el principio de la motivación”

2.2.1.13. Jean Piaget y la importancia del juego

Piaget pensaba afirma que el juego ha empezado a tomar más importancia, sobre todo en el ámbito escolar, llegando a ser considerado por diversas instituciones educativas como la herramienta para acercar a los niños y a las niñas al conocimiento. El niño juega formas repetidas de juego por puro placer es decir juego por asimilación pura es decir la repetición de un esquema determinado y manifestó además que de acuerdo al juego que elige el niño refleja su sistema cognitivo.

Es importante porque además permite al niño reforzar sus capacidades y que el niño tenga una visión de comprensión del mundo que lo rodea así poco a poco vaya descubriendo sus habilidades de aprendizaje.

2.2.1.14. El juego en el desarrollo infantil

Conforme el niño va evolucionando y va pasando de la etapa de lactante a adulto, s. En este proceso, el equilibrio entre juego y trabajo va cambiando de manera

paulatina. Para el niño en edad escolar, el juego se convierte en un factor esencial para su desarrollo. Los primeros años en la escuela enseña al niño a equilibrar las actividades de aprendizaje y lúdicas. Cuando el niño llega a la adolescencia, sus juegos se vuelven más estructurados y la socialización se vuelve más arraigada en el grupo de amigos. Con el transcurso de la edad adulta, el juego se hace por placer y no todos practican.

Los niños, por su naturaleza eminentemente activa, necesitan el juego para construir su propia subjetividad e identidad. A temprana edad, el juego es particularmente corporal y sensoriomotor lo que permite el despliegue y el dominio de la motricidad, estructuración del espacio, el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad. Asimismo, es un vehículo de expresión, elaboración y simbolización de deseos y temores del mundo inconsciente. Por ello, el juego en los primeros años debe ser libre, espontáneo, creado por el niño y a iniciativa de él. El niño puede y sabe jugar a su nivel y con sus propios recursos, sin embargo necesita de un adulto que lo acompañe y prepare las condiciones materiales y emocionales para que pueda desplegar plenamente, por propia motivación, su impulso lúdico.

2.2.1.15. Funciones del juego

El juego es una actividad de placer que genera satisfacción emocional. Es una fuente de placer y procura placer de muy distintas naturalezas; placer de crear, placer de ser causa y provocar efectos, placer de hacer lo prohibido, placer por el movimiento, placer de destruir sin culpa. Con el transcurrir del tiempo el niño descubre el sentido del yo como base para la identidad del ego. El juego permite analizar la realidad del mundo interno y externo. El niño cuando juega controla sus frustraciones e impulso permitiéndole asimilar autoconfianza y la adaptación demostrando alegría, humor y creatividad. El juego permite al niño, una estabilidad emocional interna y externa que

es transmitido a los demás. Las actividades de juegos libres en la escuela están relacionadas con el desarrollo cognitivo del menor de edad.

2.2.1.16. Clasificación del juego.

El juego por ser de vital importancia para el desarrollo del niño y que le servirá a lo largo de su vida se clasifica de la siguiente manera:

2.2.1.16.1. Tipos de juegos

Los juegos son aquellos que fomentan la participación de dos o más niños y cuentan con reglas acordadas por los propios jugadores. Aparecen alrededor de los 5 años y suponen la puesta en marcha de habilidades sociales y cognitivas elevadas, por lo que tienen incidencia en el manejo de la vida grupal. A través del juego, los niños exploran sus posibilidades de acción y viven el movimiento como fuente de sensaciones y emociones, además desarrollan sus capacidades expresivas y creativas al relacionarse con su medio

Hay varios tipos de juego como:

Juegos de aparecer – desaparecer (por ejemplo las escondidas),

Juegos de persecución (por ejemplo de atrapar y ser atrapado)

Juegos de identificación con el agresor (juegos de lobos, monstruos.)

Juegos de destrucción y construcción,

Juegos de omnipotencia (de súper héroes)

Juegos de identificación con el yo ideal (a la maestra, al doctor, etc.)

Juegos sensoriomotores (rotaciones, giros, saltos, caídas, balanceos, estiramientos, trepados, equilibrios y disequilibrios).

2.2.1. La motricidad gruesa:

2.2.1.1. Motricidad

Baracco La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades. La motricidad nace en la corporeidad, la primera es la capacidad del ser humano de moverse en el mundo y la segunda es la forma de estar en el mundo.

La primera manifestación de la motricidad es el juego y al desarrollarse se va complejizando con los estímulos y experiencias vividas, generando movimientos cada vez más coordinados y elaborados. Los niños pasan por diferentes etapas antes de realizar un movimiento. Cuando nacen sus movimientos son involuntarios, luego pasan a ser movimientos más rústicos con poca coordinación y más adelante ya son capaces de realizar movimientos más controlados y de mayor coordinación.

2.2.1.2. Motricidad gruesa

La motricidad gruesa involucra movimientos amplios, relacionados con los cambios de posición del cuerpo y controlar el equilibrio. Mientras la motricidad fina supone movimientos más precisos (especialmente los de las manos.) La motricidad gruesa precede a la fina, de allí la importancia de trabajar los músculos grandes antes que los más pequeños.

A través de la motricidad gruesa, los movimientos se realizan con todas las partes del cuerpo pueden verse distorsionados, se pueden manifestar diversas dificultades, por ejemplo; cuando el niño o niña se cae al caminar, correr o brincar. Son movimientos generales que realiza el cuerpo con la capacidad de identificar su lateralidad y mantener el equilibrio y coordinación. La falta de ejercitación de actividades motoras gruesas evidenciaran en los grados posteriores la poca habilidad que tendrán los niños para realizar actividades motoras finas como: dificultades en la escritura y lectura de letras y números, poca habilidad para organizarse en su espacio de trabajo.

Jiménez, (1982), Dice que la motricidad gruesa es el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción del cuerpo. Los movimientos se realizan 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 comunican a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

Garza F. (1978) define motricidad gruesa como el control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño a desplazarse solos de acuerdo a sus necesidades. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.).

Para el grupo investigadoras Motricidad Gruesa es la habilidad para realizar movimientos generales, tales como levantar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios.

2.2.1.3. Motricidad para el crecimiento del niño

El niño nace con habilidades motrices para pulir a través de experiencias corporales, pero conforme avanza la edad el niño empieza a ejercitar sus músculos, empieza a probar su fuerza, sus capacidades de ejecución, es allí donde los profesionales deben incluir el juego para encauzar en este camino de formación.

De 0 a 3 años: Se adquiere la madurez nerviosa y muscular como para asumir el manejo del propio cuerpo. La mayoría de las coordinaciones son generales, aunque ya comienzan las primeras coordinaciones óculo-manuales al coger objetos.

Entre los 18-24 meses va logrando nuevos retos como abrir y cerrar puertas, ponerse los zapatos, lavarse, etc.

De 3 a 6 años sus posibilidades aumentan con los estímulos que le llegan al niño. Las acciones coordinadas dependerán de la adquisición de un perfecto esquema corporal y del conocimiento y control del propio cuerpo. La actitud propia del juego y de acuerdo a las edades es protagonista de la formación tanto motriz como cognitiva y hacen que las formas motoras se vayan enriqueciendo o complicando.

2.2.1.4. Psicomotricidad gruesa

Son los movimientos donde se requiere de la coordinación y el funcionamiento apropiado de masas musculares, huesos y nervios en gran dimensión. La motricidad gruesa comprende el desarrollo cronológico del niño especialmente con en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego al aire libre y a las aptitudes motrices de todo su cuerpo de pies, brazos, manos y piernas.

“La locomoción, en todas sus formas, constituyen una importante faceta del trabajo corporal, sobre todo si se tiene en cuenta que es el cuerpo entero el que se mueve dentro del ámbito espacial que es su entorno dando paso a el desarrollo psicomotor”

La psicomotricidad gruesa ocupan un lugar importante en los, primeros años de vida de un ser humano, ya que está totalmente demostrado que en esta etapa de 0 a 6 años hay una gran interdependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales. La gran importancia de la motricidad se hace notar en la necesidad de cada niño por aprender a controlar sus movimientos y a descubrir el mundo.

2.2.1.5. Motricidad gruesa o global

Las habilidades motoras gruesas son aquellas que involucran los músculos largos del cuerpo que se combinan de manera coordinada en actividades como caminar, correr, gatear, patear, los brazos y los pies. Estas habilidades dependen de la fuerza y resistencia de los músculos. Las habilidades motoras gruesas comienzan a desarrollarse en la primera infancia. Primero se desarrollan en la parte alta del cuerpo y después en la parte baja. Las habilidades motoras gruesas se desarrollan primero que las finas. Algunos niños tienen un tono muscular bajo y pueden lucir “flojos” mientras que otros tienen un tono alto que se caracteriza por rigidez en esa área. Las habilidades motoras gruesas pueden ser impedidas de muchas maneras, las cuales incluyen, lastimadura, enfermedades y deformidades congénitas. Los niños con pérdida auditiva pueden tener dificultades en el desarrollo de habilidades motoras gruesas debido a las diferencias en el sistema vestibular interno del oído. Muchos niños con pérdida auditiva pueden retrasarse en sus movimientos gruesos debido a dificultades en su balance. Las principales actividades que ayudan a estimular la motricidad gruesa son: bailar, caminar, nadar, correr, balancear, montar, pretender en el juego, tirar y alcanzar pelotas, carreras de obstáculos, nadar, deslizar, trepar, saltar lazo, jugar a la golosa, jugar a la carreta, salta barras y otras.

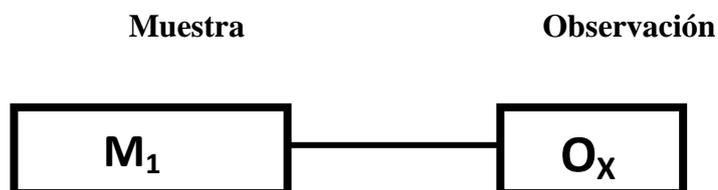
III. METODOLÓGIA

3.1. Diseño de la investigación

Rodríguez P (2010), señala que el método cuantitativo se centra en los hechos o causas del fenómeno social, con escaso interés por los estados subjetivos del individuo. Este método utiliza el cuestionario, inventarios y análisis demográficos que producen números, los cuales pueden ser analizados estadísticamente para verificar, aprobar o rechazar las relaciones entre las variables definidas operacionalmente, además regularmente la presentación de resultados de estudios cuantitativos viene sustentada con tablas estadísticas, gráficas y un análisis numérico.

Diseño de la investigación:

El diseño de la investigación es descriptivo.



Dónde:

M1: Muestra de niños del nivel inicial

Ox: Observación de las técnicas grafico plásticas

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Según Arias (2006) define población o población objetivo a un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas conclusiones de la investigación. Esta queda determinada por el problema y por los objetivos del estudio. La población de la presente investigación la constituye los 15 niños de 5 años de la Guardería Infantil Madre Anna Pueblo Joven San Antonio Chiclayo 2017.

3.2.2 Muestra

Barrera (1989), “Inteligencia y Relaciones Interpersonales” hace referencia a la muestra, en la cual se recurrió a una muestra en donde se consideró que eran los sujetos idóneos para hablar de mediación, la cual es definida por. Tales muestras son útiles y hábiles cuando objetivos del estudio así lo requieren”.

Tabla N° 1: MUESTRA DE ESTUDIO NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA GUARDERÍA INFANTIL MADRE ANNA PUEBLO JOVEN SAN ANTONIO CHICLAYO 2017.

Distrito	Institución Educativa	Grado y sección	Número de estudiantes	
			Niñas	Niños
Pueblo joven “San Antonio”	Madre Ana	Aula Roja	8	7
Total:			15	

FUENTE: registro de asistencia de los estudiantes del aula roja de 5 años del instituto “Madre Ana”

3.3. Definición y operacionalización de variables Independiente: técnicas gráfico plásticas

Independiente: El juego como estrategia

Dependiente: Motricidad gruesa

3.4. Técnicas e instrumentos

Las técnicas que se emplearon para el desarrollo del presente trabajo de investigación se han considerado las siguientes técnicas:

- La encuesta

Para Vásquez y Bello (1999) las encuestas son instrumentos de Investigación Descriptiva que precisan identificar a priori preguntas a realizar, las personas seleccionadas en una encuesta representativa de la población, especificar las respuestas y determinar el método empleado para recoger la información que se vaya obteniendo.

Es una técnica de campo que se utilizó en la presente investigación para identificar los factores socio económico, cultural y políticos. La encuesta contendrá datos personales, nos permite obtener información vinculada al aspecto social, económico y cultural.

- La entrevista

Silva y Pelachano (1979) la definen de la manera siguiente: "Es una relación directa entre personas por la vía oral, que se plantea unos objetivos claros y prefijados, al menos por parte del entrevistador, con una asignación de papeles diferenciales, entre el entrevistador y el entrevistado, lo que supone una relación asimétrica".

Observación

La observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto

Según Bunge (2002) La observación es la técnica de investigación básica, sobre las que se sustentan todas las demás, ya que establece la relación básica entre el sujeto que observa y el objeto que es observado, que es el inicio de toda comprensión de la realidad.

3.4.1 Instrumento

- Lista de cotejo:

Es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de alumno y alumna.

Este instrumento permite recoger informaciones precisas sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber hacer, saber ser y saber convivir. Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida

- Técnica de Fichaje: Cuyos instrumentos será; Fichas Textuales y Fichas de Resumen.

- Técnica de Análisis de Textos Comentarios de los textos documentados, a través de las citas de documentación.

- Técnica de Campo. En esta técnica se ha utilizado; Observación Nos informamos a través de la percepción u observación del vendedor en su actividad diaria como informal.

3.5. Plan de análisis.

En el presente trabajo se utilizó como plan de análisis la estadística descriptiva en el cual se registra los datos en tablas y se representa en gráficos. Además se calcula los

parámetros estadísticos que describen el conjunto estudiado. Los datos conseguidos son recopilados para ser ingresados en una hoja de cálculo del programa de Office Excel 2007.

3.5.1. Validez y Confiabilidad de los instrumentos.

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

Los más usados en la investigación científica suelen ser: la lista de cotejo, el cuestionario, la guía de observación, el test. Para la presente investigación se utilizará el cuestionario, que es el instrumento para recojo de datos rigurosamente estandarizados.

3.5.1.1 Validez

La validez del cuestionario respecto a las técnicas grafico plásticas desarrollados los niños del nivel inicial fue realizado por cinco jueces de expertos.

La descripción cuantitativa se aplicó la siguiente formula:

$$C = \frac{Ta}{Ta + Td} \times 100$$

Dónde:

C = Concordancia entre jueces

Ta = n° total de acuerdos (1)

Td = n° total de desacuerdos (0)

3.6 Matriz de consistencia.

Título: El Juego Para Estimular La motricidad Gruesa En Niños De 5 Años De La Guardería Infantil Madre Anna Del Distrito De Chiclayo				
Problema	Objetivo	Marco teórico	Tipo y nivel y Diseño de Investigación	variable
¿Cómo influye el juego como estrategia para estimular la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la guardería infantil Madre Anna - Pueblo Joven, San Antonio de Chiclayo, año 2017?	<p>Determinar de qué manera el juego como estrategia estimula la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la guardería infantil Madre Anna - Pueblo Joven, San Antonio de Chiclayo, año 2017</p> <p>Identificar el uso del juego como estrategia para estimular la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la guardería infantil Madre Anna - Pueblo Joven, San</p>	<p>Las investigaciones de Piaget repercuten en los estudios de psicomotricidad desde el momento en que resalta el papel de las acciones motrices en el proceso del acceso al conocimiento.</p> <p>Periodo sensorio motor: relaciones topológicas y organización del esquema corporal (0-2 años).</p> <p>Se caracteriza por un gran desarrollo mental y la conquista del universo que rodea al niño a partir de las</p>	<p>Tipo cuantitativo</p> <p>Nivel descriptivo</p> <p>Nivel descriptivo</p> <p>El tipo de diseño es No experimental descriptivo</p>	<p>independiente</p> <p>_Juego como estrategia</p> <p>Dependiente</p> <p>_Motricidad gruesa.</p> <p>Población</p>

	<p>Antonio de Chiclayo, año 2017</p> <p>Identificar las características del juego que se utilizan para estimular la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la guardería infantil Madre Anna - Pueblo Joven, San Antonio de Chiclayo, año 2017</p> <p>Establecer de qué manera el juego estimula la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la guardería infantil Madre Anna - Pueblo Joven, San Antonio de Chiclayo, año 2017</p>	<p>operaciones y los movimientos.</p> <p>Este periodo pasa por 6 estadios:</p> <p>Estadio: actividad refleja (0-1 mes).</p> <p>Estadio: reacciones circulares primarias (1°-4° mes).</p> <p>Estadio: coordinación de esquemas secundarios (8-12 meses).</p> <p>Estadio: reacciones circulares terciarias (12-18 meses).</p> <p>Estadio: invenciones de medios nuevos a través de combinaciones mentales (18-24 meses).</p>		<p>Se trabajó con una población de 8 niñas y 7 niños</p> <p>Muestra</p> <p>15 estudiantes de 5 años de edad</p> <p>Técnicas</p> <p>La observación I</p> <p>Instrumento</p> <p>Lista de cotejo</p>
--	--	--	--	---

TABLA 2. Escala de calificación

Nivel educativo	Escala de calificación	Descripción
Bases del MINEDU	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. Principios éticos. ULADECH (2014).

- **Protección a las personas.**- La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

En el ámbito de la investigación es en las cuales se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrará el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad.

- **Beneficencia y no maleficencia.**- Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

- **Justicia.**- El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

- **Integridad científica.**- La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran

daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, deberá mantenerse la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

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

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

Los resultados del trabajo de investigación se presentan de acuerdo a los objetivos de la investigación

4.1.1. Estimar el desarrollo de la motricidad gruesa a través del pre test

TABLA 3. Resultados de la aplicación del pre test de motricidad gruesa de los niños de 5 años

Logro del aprendizaje	Niños	%
A	1	6.66%
B	6	40%
C	8	53.3%
Total	15	100%

Fuente: lista de cotejo, septiembre 2017

GRAFICO N° 01: RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL PRE TEST



Fuente: Resultados de la evaluación 2017

En la tabla 3, gráfico N° 01 se puede apreciar que los resultados fueron desfavorables ya que de los 15 niños, el 7.0 % ha obtenido A, el 40% obtuvo B y 53.0 % obtuvo C.

4.1.2. Aplicación de actividades lúdicas para incentivar el desarrollo de motricidad gruesa

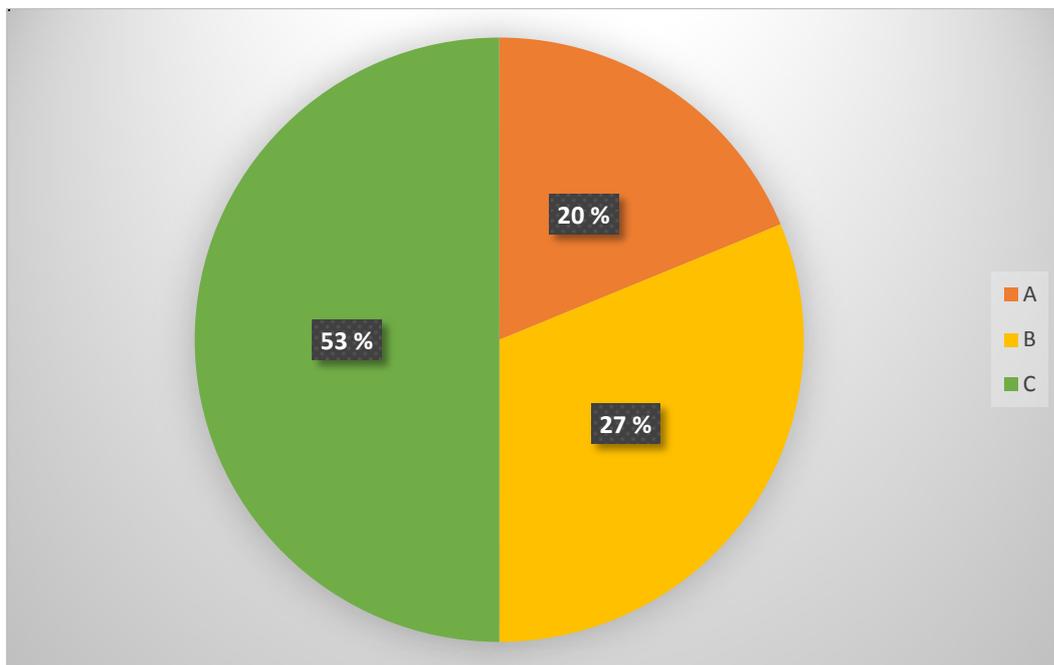
Sesión 1: “Mañana deportiva”

TABLA 4: Mañana deportiva.

Logro del aprendizaje	f	%
A	3	20.00%
B	4	27.00 %
C	8	53.00 %
Total	15	100.00 %

Fuente: Lista de cotejo, septiembre 2017

Gráfico 2: Mañana deportiva.



Fuente: lista de cotejo, septiembre 2017

En la tabla 4, gráfico 2: se puede notar que el 20% ha obtenido A, el 27% ha tenido B y el 53% ha obtenido C.

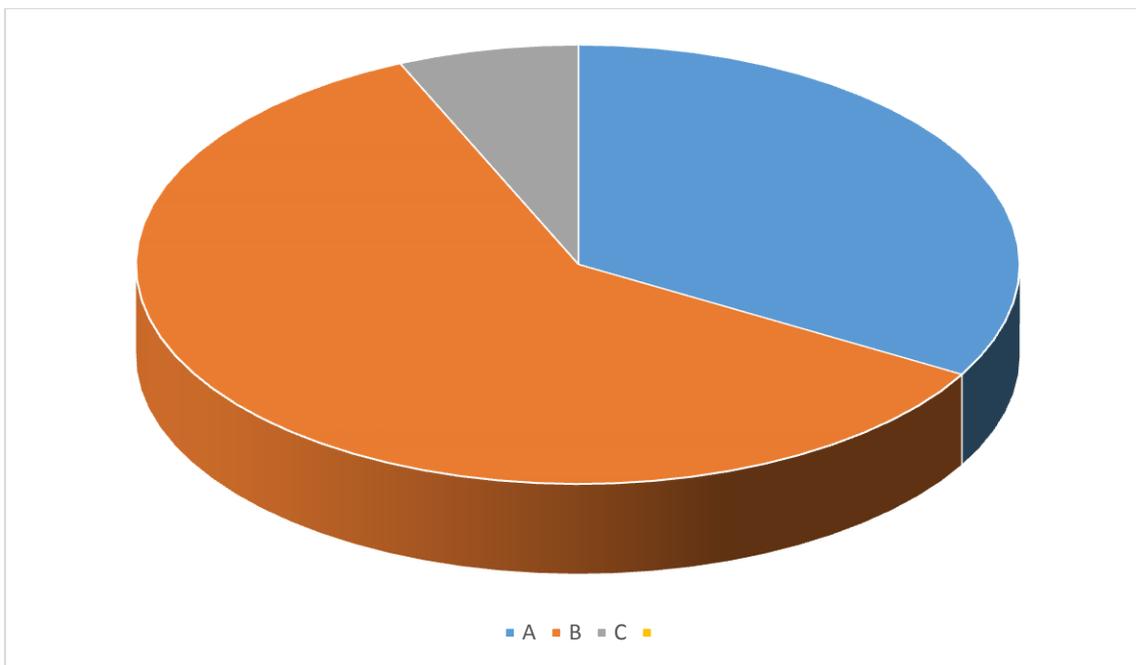
Sesión 2. “Conociendo mi cuerpo”

Tabla 5: Conociendo mi cuerpo

Logro del aprendizaje	f	%
A	5	33.00 %
B	9	60.00 %
C	1	7.00 %
Total	15	100. %

Fuente: Lista de cotejo, septiembre 2017

Gráfico 3. Conociendo mi cuerpo



Fuente: lista de cotejo, septiembre 2017

En la tabla 5, gráfico 3: se puede observar que el 33.0% logró A, el 60.0% logró B y el 7.0% logró C

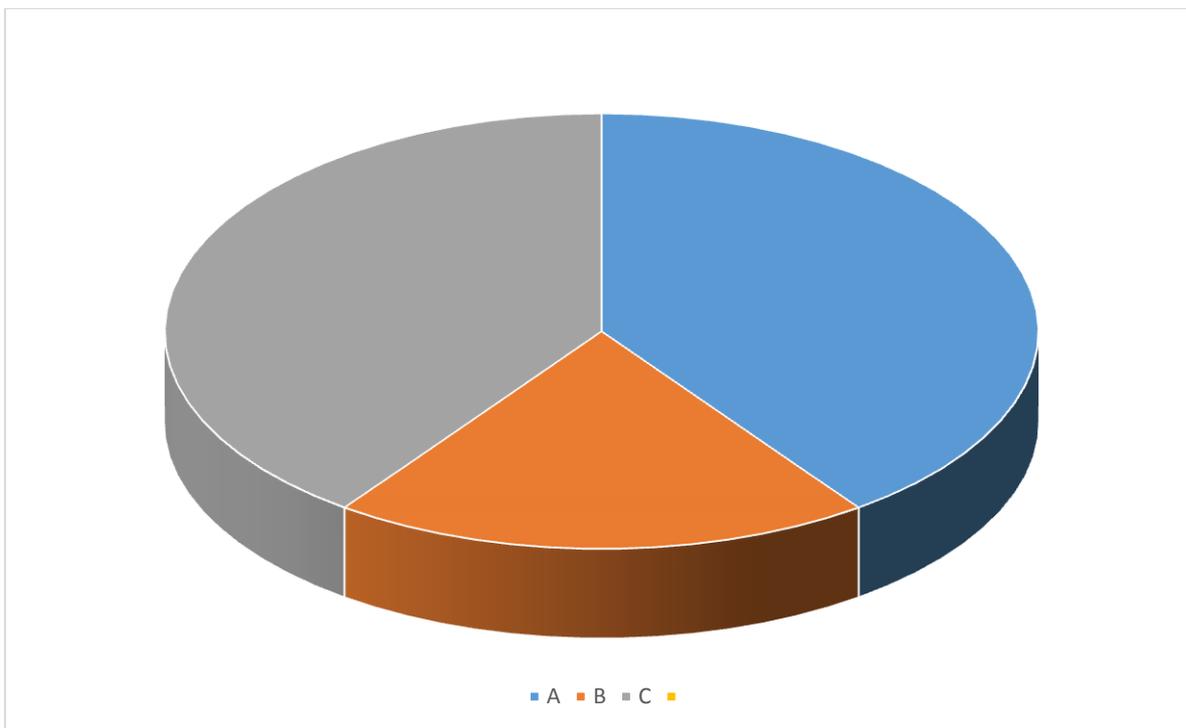
Sesión 3: “Vamos a bailar”

Tabla 6: Vamos a bailar

Logro del aprendizaje	f	%
A	6	40.00 %
B	3	20.00 %
C	6	40.00 %
Total, de estudiantes	15	100.00 %

Fuente: Lista de cotejo, septiembre 2017

Gráfico 4: Vamos a bailar”



Fuente: Resultados de lista de cotejo, septiembre 2017.

En la tabla 6, gráfico 4: se puede observar el 40.0% ha logrado A, el 20% logro B y 40% logró C

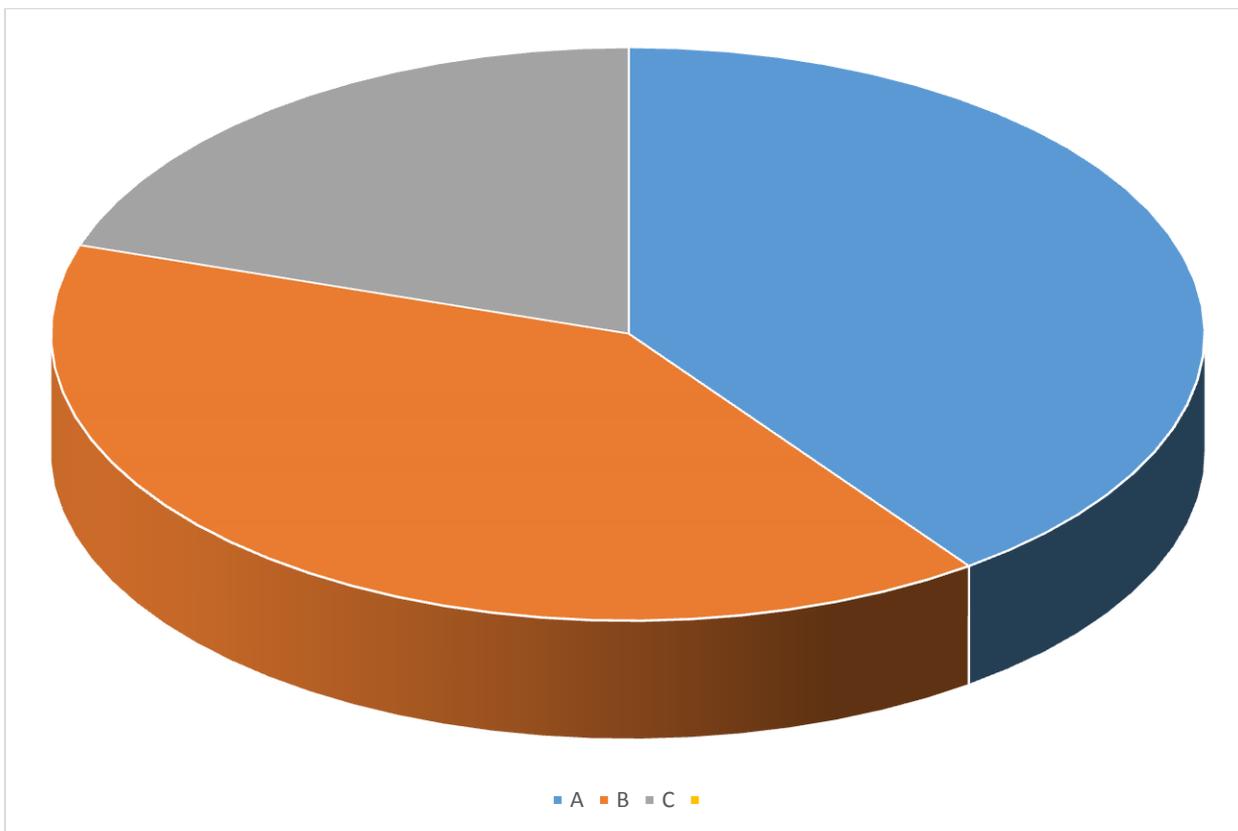
Sesión 4: “Cámbiate de ropa”

Tabla 7: Cámbiate de ropa.

Logro del aprendizaje	f	%
A	6	40.00 %
B	6	40.00 %
C	3	20.00 %
Total, de estudiantes	15	100.00 %

Fuente: lista de cotejo, septiembre 2017

Gráfico 5: “Cámbiate de ropa”



Fuente: lista de cotejo, septiembre 2017.

En la tabla 7, grafico 5: se puede notar que, el 40% ha logrado A, 40% logró B o y 20% obtuvo C

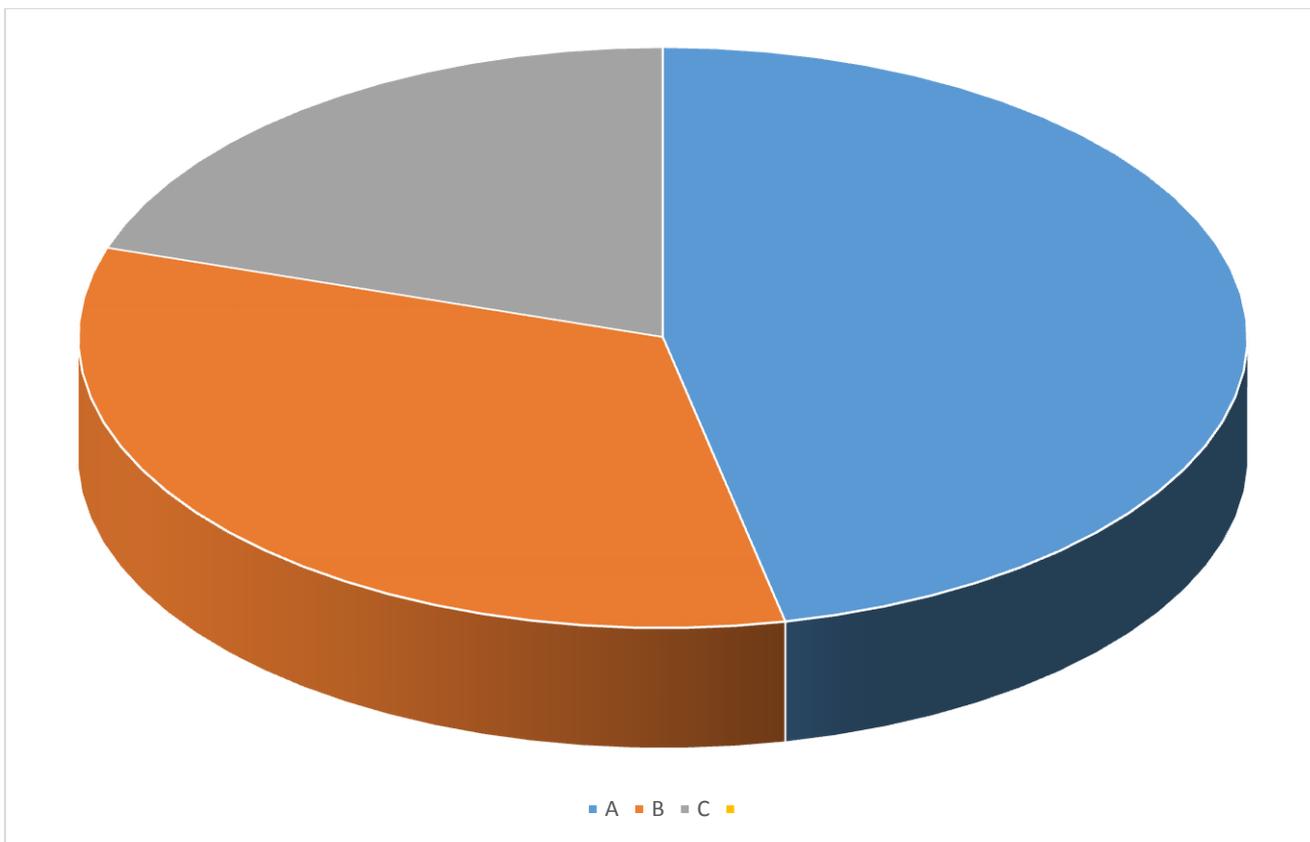
Sesión 5: “Nos retamos”

Tabla 8: Nos retamos.

Logro del aprendizaje	f	%
A	7	47.00 %
B	5	33.00 %
C	3	20.00 %
Total	15	100. %

Fuente: lista de cotejo, septiembre 2017

Gráfico 6: “Nos retamos”



Fuente: lista de cotejo, septiembre 2017.

En la tabla 8 gráfico 6: se nota que el 47.0% ha logrado A, el 33.3% logró B y 20% obtuvo C.

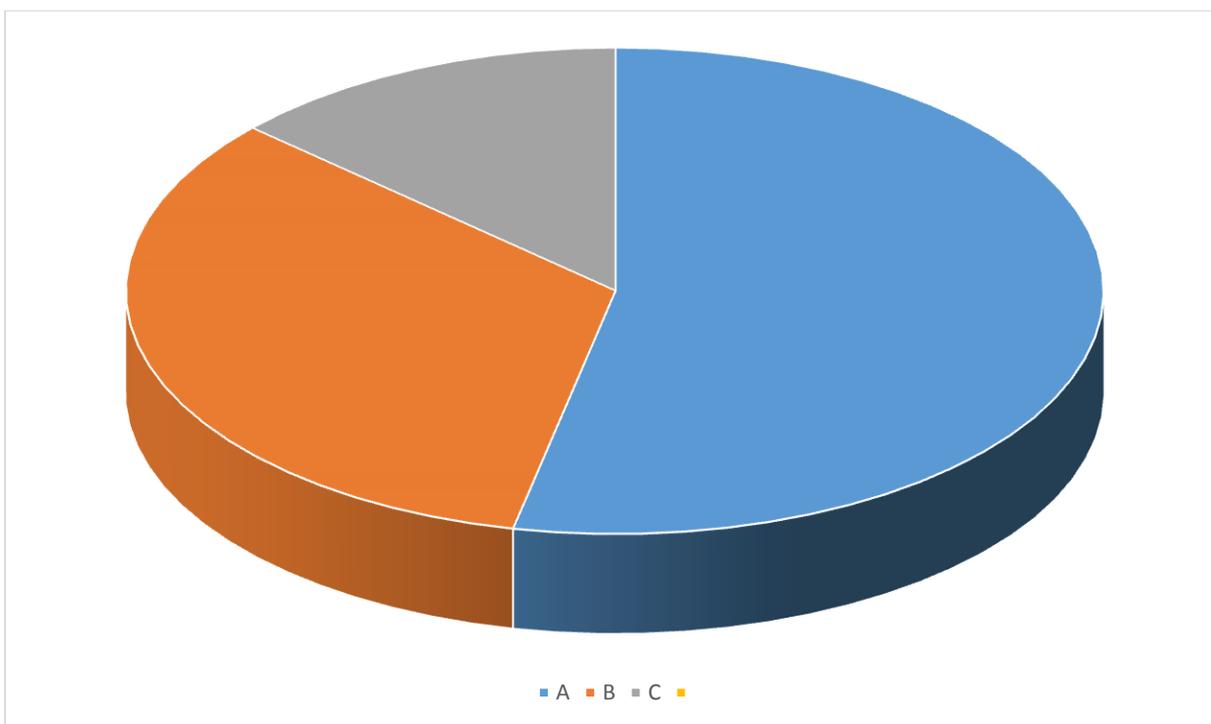
Sesión 6: “Pepitas y Pepitos”

Tabla 9: Pepitas y Pepitos.

Logro del aprendizaje	f	%
A	8	53.00 %
B	5	34.00 %
C	2	13.00 %
Total	15	100.00 %

Fuente: lista de cotejo, septiembre 2017

Gráfico 7. Pepitas y Pepitos



Fuente: lista de cotejo, septiembre 2017.

En la tabla 9, gráfico 7: se visualiza que, el 53.3% tuvo un logro A, el 13.3% obtuvo C y 33.3% obtuvo B

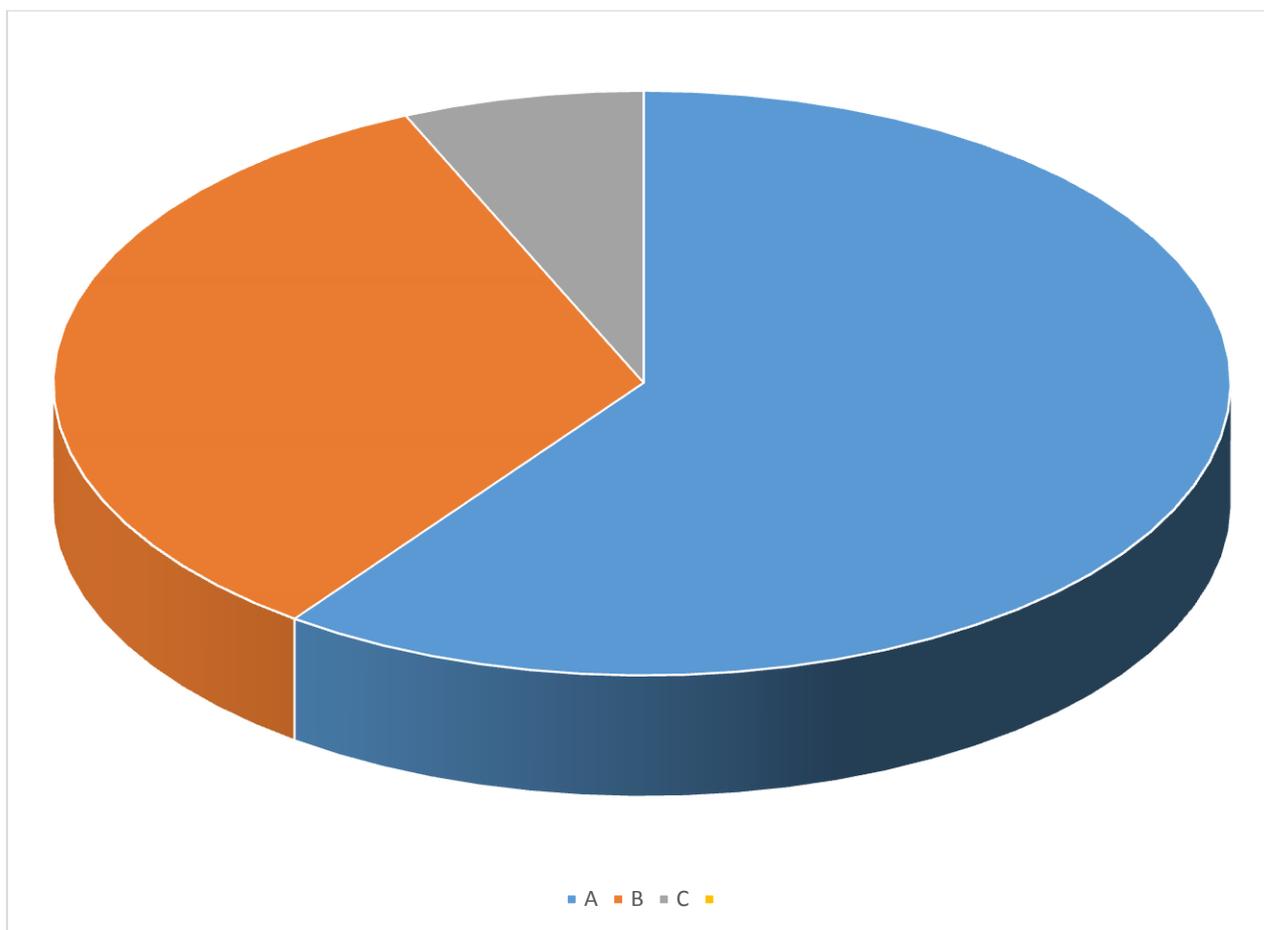
Sesión 7: “Cambio de tarjeta”

Tabla 10: Cambio de tarjeta.

Logro del aprendizaje	f	%
A	9	60.00 %
B	5	33.00 %
C	1	7.00%
Total	15	100. %

Fuente: lista de cotejo, septiembre 2017

Gráfico 8. “Cambio de tarjeta”



Fuente: lista de cotejo, septiembre 2017.

En la tabla 10, gráfico 08: se nota el avance ya que el 60.0% logró A, el 33.0% logró B el 7.0% disminuyó a C.

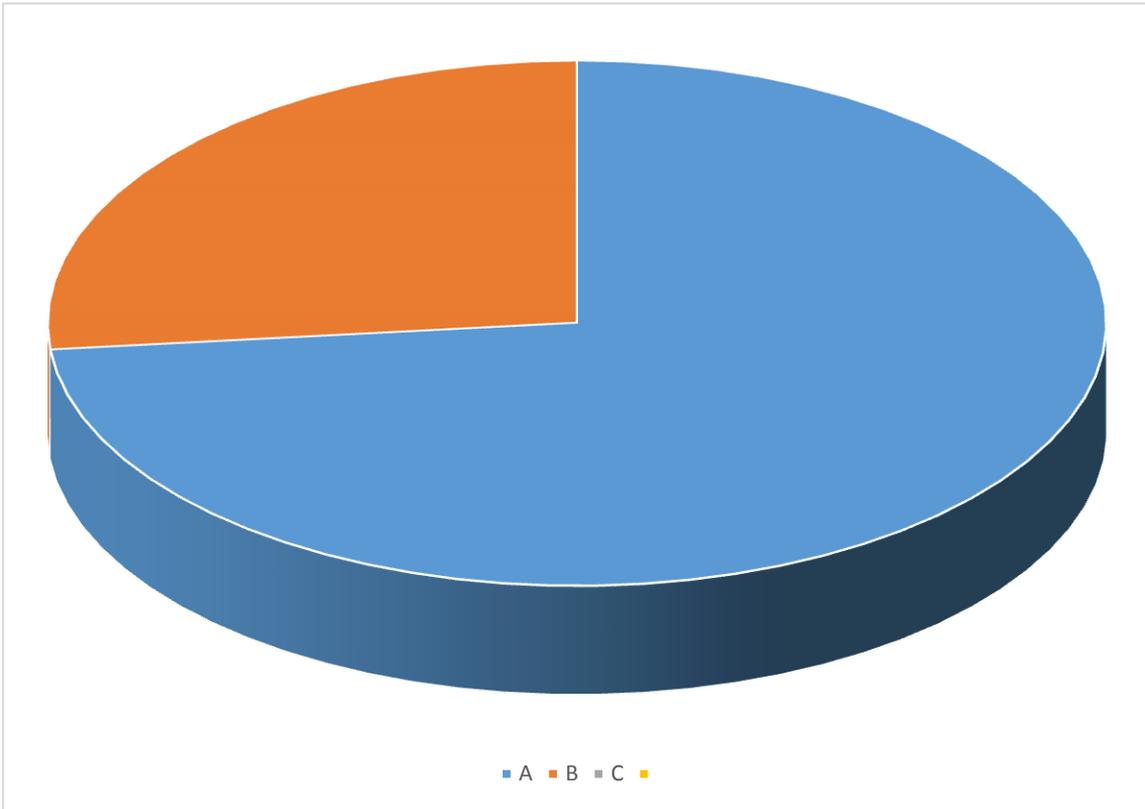
Sesión 8: “Stop doble”

Tabla 11: Stop doble

Logro del aprendizaje	f	%
A	11	73.00 %
B	4	27.00 %
C	0	0.00 %
Total	15	100.00 %

Fuente: lista de cotejo, septiembre 2017

Gráfico 9. “Stop doble”



Fuente: lista de cotejo, septiembre 2017

En la tabla 11, gráfico 9: se observa que, de los 15 estudiantes de 5 años del aula roja, el 73.0% ha obtenido A, B obtuvo 26.6% y 0% obtuvo C y

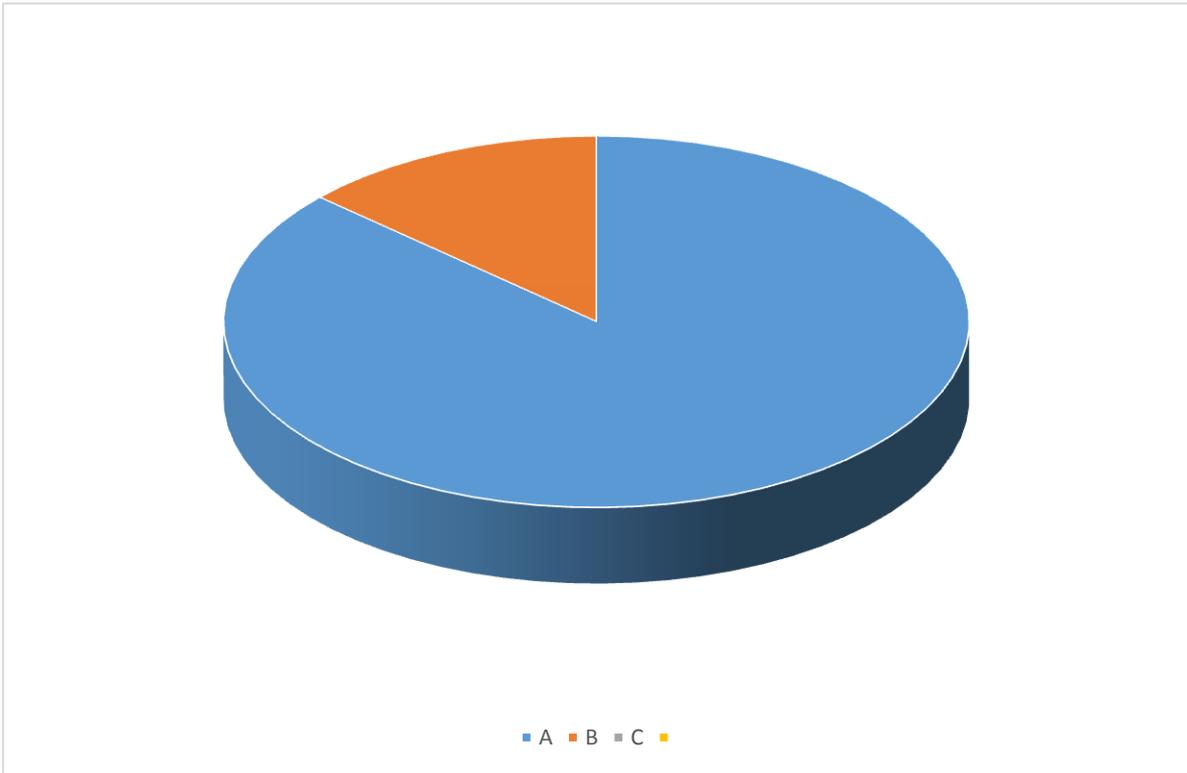
Sesión 9. “Charca a la orilla”

Tabla 12: Charca a la orilla.

Logro del aprendizaje	f	%
A	13	87.00 %
B	2	13.00 %
C	0	0.00 %
Total, de estudiantes	15	100.00 %

Fuente: lista de cotejo, septiembre 2017

Gráfico 10. “Charca a la orilla”



Fuente: lista de cotejo, septiembre 2017

En la tabla 12, gráfico 10: se observa que el 87.0% ha obtenido A, 13% avanzó a B y 0% C

4.2. Estimar el desarrollo de la motricidad gruesa a través del post test.

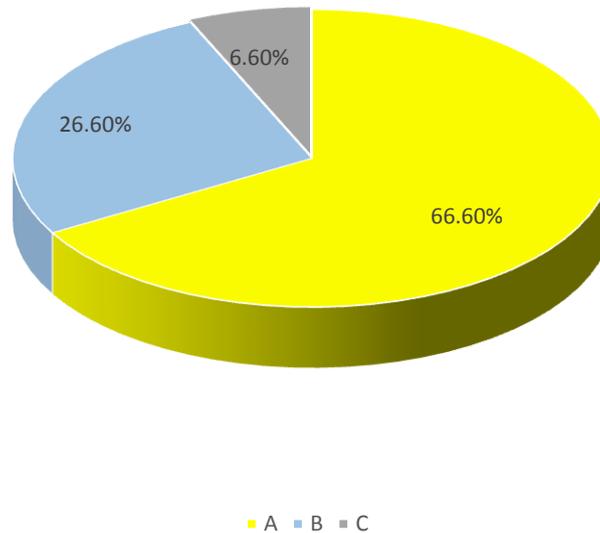
Tabla 13. Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa a través del post test

Logro del aprendizaje	f	%
A	10	66.6%
B	4	26.6%
C	1	6.6%
Total, de estudiantes	15	100%

Fuente: lista de cotejo, septiembre 2017

GRAFICO 11: RESULTADOS DESPUES DE APLICADO EL POST TEST

Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años en el post test



En la tabla 13 gráfico 11 se observa que, el 66.6. % ha obtenido A, el 6.6% obtuvo C y B obtuvo 26.6%

CONCLUSIONES:

- En el pre test se observa que la mayoría de estudiantes no desarrollan la motricidad gruesa. El 53.3% obtiene una calificación de “C”.
- Con el desarrollo del programa educativo con estrategias de juego se observa que los niños progresan desde la primera sesión con 53.3% que obtienen “A” hasta el 86.6% que obtiene “A” en la última sesión. lo que demuestra la efectividad del programa.
- En el post test se observa que 66.6% obtienen “A”

RECOMENDACIONES:

- Los docentes deben utilizar los juegos como estrategia en cada una de las sesiones de aprendizaje en el nivel inicial ya que de esta manera se logra aprendizajes significativos.
- Los estudiantes del nivel superior de Educación deben aplicar los juegos para estimular la motricidad gruesa no solo en el nivel inicial sino en todos los niveles de educación.
- La aplicación de la estrategia del juego tiene como finalidad que la formación sea más intensa y encamina al niño a la vida saludable emocional, motriz y motivacional.
- En las aulas se debe implementar con material didácticas para realizar juegos y de esta manera incentivar al juego como estrategia para lograr la motricidad gruesa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agurto R, Castillo K.** *El desarrollo de la coordinación motora gruesa y fina de niñas y niños de 2 años con un taller de juegos con arena en la Institución Educativa Privada “Un mundo feliz”, Distrito de La Esperanza-2007”* ; [Tesis de licenciatura].
Trujillo, Perú. Universidad Cesar Vallejo; 2007.
- Arévalo y Carreazo** (2016) *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del Hogar Infantil Asociación de Padres de familia de Pasacaballos Cartagena.*
Editorial Nieblas. Colombia
- Arias F.** (2006) *El proyecto de la Investigación. Introducción a la Metodología Científica*
Editorial Episme. Venezuela
- Baracco N.** (2011) *Motricidad y movimiento*
<https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimientoRomero>
- Barrera** (1959) *Inteligencias y Relaciones interpersonales*
Enseñanza e investigación en psicología
Universidad de Barcelona
- Bolontrade M.** (2001) *Jugar para crear y aprender*
Editorial Universia. España
- Bunge, M.** (2007). *La investigación científica.*
Editorial Siglo XXI. México.
- Bruner J.** (1987) *El juego infantil, su estudio y cómo abordarlo*
Editorial Barde, Granada
- Calero, M.** 2003. *Educación jugando.*
Alfaomega. México
- Castro L** (2015) *Los juegos didácticos y su influencia en el fortalecimiento del valor de solidaridad en los niños de cinco años de edad de la I.E.I 374 – Pueblo Nuevo-Buenos Aires, 2015.*
- Castro G.** (2006). *Diseño y validación de los instrumentos para la evaluación de competencias,*
Revista electrónica de investigación educativa
Editorial las delicias. México.

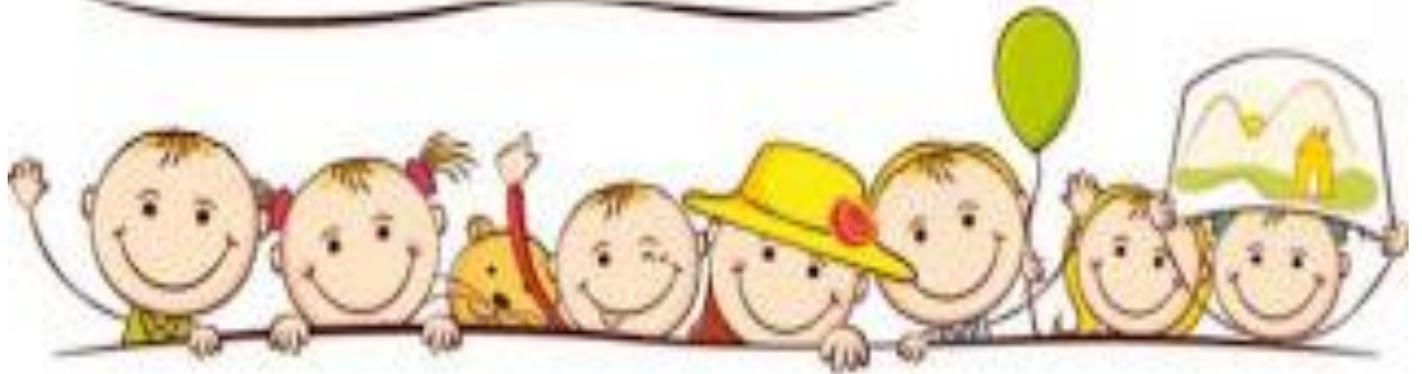
- Euceda M.** (1996) *Antología de las artes plásticas de Honduras*
Biblioteca Latinoamericana Honduras.
- Garza F.** (1978) *Desarrollo de las habilidades motrices en la primera infancia.*
Editorial Eliseo. Cancún
- Huizinga J** (2012) *La teoría del juego*
Spanish. Bruselas.
- Jiménez Y.** (2013) *La psicomotricidad gruesa en las actividades lúdicas de los niños y niñas de 5 años de edad del nivel escolar de la escuela American Christian School del Cantón Quevedo de la provincia de los Ríos durante el periodo lectivo 2012-2013.*
Tesis para la obtención del título de licenciada en ciencias sociales y de la educación. Babahoyo
- Morales y Medrano** (2015) realizó una tesis titulada *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara.*
Tesis para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial-Perú
- Minedu.** *Coordinación motora vs. Coordinación visomotriz.*
Perú; 2009
- Moreno, C.** (1997) “*Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje*”
Editorial Graó. Barcelona
- Piaget G** (1936) *El valor del juego en su teoría estructuralista*
Editorial Mercurio. México.
- Ríos M.** *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil.*
Universidad Nacional de la Rioja. Madrid
- Robles A.** *Juegos tradicionales y Educación*
Editorial Murciélago. Medellín.
- Rodríguez M.** (2010) *Métodos de investigación: Diseño de proyectos y desarrollo de tesis en ciencias administrativas, organizacionales y sociales.*
Editorial: Culiacán,
- Silva** (2010) *La hora del juego libre en los sectores*
Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años
Lima Perú.

Silva, F. y Pelachano, V. (1979): *La entrevista*.
Facultad de Filosofía, Psicología y Ciencias de la Educación
Editorial Valencia.

Tejeda A. (2014) *realizó una investigación sobre “Programa de Psicomotricidad para reforzar la Coordinación Motora de los niños de primer grado de primaria del Centro Educativo “Cubano Peruano”*.
Tesis para optar el título de magister. Urbanización San Lorenzo, distrito José Leonardo Ortiz, Chiclayo, El Porvenir

Vásquez y Bello (1999) *Diccionario de Marketing, de Cultural S.A.*,
México. Edición 1999

Vygotsky *El aprendizaje significativo*. [Portal en internet].
http://www.rmm.cl/index_sub.php?id_contenido=988&id_seccion=1122&id
Colombia 1999)



Aplicación del Prest- test

Guardería: Madre Ana.

Edad: 5 años.

Aula: Roja

Nombre y apellido	Reconoce sus capacidades y límites en el movimiento		Reconoce las piernas como parte del cuerpo fundamental para el desplazamiento.		Describe el funcionamiento elemental de su cuerpo en la práctica de actividades físicas.		Reconoce las partes de su cuerpo en actividades motrices.		Manifiesta control sobre su cuerpo en actividades motrices.		Identifica partes de su cuerpo en elementos plasmados.		Se fija en su compañero cuando se le dificulta realizar un movimiento.		T O T A L
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
	1. Kamila Alvarado														
2. Fernanda Pérez															
3. Fabiana Colmenares															
4. Stephy Guédez															
5. Yroska Rodríguez															
6. Daniela Araujo															
7. Miguel Vásquez															
8. David Querales															
9. Joseiker Torrealba															

10. Franco Leal															
11. Elvis Lameda															
12. Enmanuel Santos															
13. Luis Enrique Ascanio															
14. Sebastian villa															
15. Yonkeiber pichardo															

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01 “MAÑANA DEPORTIVA”

I. DATOS GENERALES:

1. Institución educativa: Guardería Madre Anna.
2. Sección/edad: Aula Roja / 5 años
3. Unidad didáctica: mañana deportiva
4. Área: Educación Física.
5. Fecha de aplicación:
6. Docente de aula: Daria Chavarrin
7. Practicante: Gladys Consuelo Oblitas Fonseca

II. EXPECTATIVAS DEL LOGRO:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación.
Educación Física	Convivencia democrática e intercultural, convive de manera democrática en cualquier evento o circunstancia y con todas las personas sin distinción	Colaboración y tolerancia. Interactúa respetando las diferencias incluyendo a todos.	Comparte con sus compañeros de manera espontánea sus juegos. Muestra cuidado de hacerse daño cuando realiza juegos.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Hoja de aplicación.

III SECUENCIA DINÁMICA.

Secuencia	Recurso	Tiempo	Fecha
Presentación: Mañana deportiva.			

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01 “MAÑANA DEPORTIVA”

Nombre y apellidos	Se detiene al escuchar el indicador.	Apunta correctamente a su compañero con la pelota	Busca evitar el golpe de la pelota	Logro del aprendizaje.
1. Kamila Alvarado	X	-	-	C
2. Fernanda Pérez	X	X	X	A
3. Fabiana Colmenares	X	-	X	B
4. Stephy Guédez	X	-	-	C
5. Yroska Rodríguez	-	X	X	B
6. Daniela Araujo	X	-	X	B
7. Miguel Vásquez	-	-	-	C
8. David Querales	-	-	-	C
9. Joseiker Torrealba	X	X	X	A
10. Franco Leal	X	-	X	B
11. Elvis Lameda	-	-	-	C
12. Emmanuel Santos	X	X	X	A
13. Luis Enrique Ascanio	X	-	-	C
14. Sebastián Villa	X	-	-	C
15. Yonkeiber Pichardo	X	X	-	B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2 “CONOCIENDO MI CUERPO”

I. DATOS GENERALES:

1. Institución educativa: Guardería Madre Anna.
2. Sección/edad: Aula Roja / 5 años
3. Unidad didáctica: Mejorando nuestra motricidad Gruesa.
4. Área: Personal social
5. Fecha de aplicación:
6. Docente de aula: Daria Chavarrin
7. Practicante: Gladys Consuelo Oblitas Fonseca

II. EXPECTATIVAS DEL LOGRO:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación.
Personal social	Domina la coordinación y el control dinámico general de su propio cuerpo y la coordinación en las tareas de la vida cotidiana, actividades de juego y de actividades relacionadas con las distintas formas de representación.	Identifica las características y cualidades de su propio cuerpo global y segmentariamente: partes del cuerpo	Reconoce partes de su cuerpo. Emplea los materiales correctamente. Atiende a indicaciones al realizar las actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Hoja de aplicación.

IV SECUENCIA DINÁMICA.

Secuencia	Recurso	Tiempo	Fecha
<p>Presentación: Conociendo mi cuerpo</p> <p>Inicio: Se invitará a realizar una ronda mediante una canción (hagamos una ronda”) terminada la canción se les entregará un distintivo que represente el cuerpo humano; seguidamente y con ayuda de otra canción ubicaremos extremidades como la cabeza, hombro, rodilla, pie.</p> <p>Desarrollo. Se les entregara un papel bon con el cual cada uno de los participantes dibujara el contorno de sus siluetas con ayuda de un compañero. se les entregará un trozo de hoja que tendrá una figura de un par de ojo, una nariz y una boca. Estas figuras deberán rasgarla por su contorno, para luego ubicarlas en el lugar correspondiente (rostro), seguidamente y con ayuda de un cepillo de dientes, chispearán sobre la figura y si se desea podrán usar el rasgado.</p> <p>Cierre: Cada uno de los participantes colocara sus láminas en la pared para que todos puedan visualizarlo. La docente a cargo agradecerá y finalizara ofreciendo un cotillón.</p>	<p>Cuatro. Distintivos. Humano.</p> <p>Papel bon. marcadores Hoja con silueta de un par de ojos, una nariz y una boca Cepillo de diente Pincel Pinturas de distintos colores</p> <p>Cotillón.</p>	<p>5 minutos</p> <p>40 minutos</p> <p>5 minutos</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2 “CONOCIENDO MI CUERPO”

Nombre y apellidos	Reconoce partes de su cuerpo.	Emplea los materiales correctamente.	Atiende a indicaciones al realizar las actividades	Logro del aprendizaje.
1. Kamila Alvarado	-	-	-	C
2. Fernanda Pérez	X	-	X	B
3. Fabiana Colmenares	-	X	X	B
4. Stephy Guédez	X	-	-	C
5. Yroska Rodríguez	X	X	X	A
6. Daniela Araujo	-	X	X	B
7. Miguel Vásquez	-	X	X	B
8. David Querales	X	X	X	A
9. Joseiker Torrealba	X	-	X	B
10. Franco Leal	-	X	X	B
11. Elvis Lameda	-	-	-	C
12. Enmanuel Santos	X	X	X	A
13. Luis Enrique Ascanio	-	-	X	C
14. Sebastian villa	X	-	X	B
15. Yonkeiber pichardo	-	-	-	C

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3 “VAMOS A BAILAR”

I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa: Guardería Madre Anna.
2. Sección/edad: Aula Roja / 5 años
3. Unidad didáctica: vamos a bailar.
4. Área: Personal y social
5. Fecha de aplicación:
6. Docente de aula: Daria Chavarrin
7. Practicante: Gladys Consuelo Oblitas Fonseca

II EXPECTATIVAS DEL LOGRO:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación.
Personal y social	Domina la coordinación y el control dinámico general de su propio cuerpo en la realización de las actividades.	Se expresa gradualmente mediante la música usando su cuerpo	Coordina movimientos cuando la música es suave. Coordina movimientos cuando la música es fuerte. Atiende a consignas.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Hoja de aplicación.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3 “VAMOS A BAILAR”

Nombre y apellidos	Realiza movimientos semejante a un baile	Atiende a los pasos de baile	Indica movimientos de su preferencia	Logro del aprendizaje.
1. Kamila Alvarado	-	-	X	B
2. Fernanda Pérez	X	X	X	A
3. Fabiana Colmenares	-	-	-	C
4. Stephy Guédez	X	X	X	A
5. Yroska Rodríguez	-	X	-	C
6. Daniela Araujo	X	-	X	B
7. Miguel Vásquez	X	X	X	A
8. David Querales	-	-	-	C
9. Joseiker Torrealba	X	X	X	A
10. Franco Leal	X	-	-	C
11. Elvis Lameda	-	-	-	C
12. Enmanuel Santos	X	X	X	A
13. Luis Enrique Ascanio	-	-	-	C
14. Sebastian villa	X	X	X	A
15. Yonkeiber pichardo	X	X	-	B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4 “CAMBIANTE DE ROPA”

I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa: Guardería Madre Anna.
2. Sección/edad: Aula Roja / 5 años
3. Unidad didáctica: Cambiante de ropa.
4. Área: personal y social
5. Fecha de aplicación:
6. Docente de aula: Daria Chavarrin
7. Practicante: Gladys Consuelo Oblitas Fonseca

II. EXPECTATIVAS DEL LOGRO:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación.
Personal y social	Participa activamente en actividades físicas	Propone y gestiona actividades	Sigue instrucciones Coordina movimientos Toma iniciativa	<ul style="list-style-type: none">• Lista de cotejo• Hoja de aplicación.

IV Secuencia Dinámica.

Secuencia	Recurso	Tiempo	Fecha
<p>Presentación: Cámbiate de Ropa</p> <p>Inicio:</p> <p>Se invitará a realizar una ronda mediante una canción (El retuerzo) se realizará los movimientos que en ella se menciona.</p> <p>Desarrollo de la actividad.</p> <p>Se divide la clase en 4 o 5 grupos. Realizar carreras de relevos. Un alumno lleva puesta su chaqueta, cuando da el relevo al otro tiene antes que quitarse la chaqueta y dársela a su compañero, que no puede empezar a correr hasta que no tenga puesta la chaqueta.</p> <p>Cierre de la actividad</p> <p>Se realizará un dialogo de la actividad dirigido por la docente.</p>	<p>Humano</p> <p>Chaqueta.</p> <p>Refrigerio.</p>	<p>10 minutos</p> <p>30 minutos</p> <p>10 minutos</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACION: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4 “CAMBIANTE DE ROPA”

Nombre y apellidos	Sigue instrucciones	Coordina movimientos	Toma iniciativa.	Logro del aprendizaje.
1. Kamila Alvarado	X	X	X	A
2. Fernanda Pérez	-	X	-	C
3.Fabiana Colmenares	X	X	X	A
4. Stephy Guédez	X	X	-	B
5. Yroska Rodríguez	-	X	X	B
6. Daniela Araujo	X	-	X	B
7. Miguel Vásquez	-	X	X	B
8. David Querales	-	-	-	C
9. Joseiker Torrealba	X	X	X	A
10. Franco Leal	-	X	X	B
11. Elvis Lameda	X	X	X	A
12. Enmanuel Santos	X	X	X	A
13.Luis enrique Ascanio	X	X	X	A
14. Sebastian villa	X	-	-	C
15. Yonkeiber pichardo	X	X	X	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05 “NOS RETAMOS”

I. DATOS GENERALES:

1. Institución educativa: Guardería Madre Anna.
2. Sección/edad: Aula Roja / 5 años
3. Unidad didáctica: Nos retamos
4. Área: Personal y social
5. Fecha de aplicación:
6. Docente de aula: Daria Chavarrin
7. Practicante: Gladys Consuelo Oblitas Fonseca

II. EXPECTATIVAS DEL LOGRO:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación.
Personal y social	Practica con autonomía actitudes relacionada con el liderazgo	Asume el papel de líder en el grupo	Coordina movimientos propios. Coordina movimientos con el de su compañero Atiende a consignas	<ul style="list-style-type: none">• Lista de cotejo• Hoja de aplicación.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05 “NOS RETAMOS”

Nombre y apellidos	Coordina movimientos propios.	Coordina movimientos con el de su compañero	Atiende a consignas	Logro del aprendizaje.
1. Kamila Alvarado	X	-	X	B
2. Fernanda Pérez	-	X	-	C
3. Fabiana Colmenares	X	X	X	A
4. Stephy Guédez	X	-	-	C
5. Yroska Rodríguez	-	X	X	B
6. Daniela Araujo	X	X	X	A
7. Miguel Vásquez	X	X	X	A
8. David Querales	-	X	-	B
9. Joseiker Torrealba	X	X	X	A
10. Franco Leal	-	X	X	B
11. Elvis Lameda	-	-	-	C
12. Enmanuel Santos	X	X	X	A
13. Luis Enrique Ascanio	X	X	X	A
14. Sebastian villa	X	X	X	A
15. Yonkeiber Pichardo	X	X	-	B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06 “PEPITAS Y PEPITOS”

I. DATOS GENERALES:

1. Institución educativa: Guardería Madre Anna.
2. Sección/edad: Aula Roja / 5 años
3. Unidad didáctica: Pepitas y Pepitos
4. Área: Personal y social
5. Fecha de aplicación:
6. Docente de aula: Daria Chavarrin
7. Practicante: Gladys Consuelo Oblitas Fonseca

II. EXPECTATIVAS DEL LOGRO:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación.
Personal y social	Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo	Práctica con autonomía movimientos propios del cuerpo	Evita caerse. Coordina movimientos Atiende a consignas	<ul style="list-style-type: none">• Lista de cotejo• Hoja de aplicación.

III. Secuencia Dinámica.

Secuencia	Recurso	Tiempo	Fecha
<p data-bbox="262 331 658 363">Presentación: pepitas y pepitos</p> <p data-bbox="262 480 349 512">Inicio:</p> <p data-bbox="262 555 1420 624">Se invitará a realizar una ronda mediante una canción (Yo tenía) se realizará los movimientos que en ella se menciona.</p> <p data-bbox="262 667 622 699">Desarrollo de la actividad.</p> <p data-bbox="262 742 1420 922">Existen dos equipos, que se colocan en fila espalda contra espalda (del equipo contrario), un equipo es “pepes” y el otro “pepitas”. Cuando el director de juego grite “¡pepes!”, éstos se giran rápidamente y corren tras el equipo contrario; si grita “¡pepitas!”, estas se giran y persiguen al otro equipo. Cada miembro que consigan coger en la carrera, será un punto para el equipo. El campo está delimitado, y es obligatorio correr en línea recta.</p> <p data-bbox="262 965 562 997">Cierre de la actividad</p> <p data-bbox="262 1040 1420 1109">Se realizará un ejercicio de respiración para incentivar la relajación y se realizará un diálogo de la actividad dirigido por la docente.</p>	<p data-bbox="1518 518 1637 550">Humano</p> <p data-bbox="1518 774 1637 805">Humano.</p> <p data-bbox="1518 1072 1659 1104">Refrigerio.</p>	<p data-bbox="1765 480 1872 549">10 minutos</p> <p data-bbox="1765 774 1872 842">30 minutos</p> <p data-bbox="1765 1072 1872 1141">10 minutos</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06 “PEPITAS Y PEPITOS”

Nombre y apellidos	Se detiene al escuchar el indicador.	Apunta correctamente a su compañero con la pelota	Busca evitar el golpe de la pelota	Logro del aprendizaje.
1. Kamila Alvarado	X	X	X	A
2. Fernanda Pérez	-	X	X	B
3. Fabiana Colmenares	X	X	X	A
4. Stephy Guédez	X	X	X	A
5. Yroska Rodríguez	-	X	X	B
6. Daniela Araujo	X	X	X	B
7. Miguel Vásquez	X	X	X	A
8. David Querales	-	X	X	B
9. Joseiker Torrealba	X	X	X	A
10. Franco Leal	-	-	X	C
11. Elvis Lameda	X	X	X	A
12. Enmanuel Santos	X	X	X	A
13. Luis Enrique Ascanio	X	X	X	A
14. Sebastian villa	X	-	-	C
15. Yonkeiber Pichardo	X	X	X	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07 “CAMBIO DE TARJETA”

I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa: Guardería Madre Anna.
2. Sección/edad: Aula Roja / 5 años
3. Unidad didáctica: Cambio de tarjeta
4. Área: comunicación
5. Fecha de aplicación:
6. Docente de aula: Daria Chavarrin
7. Practicante: Gladys Consuelo Oblitas Fonseca

II. EXPECTATIVAS DEL LOGRO:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación.
Comunicación	Se expresa con claridad a través de diversos lenguajes	Reflexiona sobre la forma y el contenido de contenidos	Está atento a las tarjetas Coordina movimientos Atiende a consignas	<ul style="list-style-type: none">• Lista de cotejo• Hoja de aplicación.

III. Secuencia Dinámica.

Secuencia	Recurso	Tiempo	Fecha
<p data-bbox="264 331 685 363">Presentación: Mañana deportiva.</p> <p data-bbox="264 480 353 512">Inicio:</p> <p data-bbox="264 555 1417 624">Se invitará a realizar una ronda mediante una canción (Las partes del cuerpo”) se realizará los movimientos que en ella se menciona.</p> <p data-bbox="264 667 622 699">Desarrollo de la actividad.</p> <p data-bbox="264 742 1417 884">Cada niño escribe su nombre en una tarjeta (con dibujos, colores, como quiera). Todos los miembros del grupo corren libremente y mientras suena la música se van cambiando las tarjetas (que están boca abajo). Cuando la música deja de sonar, cada uno da la vuelta a la tarjeta, mira el nombre, y debe buscar a su dueño.</p> <p data-bbox="264 927 562 959">Cierre de la actividad</p> <p data-bbox="264 1002 1350 1070">Se realizará un ejercicio de respiración para incentivar la relajación y se realizará un diálogo de la actividad dirigido por la docente.</p>	<p data-bbox="1518 517 1637 549">Humano</p> <p data-bbox="1518 775 1666 879">Cartulinas, colores, música.</p> <p data-bbox="1518 1110 1666 1142">Refrigerio.</p>	<p data-bbox="1765 480 1877 549">10 minutos</p> <p data-bbox="1765 775 1877 844">30 minutos</p> <p data-bbox="1765 1070 1877 1139">10 minutos</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07 “CAMBIO DE TARJETA”

Nombre y apellidos	Está atento a las tarjetas	Coordina movimientos	Atiende a consignas	Logro del aprendizaje.
1. Kamila Alvarado	X	X	X	A
2. Fernanda Pérez	X	X	-	B
3. Fabiana Colmenares	X	X	X	A
4. Stephy Guédez	X	-	X	B
5. Yroska Rodríguez	X	X	X	A
6. Daniela Araujo	X	X	X	A
7. Miguel Vásquez	X	X	X	A
8. David Querales	X	X	-	B
9. Joseiker Torrealba	X	X	X	A
10. Franco Leal	X	X	X	A
11. Elvis Lameda	X	X	X	A
12. Enmanuel Santos	X	X	X	A
13. Luis Enrique Ascanio	X	-	-	C
14. Sebastian villa	X	X	X	A
15. Yonkeiber Pichardo	X	X	-	B

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08 “STOP DOBLE”

I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa: Guardería Madre Anna.
2. Sección/edad: Aula Roja / 5 años
3. Unidad didáctica: Stop doble
4. Área: matemática
5. Fecha de aplicación:
6. Docente de aula: Daria Chavarrin
7. Practicante: Gladys Consuelo Oblitas Fonseca

II. EXPECTATIVAS DEL LOGRO:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación.
matemática	Actúa y piensa matemáticamente situaciones de forma, movimiento y localización	Expresa las propiedades de localización y movimiento en el espacio haciendo uso de las diferentes representaciones	Coordina movimientos con su compañero Establece relaciones espaciales básicas Atiende consignas	<ul style="list-style-type: none">• Lista de cotejo• Hoja de aplicación.

IV Secuencia Dinámica.

Secuencia	Recurso	Tiempo	Fecha
<p>Presentación: Stop doble</p> <p>Inicio:</p> <p>Se invitará a realizar una ronda mediante una canción (La sandía) se realizará los movimientos que en ella se menciona.</p> <p>Desarrollo de la actividad.</p> <p>Se divide la clase en parejas, y se le entregará a cada pareja un pañuelo con el que se atarán una pierna. Una pareja se la ligará y deberá perseguir al resto del grupo. Si consigue tocar a alguien se cambiarán los papeles. Cualquiera pareja antes de ser tocado, si se encuentra en peligro, podrá gritar “STOP”, abriendo las piernas, levantando la que tienen atada. De esta manera deberán permanecer inmóviles hasta que otra pareja les salve pasando por debajo de ellos. El juego finaliza cuando alguien consigue dejar inmovilizados a todo el grupo.</p> <p>Cierre de la actividad</p> <p>Se realizará un ejercicio de respiración para incentivar la relajación y se realizará un diálogo de la actividad dirigido por la docente.</p>	<p>Humano</p> <p>Un pañuelo o tela por pareja.</p> <p>Humano</p>	<p>10 minutos</p> <p>30 minutos</p> <p>10 minutos</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08 “STOP DOBLE”

Nombre y apellidos	Coordina movimientos con su compañero	Establece relaciones espaciales básicas	Atiende consignas.	Logro del aprendizaje.
1. Kamila Alvarado	X	X	X	A
2. Fernanda Pérez	X	X	X	A
3. Fabiana Colmenares	X	-	X	B
4. Stephy Guédez	X	X	X	A
5. Yroska Rodríguez	-	X	X	B
6. Daniela Araujo	X	X	X	A
7. Miguel Vásquez	X	X	X	A
8. David Querales	X	X	X	A
9. Joseiker Torrealba	X	X	X	A
10. Franco Leal	X	-	X	B
11. Elvis Lameda	X	X	X	A
12. Enmanuel Santos	X	X	X	A
13. Luis Enrique Ascanio	X	X	X	A
14. Sebastian villa	X	X	-	B
15. Yonkeiber Pichardo	X	X	X	A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09 “CHARCA A LA ORILLA”

I DATOS GENERALES:

1. Institución educativa: Guardería Madre Anna.
2. Sección/edad: Aula Roja / 5 años
3. Unidad didáctica: Charca a la orilla
4. Área: Matemática
5. Fecha de aplicación:
6. Docente de aula: Daria Chavarrin
7. Practicante: Gladys Consuelo Oblitas Fonseca

II EXPECTATIVAS DEL LOGRO:

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación.
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente situaciones de forma, movimiento y localización	Expresa las propiedades de localización y movimiento en el espacio haciendo uso de las diferentes representaciones	Establece relaciones espaciales dentro Establece relaciones espaciales fuera Sigue instrucciones.	<ul style="list-style-type: none">• Lista de cotejo• Hoja de aplicación.

IV Secuencia Dinámica.

Secuencia	Recurso	Tiempo	Fecha
<p>Presentación: Charca a la orilla</p> <p>Inicio:</p> <p>Se invitará a realizar una ronda mediante una canción (La ronda”) se realizará los movimientos que en ella se menciona.</p> <p>Desarrollo de la actividad.</p> <p>Se ponen cuatro cuerdas en el suelo formando un cuadrado. El grupo se pone fuera del cuadrado menos uno q se pone dentro, justo en el medio del mismo. Empezará a decir “charca”, y todos tendrán que saltar dentro del cuadrado, “orilla” y saltarán fuera del cuadrado. El que se equivoca se pone en medio, se la liga.</p> <p>Cierre de la actividad</p> <p>Se realizará un ejerció de respiración para la incentivar la relajación y se realizara un dialogo de la actividad dirigido por la docente.</p>	<p>Humano</p> <p>Chaqueta.</p> <p>Refrigerio.</p>	<p>10 minutos</p> <p>30 minutos</p> <p>10 minutos</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09 “CHARCA A LA ORILLA”

Nombre y apellidos	Establece relaciones espaciales dentro	Establece relaciones espaciales fuera	Sigue instrucciones.	Logro del aprendizaje.
1. Kamila Alvarado	X	X	X	A
2. Fernanda Pérez	X	X	X	A
3. Fabiana Colmenares	X	X	X	A
4. Stephy Guédez	X	-	X	B
5. Yroska Rodríguez	X	X	X	A
6. Daniela Araujo	X	X	X	A
7. Miguel Vásquez	X	X	-	B
8. David Querales	X	X	X	A
9. Joseiker Torrealba	X	X	X	A
10. Franco Leal	X	X	X	A
11. Elvis Lameda	X	X	X	A
12. Emmanuel Santos	X	X	X	A
13. Luis Enrique Ascanio	X	X	X	A
14. Sebastián villa	X	X	X	A
15. Yonkeiber pichar	X	X	X	A

APLICACIÓN DEL POST- TEST

Guardería: Madre Ana.

Edad: 5 años.

Aula: Roja.

Nombre y apellido															TOTAL
	Reconoce sus capacidades y limites en el movimiento		Reconoce las piernas como parte del cuerpo fundamental para el desplazamiento.		Describe el funcionamiento elemental de su cuerpo en la práctica de actividades físicas.		Reconoce las partes de su cuerpo en actividades motrices.		Manifiesta control sobre su cuerpo en actividades motrices.		Identifica partes de su cuerpo en elementos plasmados.		Se fija en su compañero cuando se le dificulta realizar un movimiento.		
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1. Kamila Alvarado															
2. Fernanda Pérez															
3. Fabiana Colmenares															
4. Stephy Guédez															
5. Yroska Rodríguez															
6. Daniela Araujo															
7. Miguel Vásquez															
8. David Querales															
9. Joseiker Torrealba															

10. Franco Leal															
11. Elvis Lameda															
12. Enmanuel Santos															
13. Luis Enrique Ascanio															
14. Sebastian villa															
15. Yonkeiber Pichardo															

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS



NIÑOS DE LA GUARDERIA BAILANDO





**NIÑOS BAILANDO
CON ALEGRIA**















