

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**EMPLEO DEL TALLER “JUEGOS MOTORES” PARA
MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD
GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “ANGELITOS DE
MAMA ASHU”, DISTRITO DE CHACAS, PROVINCIA
ASUNCIÓN, REGIÓN ÁNCASH, 2018.**

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

AUTORA:

YULI MARÍA CERNA MONTALVO

CODIGO ID: 0000-0002-1640-1509

ASESOR:

Mgr. APOLINAR RUBÉN JARA ASENCIO

ORCID ID: 0000-0001-7894-4501

CHIMBOTE –PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Yuli María Cerna Montalvo

CODIGO ID: 0000-0002-1640-1509

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

ASESOR

Mgtr. Apolinar Rubén Jara Asencio

ORCID ID: 0000-0001-7894-4501

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

JURADO

Mgtr. Zavaleta Rodriguez Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Mgtr. Carhuanina Calahuala Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Mgtr. Ramos Sagastegui Claudia Pamela

ORCID ID:0000-0001-7416-425X

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

.....
Dr. ZAVALETA RODRIGUEZ ANDRES TEODORO

ORCID ID:0000-0002-3272-8560

PRESIDENTE

.....
Mg. CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

MIEMBRO

.....
Mg. RAMOS SAGASTEGUI CLAUDIA PAMELA

ORCID ID: 0000-0001-7416-425X

MIEMBRO

.....
Mg. APOLINAR RUBÉN JARA ASENCIO

ORCID ID: 0000-0001-7894-4501

ASESOR

DEDICATORIA

A mi madre y mi hermanita, los motores de mi vida y a quienes amo infinitamente; porque gracias a sus consejos he podido ir adelante pese a las tantas dificultades, sobre todo han procurado estarme cerca y me han acompañado.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por guiar día a día mi camino sobre todo por haberme dado fuerzas en momentos de desaliento. Del mismo modo, por haber puesto en mi camino a personas muy queridas quienes me han acompañado durante mi formación y siempre se han preocupado por mi bienestar. A mi primo, quien deseando lo mejor para mí, se preocupó y me incentivó a ser alguien en la vida.

RESUMEN

En nuestros tiempos es muy evidente la deficiencia de movimiento, lateralidad y desplazamiento en los niños preescolares, falencias que impiden el desarrollo de uno mismo, por ende la presente tesis tiene como título “Empleo del taller juegos motores para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Angelitos de Mama Ashu, distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2018; cuyo objetivo fue determinar si el empleo taller juegos motores mejora el desarrollo de la motricidad gruesa. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño pre-experimental. La población de estudio estuvo conformado por 13 niños de 3 años a quienes se aplicó la técnica de la observación con el instrumento TEPSI (test de desarrollo psicomotor) para recolectar datos para el análisis. Según la prueba de contrastación de hipótesis, quedó demostrado que el Taller de “Juegos motores” favoreció significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”.

Palabras claves: Taller, juegos motores, desarrollo, motricidad gruesa.

ABSTRACT

In our times is very evident the deficiency of movement, laterality and displacement in preschool children, failures that impede the development of oneself, therefore the present thesis is titled "Workshop employment motor games to improve the development of gross motor skills in children of 3 years of the Initial Educational Institution Angelitos de Mama Ashu, district of Chacas, Asunción province, Ancash region, 2018; whose objective was to determine if the employment workshop games engines improves the development of gross motor skills. The investigation was of quantitative approach, experimental type and pre-experimental design. The study population consisted of 13 3-year-old children to whom the technique of observation was applied with the TEPSI instrument (psychomotor development test) to collect data for analysis. According to the test of hypothesis testing, it was demonstrated that the "Motor Games" workshop significantly favored the development of gross motor skills in the 3-year-old children of the Initial Educational Institution "Angelitos de Mama Ashu".

Keywords: workshop, motor games, development, gross motor.

CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	III
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
RESUMEN	VII
ABSTRACT	VIII
CONTENIDO	IX
ÍNDICE DE TABLAS	XII
ÍNDICE DE FIGURAS	XIII
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.2.1. Taller.....	5
2.2.1.1. El juego motor	6
2.2.1.2. Clases de juego	8
2.2.1.3. Características de los juegos	11
2.2.1.4. Importancia del juego	12
2.2.2. Motricidad.....	13
2.2.2.1. Importancia del movimiento y motricidad	14
2.2.2.2. Elementos de la motricidad	15
2.2.2.2.1. Motricidad gruesa.....	18
2.2.2.2.2. Motricidad fina.....	19
2.2.2.3. Etapas de desarrollo de los niños de 2 a 3 años	21

2.2.2.4.	Patrones básicos del movimiento.....	23
2.2.2.4.1.	Dominio corporal dinámico.	25
2.2.2.4.2.	Dominio corporal estático	26
III.	HIPÓTESIS	28
3.1.	Hipótesis específica	28
3.2.	Hipótesis Nula	28
IV.	METODOLOGÍA	29
4.1.	Diseño de la investigación.....	29
4.2.	Población y muestra.....	29
4.3.	Definición y operacionalización de las variables e indicadores ...	30
4.4.	Operacionalización de variables.....	31
4.5.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	32
4.6.	Plan de análisis.....	33
4.7.	Matriz de consistencia	35
4.8.	Principios éticos.....	36
V.	RESULTADOS	37
5.1.	Resultados.....	37
5.1.1.	Resultado del pre test de la motricidad gruesa antes del taller ...	37
5.1.2.	Resultado del post test de la motricidad gruesa después del taller	38
5.1.3.	Comparación de resultados de pre y post test de motricidad gruesa.	39
5.1.4.	Contrastación de hipótesis	41
5.2.	Análisis de Resultados	42

5.2.1. Análisis de Resultados pre test	43
5.2.2. Análisis de Resultados post test	43
5.2.3. Análisis comparativo de los resultados del pre y pos test	44
VI. CONCLUSIONES	45
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS.....	46
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	47
ANEXOS	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la muestra de la investigación.	30
Tabla 2. Baremos para el instrumento Tepsi.	32
Tabla 3. Pruebas de normalidad.....	37
Tabla 4. Resultado del pre test de la motricidad gruesa antes del taller	37
Tabla 5. Resultado del post test de la motricidad gruesa después del taller.	38
Tabla 6. Resultado del pre test y post test de motricidad gruesa.	39

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Gráfico de barras de resultado del pre test de la motricidad gruesa antes del taller.....	38
Figura 2. Gráfico de barras de resultado del pos test de la motricidad gruesa después del taller.....	39
Figura 3. Gráfico de barra de resultado del pre test y post test.	40
Figura 4. Diagrama de cajas y bigotes de los resultados del pre y post test.....	40
Figura 5. Prueba de hipótesis para determinar si el empleo del taller lúdico utilizando juegos motores mejora la motricidad gruesa.....	42

I. INTRODUCCIÓN

La educación beneficia el desarrollo del ser humano de manera integral, por ello todas las personas, sin excepción, tienen derecho a ella. La humanización solo se logra mediante la educación; además el hombre es el único ser, apto de ser educado (Unesco, 2005).

La Educación es un bien específicamente humano que surge de la necesidad de desarrollarse como tal, por ello todas las personas, sin excepción, tienen derecho a ella. Es decir, la educación permite la humanización. Tal como lo expresa Mantovani (1957), el hombre es la única criatura capaz de ser educada. El hombre puede ser hombre sólo mediante la educación (Unesco, 2005, pág. 13).

La edad preescolar, se constituye en el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional; desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad, mirar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar y soñar. El juego es la principal actividad infantil; éste, impulsa al niño a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo; por lo tanto dichas experiencias le permitirán organizar la información recibida del exterior a través de los sentidos; respondiendo motoramente frente a las demandas ambientales.

Cuando se habla de la motricidad gruesa se hace referencia al dominio de las partes gruesas del cuerpo, que lleva a cabo el individuo a una armonía en sus movimientos, al mismo tiempo que le permite su funcionamiento cotidiano, social y específico: movilidad, traslados, práctica laboral, práctica cultural, social (Vásquez, 2012). Es importante el desarrollo de la motricidad gruesa por que ayuda a lograr un equilibrio entre cuerpo y mente; de la misma manera, a prevenir enfermedades físicas.

Algunos niños en edad preescolar, presentan dificultades de movimiento, problemas de lateralidad, desplazamiento; éstas entorpecen su desarrollo y el logro de un equilibrio.

Muchas de las dificultades mencionadas pueden prevenirse estimulando oportunamente a los niños, permitiéndoles realizar actividades que faciliten su desarrollo motor, tanto dentro como fuera del aula.

A edades tempranas, los movimientos de los niños son un poco rústicos: se tropiezan de manera constante, lanzan los objetos que están en su mesa de trabajo de manera inconsciente, tienen dificultades en manipular las tijeras y otros materiales, no se desplazan con habilidad y destreza al realizar recorridos, no movilizan su tronco en relación con su eje corporal en posiciones diferentes y sin perder el equilibrio. Estas falencias provocan muchas inseguridades porque al momento de realizar actividades en el aula dificultan la realización de ciertos movimientos, y por consiguiente, dificultan la creatividad para ejecutar cierta actividad requerida por el profesor (Baque, 2013).

Un deficiente desarrollo motriz, limita el desarrollo integral de los niños, afectando la realización de diversas actividades; en casos más severos, hasta generando problemas de aprendizaje. El papel del profesor en el desarrollo motor del niño, está centrado en permitir la realización de diversas actividades que permitan al niño descubrir su cuerpo, sus posibilidades de movimiento; que le ayuden a lograr el equilibrio estático y dinámico; así como la coordinación.

En tal sentido, se formuló la siguiente interrogante: ¿El empleo del Taller “juegos motores” mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños 3 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas,

provincia Asunción, región Áncash, 2018. Para lograr el propósito se planteó como objetivo general: determinar si el empleo del Taller “juegos motores” mejora el desarrollo de la motricidad gruesa. En esta misma dirección, se plantearon los siguientes objetivos específicos: evaluar la motricidad gruesa a través del pre test; aplicar el Taller “juegos motores” para mejorar la motricidad gruesa; y evaluar la motricidad gruesa después de la aplicación del Taller, a través de un post test.

Se realizó una investigación de enfoque cuantitativo, de tipo experimental y de diseño pre-experimental. La presente investigación procuró demostrar que por medio de diferentes actividades de movimiento se obtiene el adecuado desarrollo motor grueso, el cual es importante porque influye en el desarrollo creativo, emocional y el aprendizaje del niño, logrando así la educación integral.

La investigación aportó con diferentes estrategias relacionadas a los juegos motores, sistematizándose un conjunto de actividades dirigidas a los niños como: correr, saltar, bailar, entre otras. Por otro lado, el niño aprendió a interactuar y relacionarse con otras personas mediante la relación de la corporeidad con los procesos personales y sociales; imaginación, emoción y procesos cognitivos inmersos al medio ambiente, que se mezclan para generar experiencias y producciones motrices.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

A continuación, se registra algunas investigaciones que se relacionan con la variable de estudio; así como sus principales conclusiones:

Díaz, Flores, & Moreno (2015) realizaron una investigación denominada “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa” en Sahagún-Córdoba”. Concluyeron que los estudiantes desarrollan el equilibrio y la coordinación realizando actividades que impliquen manipulación y desplazamiento. Además, los ejercicios locomotores ayudaron a los estudiantes a ubicarse en el espacio con relación a su cuerpo (Díaz, Flores, & Moreno, 2015).

Del mismo modo Corredor & Ríos (2013) realizaron una investigación titulada “Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa” en Bogotá-Colombia. Al finalizar el trabajo, se concluyó que consiguieron el objetivo propuesto, que consistió en mejorar la motricidad gruesa por medio de actividades lúdicas en los niños de 103 del colegio el Porvenir IED. Se observó esa diferencia desde el primer día del diagnóstico hasta la última actividad (Corredor & Ríos, 2013).

Leyva (2011) realizó un trabajo denominado “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil” en la ciudad de Bogotá. Se concluyó que el juego debe ser utilizado como estrategia didáctica (Leyva, 2011).

Baque (2013) realizó una investigación denominada “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa” en la ciudad de La Libertad- Ecuador. Llegó a la conclusión que el trabajo con actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad

gruesa tendrá como fin incentivar a los niños y niñas la práctica de juegos y actividades que beneficien su salud (Baque, 2013).

Gastiaburú (2012) realizó una investigación denominada “Juego, coopero y aprendo para el desarrollo psicomotor” en la ciudad de Lima-Perú. Llegó a la conclusión de que la aplicación del programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar la motricidad en niños de 3 años de una institución educativa del Callao, disminuyendo las categorías de riesgo en que se encontraban los niños (Gastiaburú, 2012).

Vásquez (2012) realizó una investigación denominada “Nivel de psicomotricidad” en la ciudad de Chimbote-Perú. Concluyó que el nivel de psicomotricidad de los(as) niños(as) de 4 años de las instituciones educativas del ámbito urbano se encuentra en un nivel normal, que se caracteriza por la integración de las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial. Por otro lado, el nivel de motricidad de los niños y las niñas de 4 años de las instituciones educativas del ámbito rural se encuentra en un nivel normal; el mismo que se caracteriza por el conjunto de funciones nerviosas musculares que permite la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción (Vásquez, 2012).

2.2.1. Taller

Se define al taller como: “lugar en que se trabaja una obra de mano. Escuela o seminario de ciencias o de artes.” (Real Academia de la Lengua Española, 2014, pág. 2074). Ambiente y/o espacio adecuado donde se desarrollan las diversas actividades de acuerdo a la preferencia del individuo. Es una forma de actividad pedagógica donde se mezcla la teoría y la práctica con la intención de que llegue al niño con el futuro

campo de acción para conocer su realidad objetiva. Proceso donde los estudiantes y docentes desafían un conjunto de problemas específicos (Centro de Estudios de Opinión, 1977).

Desde otro punto de vista, el taller es concebido como un equipo de trabajo, donde es dirigido por un facilitador o coordinador, donde cada integrante del equipo tiene la meta que lograr y trabaja para cumplir con el trabajo propuesto, cumpliendo con responsabilidad la tarea encomendada. El facilitador o coordinador es el encargado de dirigir y conducir al equipo, que también va adquiriendo junto con ellos experiencias de la realizada concreta donde se desarrollan los talleres, así mismo tiene la función de aportar con tareas específicas que se desarrollan dentro del grupo (Centro de Estudios de Opinion, 1977).

A partir de lo mencionado, el taller es comprendido como una reunión de trabajo, constituido por un coordinador y un conjunto de personas, quienes trabajan de manera mancomunada. El coordinador orienta y conduce a las personas impartiendo sus conocimientos, valores y cualidades, para que todos los integrantes cumplan y aporten al trabajo y así llegar a cumplir el trabajo propuesto (Centro de Estudios de Opinion, 1977).

2.2.1.1. El juego motor

El juego infantil es una de las actividades donde los actores forman una plataforma de encuentros con el mundo, con los otros y consigo mismo, donde uno aprende a comunicarse y relacionarse con los demás, a través de la espontaneidad, la dinámica. Es por eso cuando el niño juega aprende, ya que va comunicarse, crear lazos con las demás personas que integra su mundo, expresando lo que piensa y siente.

Para Zapata, el juego es una actividad importante para el ser humano, mediante ella explora y conoce de manera significativa el mundo que lo rodea, eso hace que el juego no solo beneficia en la adquisición de saberes, en relación con el mundo exterior y la personalidad del niño, como Zapata afirma que el juego infantil es un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, que ayuda a la socialización, regulador y compensador de la afectividad, que promueve el desarrollo de las estructuras del movimiento, que permite la organización, afirmación de la personalidad y relacionarse con los demás, adquiriendo nuevos conocimientos (Camacho, 2012).

El juego es un “...ejercicio recreativo o de competición sometida a reglas, y en el cual se gana o se pierde” (Real Academia de la Lengua Española, 2014, pág. 1271). Es decir, es una actividad placentera reforzada con algunas reglas que ayudan mantener orden durante su ejecución y al culminar ello se obtiene un resultado, sea el triunfo o fracaso.

Piaget relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólica y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodos por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, el juego (al igual que los otros fenómenos analizados por Piaget o sus seguidores) sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales (Ojeda, 2014, pág. 18).

Este autor, asocia las diversas fases del juego infantil con las diferentes ordenaciones y distribuciones de entendimiento o etapas por las que pasa un origen de la inteligencia. De este modo el juego soporta cambios semejantes que prueban las ordenaciones intelectuales (Ojeda, 2014).

El juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo (Caballero, Yoli, & Valega, 2010).

Desde la perspectiva del autor mencionado, se define al juego como manifestación de lo que vive o expresa un adulto y del mismo modo, la representación de un mundo ficticio.

Considera que el juego tiene por un lado una función biológica, fundamental para el sujeto y por el otro una función social y cultural referida a satisfacer la necesidad de realizar los ideales de la convivencia humana. Es una creación humana que puede ir desde la más simple hasta la más compleja estructuración ((Martinez, 2012, pág. 18)

Para este autor, el juego tiene dos funciones, la primera es natural y esencial para la persona; la segunda, implica más satisfacer las necesidades de la comunidad. Por otro lado, el juego es originado por el ser humano y puede ejecutarse de lo más sencillo hasta lo más complicado.

Vicente (2002) menciona que el juego motor es una significación motriz por que el movimiento tiene una intención, decisión y ajuste de la motricidad. De este modo el término juego por sí solo no alcanza los niveles de significación motriz y la organización de la motricidad por lo que es necesario incluir este juego con una finalidad sobre todo motriz, Vicente (Citado por Arzola, 2018).

Condemarin, Chadwin y otros (1978) definen que este tipo de juego consiste en realizar ejercicios físicos que desarrolla la imagen corporal, control motor y el equilibrio. Además, contribuirá a tomar conciencia de su cuerpo, espacio y el tiempo. Estos juegos también ayudarán a la docente a relacionarse con sus alumnos fortaleciendo las actividades con mayor agrado y concentración en sus estudiantes, Vicente (Citado por Arzola, 2018). Cabe resaltar, que para algunos autores este tipo de juego lo definen como los juegos sensoriomotores.

2.2.1.2. Clases de juego

Los juegos pueden clasificarse en cuatro grandes categorías:

- Los juegos que crean interesarse a una idea de competición, desafío, enfrentándose a un adversario o a uno mismo, en una situación que supone igualdad de oportunidades al comienzo.
- Juegos basados en el azar, categoría que se opone fundamentalmente a la anterior.
- Juegos de simulacros, juegos dramáticos o de ficciones, en donde el jugador aparenta ser otra cosa que lo que es en la realidad.
- Y finalmente, los juegos que se fundan en la búsqueda del desvanecimiento y que consisten en un intento de destruir, por un instante, la estabilidad de percepción y de imponer la conciencia lúdica una especie de pánico delicado (Leyva, 2011).

Del mismo modo, Calero (2003) plantea la clasificación de los juegos de acuerdo con su función educativa:

- Los juegos que interesan a la movilidad (motores). Estos juegos se basan al desarrollo muscular, mediante ejercicios de músculos utilizando brazos, piernas, etc., incluso juegos con aparatos.
- Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos). Se desarrollan sirviéndose de diversos objetos que educan la mano, oído, la vista, etc. Se emplean estos procedimientos en forma progresiva.
- Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales). Estos juegos se realizan mediante la experimentación y la curiosidad infantil que tienden al desarrollo de la inteligencia.
- Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (afectivos). Conformados por aquellos juegos que tienden al desarrollo de los instintos

sociales. La elección de los juegos afectivos toca al hogar y a la escuela con el fin de evitar la proliferación de juego que no conduce a la formación de buenos hábitos.

- Juegos artísticos: satisfacen principalmente la imaginación, en los que es más viva la ilusión. Propenden a la cultura estética de los niños según sus tendencias, habilidades y aptitudes. Pueden ser: pintorescos, épicos, arquitectónicos, de imitación plástica, dramáticos.

Según Piaget, existen cuatro tipos de juegos infantiles y estos son:

- Juego ejercicio: es la etapa denominada sensorio-motriz y la primera forma de juego del ser humano.
- Juego simbólico: es la representación corpórea de lo imaginario, donde influye la fantasía construyendo una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz. De este modo ayuda a los niños estimulando la disminución de las actividades centradas en sí mismo.
- Juego de construcción: es de mucha importancia porque produce modos sensoriales y desarrolla la creatividad y habilidad. En el juego de construcción la fantasía es continua.
- Juego de regla: este tipo de juego se utiliza para los desafíos. Este también será parte de la vida del adulto. Un juego es considerado de reglas cuando tiene de manera permanente un objetivo claro; reglas; intenciones opuestas; posibilidades de realizar estrategias. Los juegos de reglas tienen un transparente y deliberado carácter social. Es importante que, cuando se elijan las reglas, todos los niños den su punto de vista (Euceda, 2007).

Según Barboza (2013) los tipos de juegos son los siguientes:

- Los juegos de fortalecimiento: son juegos de estirón y empuje, de carga y transporte de un peso en los que existen obstáculos de fuerza.
- Los juegos motores: la actividad primordial es la carrera, aquí se ejecutan ejercicios de seguimientos, por ejemplo, el juego del pañuelo.
- Los juegos sensoriales: tienen como objetivo el desarrollo y el beneficio del campo sensoperceptivo.
- Los juegos de equilibrio: gestionan ampliar los recursos del individuo en cuanto a sus reacciones kinestésicas. Se pueden realizar actividades en la que se ponga en entredicho la verticalidad, la cual pretende provocar reacciones inmediatas del sistema locomotor, muy en vínculo con el sentido del equilibrio acomodado en el oído interno.
- Los juegos de coordinación: indican las capacidades de sincronización de la acción de los músculos productores de los movimientos, agonistas y antagonistas, interviniendo los mismos en el momento preciso con la velocidad y la intensidad adecuada. La coordinación es una secuencia de movimientos correctamente ordenados que se producen en respuestas a unos estímulos sensoriales.
- Los juegos rítmicos: son aquellos en los que interviene el factor ritmo musical o en los que el movimiento está determinado por el tiempo.
- Los juegos pre deportivos: gozan de casi todas las cualidades señaladas en los grupos anteriores, aunque persiguen el acercamiento técnico a un deporte en concreto (Barboza, 2013).

2.2.1.3. Características de los juegos

Según Roncancio & Sichaca (2009) el juego se caracteriza por ser:

- Una actividad espontánea y libre: es la mejor manera de vivir del niño como vía de autoconstrucción libre y espontánea en su espíritu creador y en su imaginación.
- No tiene interés material: la intención del juego es la recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico a través de lo imaginario (Roncancio & Sichaca, 2009).

También Cordero (2010) caracteriza al juego como:

- Un modo de interactuar con la realidad.
- Permite al niño afirmarse como persona independiente de las otras.
- Permite la resolución segura de conflictos al vivenciar situaciones problemáticas de la vida cotidiana a las que se debe dar una solución.
- Estimula la expresión de ideas y sentimientos.
- Representa la realidad.
- Es un recurso educativo atrayente y motivador que permite el aprendizaje.
- Es catártico, pues permite liberar tensiones (Cordero, 2010).

2.2.1.4. Importancia del juego

La importancia del juego radica en la oportunidad que brinda al niño para explorar diferentes enfoques de la vida cotidiana y así poder adquirir aprendizajes que sean significativos y que le van a servir a lo largo de su vida. Al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como único protagonista de estas al mismo niño. (Medina, 2012, pág. 8).

La importancia del juego está en la oportunidad que brinda al niño para averiguar los distintos caminos de la vida cotidiana, del mismo modo ayuda obtener aprendizajes que sean específicos, los cuales le servirán a lo largo de su vida. Al momento de jugar es importante que el niño utilice sus habilidades mentales y físicas, estos ayudan al desarrollo integral siendo protagonista él mismo (Medina, 2012).

“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” (Euceda, 2007, pág. 12).

Desarrollo físico: se obtiene realizando algunos juegos, en los cuales se ejercitan funciones motrices, dentro de ellos encontramos la sincronización de movimientos, la coordinación motriz o el desarrollo muscular.

Desarrollo social: el niño necesita estar en relación de su misma edad para jugar y aprender a jugar. El compartir con otros niños y el respetar el turno de juego, le ayuda a superar su egocentrismo y a comprender el punto de vista de los demás, mediante el juego se estimula la expresión y se favorece la comunicación entre los niños y los adultos quienes cuidan de ellos.

Desarrollo emocional: como el juego infantil es una manera de expresión, a través de él, el niño manifiesta alegría, emoción, agresión, tristeza, etc.

Desarrollo mental: mediante el juego, el niño enriquece su imaginación; se pone en alerta y, ante los problemas que se le presentan, intenta resolverlos en brevedad. A demás en el juego el niño desarrolla su fantasía.

2.2.2. Motricidad

Los músculos esqueléticos, que están bajo el control del sistema nervioso, garantizan la motricidad (locomoción, postura, mímica), donde el sistema nervioso central (cerebro, cerebelo, médula espinal) es una torre de control del organiza y constituye el lugar donde se integra la información y la orden motora de acuerdo a los movimientos voluntarios realizados.

El sistema nervioso es el encargado de llevar la información hasta los músculos por medio de la unión neuromuscular. Todos los músculos están conectados a la

medula espinal por el nervio periférico, que va ser transmitido del impulso nervioso al musculo al contraerse los músculos produce fuerza y movimiento.

La motricidad es la capacidad del hombre de generar movimientos por sí mismo mediante una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras que intervienen en el movimiento, donde el sistema nervioso, órgano de los sentidos, sistema músculo esquelético.

“La psicomotricidad, como su nombre indica, trata de relacionar dos elementos; hasta ahora es conectado de una misma evolución: el desarrollo psíquico y el desarrollo motor” (Castilla, 1974, pág. 7).

El desarrollo del cuerpo y la mente no son sucesos aislados. Se puede decir que son áreas relacionadas estrechamente, ambos requieren uno del otro. El desarrollo psicomotriz está referido a las cuatro dimensiones: motricidad gruesa, motricidad fina (coordinación viso motriz, la coordinación óculo- motor), sociabilidad y lenguaje. “En la evaluación al niño se deben probar todas las habilidades y destrezas que deben estar presente según su edad cronológica, incluyendo los reflejos arcaicos, las reacciones posturales, de equilibrio, de defensa, de enderezamiento y el tono muscular” (Bussi, 2012, pág. 32).

En el año 1907 Dupre fue quien utilizó el término de psicomotricidad, a partir de sus estudios realizados con los enfermos psiquiátricos a cerca de la debilidad motriz. Así mismo afirmó que el ser humano está compuesto por dos entidades que son la mente y el cuerpo, quienes están estrechamente relacionados. A partir del segundo cuarto XX aparece el término de la psicomotricidad que se encuentra en estrecha asociación entre el desarrollo de la motricidad, de la inteligencia y de la afectividad, quien estudió los trastornos de las funciones motrices (Ardla, 2014).

2.2.2.1. Importancia del movimiento y motricidad

La capacidad motriz gruesa consiste en la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, llevando acabo movimientos que incorporan a varios segmentos corporales. Para que sea eficaz la coordinación

psicomotriz, es necesario la integración del esquema corporal y el conocimiento y control del cuerpo. Esta coordinación dinámica exige la capacidad de sincronizar los movimientos de las partes del cuerpo.

Los movimientos representan la expresión y comunicación en él se exteriorizan las potencialidades orgánicas, motrices, intelectuales y afectivas, por este motivo es importante el movimiento en la vida de todas las personas, este es el caso por la que se recomienda realizar actividades de aprendizaje en los niños en edad temprana con movimiento y libertad.

2.2.2.2. Elementos de la motricidad

Según Bengumea (2009) los elementos que constituyen la motricidad son:

- **La corporeidad:** permite ver que el ser humano no se limita al cuerpo físico-biológico; pero, por otra parte, se puede decir que es la conciencia que se tiene de sí como sujeto.
- **El movimiento:** consiste en el cambio de posición del cuerpo en su totalidad o de una de sus partes en el espacio y en el tiempo, visto desde el exterior como un proceso objetivo, a partir de la configuración de una serie de secuencias y de estados.
- **La percepción:** es una actividad o acto que incluye algún elemento sensible intelectual o del concepto de sensación en sentido estricto.
- **La intencionalidad:** permite que el ser humano logre desarrollar una actividad con la finalidad de alcanzar una meta.
- **La espacialidad:** se refiere a un lugar social de carácter estructural que supera el espacio corpóreo.

- **La temporalidad:** permite entender que la motricidad es tiempo porque se realiza en unas condiciones temporales determinadas, que no están dadas por un tiempo objetivo, sino, por un tiempo intersubjetivo en relación con el espacio (Bengumea, 2009, págs. 151-166).

Para Mijangos, (2005) los elementos de la motricidad son:

- **La percepción:** es la manera en que el niño toma conciencia del medio ambiente, esta puede ser innata ya que puede percibir sensaciones desde los primeros meses de vida, y aprendida porque logra desarrollarla según los estímulos que recibe del exterior.
- **Esquema Corporal:** se refiere al concepto que tiene una persona de su cuerpo y de sí mismo. Es esencial para la formación de la personalidad y preciso en el proceso de aprendizaje.
- **Lateralidad:** es el resultado de una mejoría motriz en el cerebro, se presenta en los segmentos corporales derecho e izquierdo, tanto a nivel ocular, como de las manos y los pies.

Esto depende de dos factores: el desarrollo neurológico y de las influencias culturales que recibe.

Se pueden distinguir dos tipos de lateralidad:

- **Lateralidad de utilización:** prevalencia manual de las actividades normales o sociales.
- **Lateralidad espontánea:** se manifiesta por una lateralidad tónica, en el lado dominante hay una tensión mayor.

- **Elaboración del espacio:** la construcción del espacio se hace paralelamente a la elaboración del esquema corporal, ambos dependen de la evolución de los movimientos.
- **Elaboración del Tiempo:** es un proceso similar al de la construcción del espacio, al principio existe un tiempo vivido ligado al sueño y la vigilia, al hambre y la comida, al organismo y a la acción concreta, por lo que existen tantos tiempos como acciones (Mijangos, 2005, págs. 24-25).

Según Cobos (citado por Gastiaturú, 2012) elementos de la psicomotricidad son:

- **Esquema corporal:** conocimiento del cuerpo y la representación simbólica que se tiene del mismo, desempeñando un papel trascendental.
- **Tono muscular:** controles voluntarios e involuntarios que demuestra el sujeto, por ejemplo, al estar tenso o relajado.
- **Coordinación:** es la capacidad de controlar al mismo tiempo los segmentos del cuerpo, ya que supone el ejercicio paralelo de distintos grupos musculares para la ejecución de una tarea compleja.
- **Independencia motriz:** es la capacidad para controlar por apartado cada segmento motor sin que entren en funcionamiento otros segmentos que no están implicados en la ejecución de la tarea.
- **Equilibrio:** es un aspecto que facilita tanto el control postural como la ejecución de los movimientos.
- **Estructuración espacial:** está coligada al espacio perceptivo e incluye esencialmente relaciones topológicas.

Estructuración temporal: está asociada a las acciones de tiempo Cobos (citado por Gastiaturú, 2012).

2.2.2.2.1. Motricidad gruesa

Es fundamental, que el desarrollo psicomotriz sea óptimo en todos los aspectos, acordes a la edad cronológica del niño. Este desarrollo implica la evaluación de cuatro áreas: motricidad gruesa, motricidad fina, sociabilidad y lenguaje (Bussi, 2012).

“La motricidad gruesa es una actividad tendiente a fortalecer dicha motricidad, que se puede desarrollar a través de actividades lúdicas y del juego” (Diaz, Flores, & Moreno, 2015). Las actividades que ayudan a mejorar la motricidad gruesa son los juegos porque se basan en movimientos de todo el cuerpo.

La motricidad gruesa o global se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa. Estos llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solo (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.) (Caballero, Yoli, & Valega, 2010, pág. 58).

Este autor define la motricidad gruesa como el dominio de movimientos de todo el cuerpo, estos ayudan a que el niño se desplace, al inicio con la ayuda de alguien y posteriormente independientemente (Caballero, Yoli, & Valega, 2010).

Muchos estudiosos afirman que la motricidad gruesa comprende el progresivo control del cuerpo, como de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, el gateo, el ponerse de pie, caminar, subir y bajar escaleras, saltar. Lo más importante es evitar complicaciones a nivel neurológico, en el ambiente donde se desarrolle naturalmente el pequeño, es importante que los padres sepan las necesidades de los bebés.

- Dominio corporal dinámico: capacidad de dominar las diferentes partes del cuerpo tales como cabeza, tronco (para realizar movimientos superando dificultades) y extremidades (superiores e inferiores).

- Coordinación general: integración de las diferentes partes del cuerpo para que el niño ejecute un movimiento ordenado y con menor gasto de energía posible utilizando todas las partes del cuerpo.
- El esquema corporal: es una representación del cuerpo y sus diferentes partes, y comprensión sobre los movimientos que se puede realizar o no con el cuerpo.
- Imagen: la imagen física o representación mental es una proyección mental del cuerpo mediante las sensaciones que se reciben.
- Coordinación viso-motriz: es el desarrollo conjuntivo de la vista y el cuerpo. Por ejemplo, cortar, pegar.
- Dominio corporal estático: son todas las actividades motrices que llevan al niño a mantener una posición estable es decir sin moverse.
- Tonicidad y autocontrol: grado de tensión y relajación que tienen los músculos, para poder ejecutar cualquier acto motor. El autocontrol es la capacidad de juntar energía para realizar cualquier movimiento, está ligado al desarrollo del control postural ya que guardan relación con la relajación.

La motricidad gruesa se refiere al desarrollo del movimiento físico del niño con relación a las partes de su cuerpo, es decir, cabeza, tronco, brazos y piernas. Es necesario que el niño obtenga una coordinación de su cuerpo desarrollando su esquema corporal. Al poseer una motricidad gruesa bien estimulada, el niño podrá ejecutar acciones como: caminar, saltar correr, etc. También se puede decir que la motricidad gruesa es una acción por la que pasa el niño en las diferentes etapas de acuerdo a su edad y desarrollo individual.

2.2.2.2.2. Motricidad fina

Capacidad para utilizar los pequeños músculos que realizan movimientos muy específicos como: arrugar la frente, apretar los labios, cerrar el puño, recorta, y todos aquellos que requieran la participación de las manos y de los dedos. La motricidad fina involucra un nivel elevado de maduración o nivel neurológico dependiendo de muchos factores tales como: aprendizaje, estimulación, madurez y capacidad personal de cada uno de los niños dependiendo de las edades.

Es la acción de pequeños grupos musculares precisos como las manos, la cara y los pies. Se refiere a movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo y estos son movimientos de más precisión (Villavicencio, 2013).

- Motricidad facial: el dominio muscular, la posibilidad de comunicación y relación con las personas cercanas a través del cuerpo y especialmente de los gestos voluntarios e involuntarios de la cara. (Villavicencio, 2013).
- Motricidad gestual: el dominio de cada uno de los elementos que componen la mano, es una condición básica para que esta pueda tener precisión en sus respuestas (Villavicencio, 2013).
- Coordinación viso-manual: relación de la mano como segmento específico, que realiza ciertas tareas gracias a la entrega de estímulos captados por la visión convertidos a datos procesados y organizados a nivel cerebral. La coordinación manual lleva al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son:
 - La mano: comprende desde la muñeca hasta la punta de los dedos.
 - La muñeca: donde se articula la mano con el antebrazo.
 - El antebrazo: parte del brazo, desde el codo hasta la muñeca.
 - El brazo: comprende desde el hombro a la extremidad de la mano.

Las actividades que ayudan a desarrollar la coordinación viso-manual son: pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar y colorear (Villavicencio, 2013).

2.2.2.3. Etapas de desarrollo de los niños de 2 a 3 años

A. El desarrollo Cognitivo: la forma de aprender de los niños es a partir de la realización de rutinas, la repetición de actividades y las secuencias, que permiten acceder al conocimiento temporal y espacial, relacionándolo con un antes, y un después, un ayer, un mañana, así el niño aprende a relacionar los momentos del día (mañana, tarde y noche). El pensamiento es fantasioso y simbólico donde se mezclan los sueños con la realidad (Pazmiño & Proaño, 2009).

- **Animismo:** creencia de que los objetos que lo rodean a los niños están animados y dotados de intenciones. Tropezó con una piedra y dice es mala).
- **Realismo:** Creencia de que todo lo que siente (sueña, imágenes, cuentos) tiene una realidad objetiva. Confunde la realidad física con la psicológica.
- **Artificialismo:** Creencia de que los fenómenos físicos son productos de la creación de los seres humanos (el humo del cigarro hace las nubes). Sus conceptos llamados preconceptos.

B. Desarrollo afectivo emocional.- los niños en esta etapa desarrollan progresivamente sus emociones, aunque falte todavía una cierta conciencia y racionalización de las mismas. Le motiva la actividad y el ejercicio, pero no existe un sistema de motivaciones.

C. Desarrollo del lenguaje.- se desarrolla con la incorporación de preposiciones y adverbios de sus movimientos, empezando a manifestar predominio de un lado de su cuerpo.

D. Desarrollo motriz.- alcanza grandes logros motrices soltura espontaneidad y armonía de sus movimientos, empezando a manifestar predominio de un lado de su cuerpo. El desarrollo motriz es toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo necesario para la ejecución con éxito de un acto deseado, una habilidad supone un acto consciente e implica la edificación de una competencia motriz., que va permitir agrupar contenidos que ayuden a estimular el desarrollo de la percepción y la coordinación motriz, que se encuentran en el espacio y en el tiempo, equilibrio, lateralidad coordinación viso motriz y psicomotricidad, estos contenidos son partes que se desarrollan en los primeros grados de la educación inicial, que permiten las capacidades físicas coordinativas (Pazmiño & Proaño, 2009).

El desarrollo motriz sigue dos patrones para el alcance del dominio de destrezas.

- **El patrón céfalo caudal.-** Se refiere que al realizar las habilidades motrices, primero se empieza con el dominio de la cabeza, luego el tronco y los brazos, luego las piernas y por último los pies y dedos, el dominio va de arriba abajo.
- **El patrón próximo distal.-** Se refiere al dominio de las destrezas motrices que se inicia desde el centro hacia los costados primero se gana el dominio sobre la cabeza y el tronco, luego los brazos, posteriormente las manos y finalmente los dedos.

2.2.2.4. *Patrones básicos del movimiento.*

Para Gallahue (citado por Corredor & Rios, 2013) los patrones básicos de movimiento son:

- A. Caminar:** es una forma de traslación firme, la cual posee organización compleja de movimientos con continua pérdida y ganancia del equilibrio. Se puede caminar en punta de pies, en talones, en planta, en borde externo, en borde interno. Del mismo modo se puede caminar en diferentes direcciones, en diferentes ritmos, imitando animales (gato, perro, gallo, gallina, caballo entre otros) Gallahue (citado por Corredor & Rios, 2013).
- B. Correr:** es una forma acelerada y una extensión natural de la habilidad de caminar, lo cual se suspende principalmente por haber una corta fase de vuelo durante cada paso. Se puede también correr en forma individual o por parejas. También se puede correr sobre diferentes superficies (gradas, tierra, pasto). Realizar también juegos de persecución por parejas y en grupos (lleva en cadena) Gallahue (citado por Corredor & Rios, 2013).
- C. Saltar:** es un patrón locomotor en el cual las articulaciones del tobillo, las rodillas son flexionadas y extendidas con fuerza para proyectar el cuerpo hacia arriba o hacia el frente, despegándolo de la superficie de apoyo. El salto puede ser realizado utilizando solo un pie para el impulso; utilizando los dos pies, o también puede ser ejecutado sin impulso. Los tipos de saltos que se hallan son: salto con y sin obstáculo ya sea con o sin impulso, salto de profundidad y longitud, salto con elementos, salto asociado a deportes y salto transportando elementos Gallahue (citado por Corredor & Rios, 2013).

D. Lanzar: es la acción física que consiste en ejecutar con la mano fuerza muscular a un elemento con el propósito de lograr objetivos relacionados con la precisión o logro de distancias. También se puede decir que es la acción de aplicar con la mano un fuerte impulso haciendo que un cuerpo recorra una distancia en el aire. Se puede realizar lanzamiento de muchas formas tales como: lanzar en forma horizontal, lanzar por encima del hombro, lanzar por debajo del hombro, lanzar con una y con dos manos, lanzar a un blanco móvil y fijo, lanzar con y sin carrera de impulso, con giros y saltos un objeto Gallahue (citado por Corredor & Rios, 2013).

Para Franco (2009) los patrones de movimiento son:

- **Correr:** esta es una actividad normal 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 la partida, cambio de dirección, aceleración y parada (Franco, 2009).
- **El salto:** movimiento de manera brusca, esta puede consistir en levantar un pie antes que el otro. Ante esta acción a los tres años aparece el salto con los pies juntos a la vez. A los seis años la altura del salto puede ser de unos 20 a 30 cm (Franco, 2009).
- **Marcha:** esta involucra el desplazamiento del cuerpo por el espacio. Los desplazamientos son toda la progresión de un punto a otro del espacio, sirviéndose como medio el movimiento corporal total o parcial (Franco, 2009).
- **Arrastrarse:** implica desplazarse con todo el cuerpo en contacto con el suelo, utilizando de apoyo 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 (Franco, 2009).

- **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 que sirvan de motivación para realizar esta actividad (Franco, 2009).

2.2.2.4.1. Dominio corporal dinámico.

Es la capacidad de dominar distintas partes de cuerpo, es decir hacerlas mover partiendo de una sincronización de movimientos y desplazamientos, superando las dificultades de los objetos y llevándolos a cabo de manera orgánicas, precisa y sin rigidez ni brusquedades (Pérez, 2015).

- **Coordinación general.-** es capaz de hacer movimientos generales donde intervienen todas las partes del cuerpo, entre ellas el poder sentarse, la realización de desplazamientos o cualquier movimiento parcial voluntario de las distintas partes del cuerpo (Pérez, 2015).
- **El equilibrio.-** consiste en la capacidad para vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura deseada, lo cual implica una interiorización de su eje corporal, un dominio corporal, una personalidad equilibrada y ciertos reflejos que le ayuden a mantener en una postura determinada sin caerse (Pérez, 2015).
- **El ritmo.-** está constituido por pulsaciones o sonidos separados por intervalo de tiempo más o menos cortos. En esta etapa la capacidad del sujeto de seguir con una buena coordinación de movimiento una serie de sonidos dados (Pérez, 2015).

- **La coordinación viso motriz.-** su maduración conlleva una etapa de experiencias en las que son necesarias el cuerpo, el sentido de la visión, el oído y el movimiento del cuerpo o del objeto. Es por ello que en la educación de la coordinación visomotora se utilizan ejercicios donde el cuerpo tiene que adaptarse al movimiento del objeto y del espacio, una coordinación del cuerpo y objeto procurando un dominio del cuerpo y objeto, la adaptación de movimiento con objetos y la precisión necesaria para poder dirigir el objeto hacia un punto determinado (Pérez, 2015).

2.2.2.4.2. Dominio corporal estático

Hace referencia a todas aquellas actividades motrices que llevarán al niño a interiorizar el esquema corporal, las cuales son:

- **La tonicidad.-** es el grado de tensión muscular necesaria para cualquier actividad. Está regulada por el sistema nervioso y para llegar al equilibrio tónico es necesario experimentar el máximo de sensaciones posibles en diversas posiciones y actitudes tanto estáticas como dinámicas (Pérez, 2015).
- **El autocontrol.-** es la capacidad de encarrilar la energía tónica para poder realizar cualquier movimiento. Para ello es necesario tener un buen tono muscular que le lleve al control de su cuerpo, tanto en movimiento como en postura determinada (Pérez, 2015).
- **La respiración.-** es aquella función mecánica regulada por centros respiratorios bulbares, consistente en asimilar el oxígeno del aire necesario para la nutrición de sus tejidos y desprende el dióxido de carbono del cuerpo. Con su educación se pretende que sea nasal y regular. A los dos o

tres años el niño tomará conciencia de su respiración y a los cuatro y cinco años podrá controlar con ejercicios torácicos, abdominales y motrices de inspiración y expiración (Pérez, 2015).

- **Relajación.-** es la educación voluntaria del tono muscular, puede realizarse de forma global o segmentada (43min) se utiliza para descansar después de una actividad motriz dinámica, para interiorizar lo que se ha experimentado con el cuerpo y para la preparación o finalización de una actividad, para conseguir una buena relajación es necesario el silencio, una temperatura agradable llevar ropa cómoda y sobre todo, volver al movimiento sin brusquedades (Pérez, 2015).

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis específica

El empleo del Taller “Juegos motores” mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños 3 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2018.

3.2. Hipótesis Nula

El empleo del Taller “Juegos motores” no mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños 3 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

El diseño del estudio fue pre-experimental: se aplicó el pre test y post test en un solo grupo experimental. El mencionado diseño se representó de la siguiente manera:

GE: **O1** ——— **X**——— **O2**

Donde:

GE = Grupo Experimental, conformado por los 13 niños de 3 años de educación inicial.

O1 = La aplicación del pre test

X = La aplicación del Taller “Juegos motores”

O2 = La aplicación del post test

4.2. Población y muestra

El universo o población en el campo de la investigación se considera como un: Conjunto de individuos, objetos, elementos o fenómenos en los cuales puede presentarse determinada característica susceptible de ser estudiada.

De la misma forma *Lepkowski*, afirma que la “población o universo es conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” *Lepkowski* citado por (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2014, pág. 174).

Por ende, el universo o población del presente trabajo de investigación estuvo constituido por 13 niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”, Distrito de Chacas, provincia Asunción, Región Áncash, matriculados en el año académico 2018.

“La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2014, pág. 175).

Para la investigación se aplicó el muestreo no probabilístico por conveniencia o intencionado, ya que la elección de los elementos no dependió de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador.

Para efectos de la presente investigación, se consideró que el universo o población y la muestra estuvieran conformados por la misma cantidad de niños.

Tabla 1. Distribución de la muestra de la investigación.

AÑO	NIÑOS		TOTAL
	Varones	Mujeres	
3 AÑOS	09	04	13

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E. “Angelitos de Mama Ashu”

4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Es la parte en que el investigador especificó la manera cómo observó y midió cada variable en una situación de investigación. El proceso de llevar una variable de un nivel abstracto a un plano práctico se denominó operacionalización cuya función básica fue precisar al máximo el significado o alcance que otorgó a una variable en estudio.

4.4. Operacionalización de variables.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
INDEPENDIENTE E Taller juegos motores.	El juego motor se basa al movimiento de todo el cuerpo, realizando acciones como correr, saltar, gatear; el cual ayuda a desarrollar la motricidad gruesa logrando lo que es el equilibrio, lateralidad, coordinación, desplazamiento.	Diseño del taller juegos motores.	Selección de juegos y diseño del taller juegos motores.
		Implementación del taller juegos motores.	Implementación del taller juegos motores.
		Aplicación del taller juegos motores.	Ejecución del taller juegos motores.
DEPENDIENTE Motricidad gruesa	La motricidad gruesa comprende el progresivo control del cuerpo, como de la cabeza boca abajo, el volteo, el sentarse, el gateo, el ponerse de pie, caminar, subir y bajar escaleras, saltar.	Desplazamiento	Camina hacia atrás topando punta y talón.
			Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua.
			Camina hacia adelante topando talón y punta.
			Camina en punta de pies seis o más pasos.
		Equilibrio	Se para en un pie sin apoyo 10 seg. o más.
			Se para en un pie sin apoyo 5 seg. o más.
			Se para en un pie 1 seg. o más.
		Salto	Salta con dos pies juntos en el mismo lugar.
			Salta 20 cms con los pies juntos.
			Salta en un pie tres o más veces sin apoyo.
Lanzamiento/recepción	Lanza una pelota en una dirección determinada.		
	Coge una pelota.		

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para tener una referencia o aproximación con respecto al término técnica se cita lo siguiente: “Técnica es el conjunto de habilidades, reglas y operaciones para el manejo de los instrumentos que auxilian al individuo en la aplicación de métodos” (Sierra, 2012).

La técnica que se utilizó en la presente investigación fue la observación; ya que su procedimiento permitió la recolección de datos del desarrollo de la motricidad gruesa antes y después de la aplicación del taller juegos motores.

El instrumento, se define como: “El recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre la variable que tiene en mente” (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2014, pág. 276).

El instrumento que se utilizó en esta investigación fue el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI), cuyas creadoras son Haeussler & Marchant (2009); ambas psicólogas y docentes. El instrumento consta de 52 ítems, dividido en tres dimensiones; de las cuales para la investigación se empleó el subtest de Motricidad, debido a que comprende los ítems de evaluación relacionados a la motricidad gruesa.

En el TEPSI se ha estudiado tanto la validez de constructo como la validez concurrente. La validez de constructo del instrumento se estudió en la muestra de estandarización (n = 540). Empíricamente se analizó: la progresión de los puntajes por edad, el efecto de las variables estructurales, la correlación ítem-subtest. Para estudiar la progresión de los puntajes por edad en el TEPSI, se calcularon por una parte los promedios obtenidos por la muestra total en el Test y en los Subtests por grupo de edad, y por otra los porcentajes de éxito frente a cada ítem, por grupo de edad (Paucara, Neciosup, & Ortiz, 2013, pág. 46).

Tabla 2. Baremos para el instrumento Tepsi.

Nivel Asignado	Retraso	Riesgo	Normal
Motricidad	0 - 6	7 - 9	10 - 12

(Paucara, Neciosup, & Ortiz, 2013, pág. 46).

4.6. Plan de análisis.

De acuerdo con los aportes teóricos en la presente investigación se asume que el método experimental hipotético deductivo en el enfoque cuantitativo, trata con detalle los pasos que se debe seguir en el proceso de recolección de datos. En el ámbito educativo su aspiración básica es descubrir las leyes por las que se rigen los fenómenos educativos y elaborar teorías científicas que guíen la acción educativa (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2014).

El método se ejecutó mediante la aplicación de los instrumentos de pre test y post test para determinar el valor de la variable dependiente: el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa.

El trabajo de investigación se dividió en tres fases:

La primera fase de diagnóstico en la que se usó la técnica de la observación. Con la información obtenida en el grupo focal se seleccionaron los temas más resaltantes que se desarrollaron con mayor profundidad en las sesiones del taller juegos motores. La técnica de observación se usó para la variable desarrollo de la motricidad gruesa. Después se empleó la técnica analítica; con la cual se identificó conocimientos sobre al grupo pre, experimental.

En la segunda fase del proceso se procedió a desarrollar las sesiones de aprendizajes en los niños del grupo experimental.

En la tercera fase de evaluación, se realizó la aplicación de la técnica de observación mediante el instrumento de prueba de salida para medir la variable dependiente: el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa.

Una vez llevada a cabo la recopilación de datos a través del instrumento diseñado para la investigación, se realizó la cuantificación y el tratamiento estadístico correspondiente al diseño pre -experimental.

Para el procesamiento de los datos, se realizó un conjunto de operaciones específicas con el objetivo de dar respuesta al problema de investigación y a las hipótesis planteadas; por ello, se hizo uso del análisis estadístico a través del programa SPSS y la prueba de normalidad, y para la contrastación de hipótesis se empleó la T de Student para muestras relacionadas o la prueba no paramétrica Wilcoxon.

4.7. Matriz de consistencia

Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Variable(s)	Diseño	Instrumento
<p>¿El empleo del Taller “Juegos motores” mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños 3 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2018.</p>	<p>OBJETIVO GENERAL: Determinar si el empleo del Taller “Juegos motores” mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños 3 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2018.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Evaluar la motricidad gruesa en los niños 3 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia Asunción, a través del pre test. Aplicar el Taller “Juegos motores” en los niños 3 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia Asunción para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa. Evaluar el desarrollo la motricidad gruesa en los niños 3 años de la institución educativa inicial “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia Asunción después de la aplicación del taller juegos motores a través de un post test.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL: El empleo del taller juegos motores mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Asur”, distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2018.</p> <p>HIPÓTESIS NULA. El empleo del Taller “juegos motores” no mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños 3 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Asur”, distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2018.</p>	<p>Independiente: Taller “Juegos motores”</p> <p>Dependiente: Motricidad gruesa.</p>	<p>ENFOQUE: Cuantitativo</p> <p>TIPO: Experimental</p> <p>DISEÑO: Pre-experimental</p>	<p>TEPSI</p>

4.8. Principios éticos.

En la realización del estudio de investigación se respetaron los siguientes principios:

El principio de justicia porque es un valor que ayudó a ser transparente con los niños durante la actividad educativa, evitando el favoritismo y practicando la igualdad con todos.

El principio de respeto porque una actividad significativa es integral, donde se aprende a practicar los valores para que los estudiantes vivan respetuosamente unos con otros y también los educadores demuestren con ejemplo de vida siendo respetuosos con los pensamientos, habilidades y la realidad social de los niños.

El principio de la responsabilidad es un valor que ayudó a los niños y educadores a cumplir con sus deberes en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Una actividad significativa depende mucho de la entrega, entusiasmo e interés de los educandos y educadores donde la responsabilidad juega un papel importante para el desempeño exitoso de los agentes de la educación.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Para la realización de la descripción de los resultados, primero se evaluó el supuesto de normalidad para los datos en estudio mediante la prueba Shapiro - Wilk, debido a que el tamaño de muestra fue menor a 50. Luego se decidió utilizar la prueba no paramétrica Rangos de Wilcoxon para la contrastación de la hipótesis general, pues, de acuerdo a la Tabla 4 “Pruebas de normalidad” confirma que los datos en el pre test y post test no presentan normalidad para la variable motricidad gruesa.

Tabla 3. Pruebas de normalidad

Test	Estadístico	Shapiro-Wilk	
		gl	Sig.
Pre test Motricidad Gruesa	,843	12	0,030
Post test Motricidad Gruesa	,831	12	0,022

P (valor) <0.05 no presentan normalidad

Fuente: prueba realizada en el programa SPSS 24.0

5.1.1. Resultado del pre test de la motricidad gruesa antes del taller

Tabla 4. Resultado del pre test de la motricidad gruesa antes del taller

Nivel de Logro	Intervalo	Pre test	
		Fi	%
Retraso	[0 - 6]	10	83%
Riesgo	[7 -9]	2	17%
Normal	[10-12]	0	0%
Total		12	100%
Mediana		3	

Fuente: Reporte de SPSS 24.0g

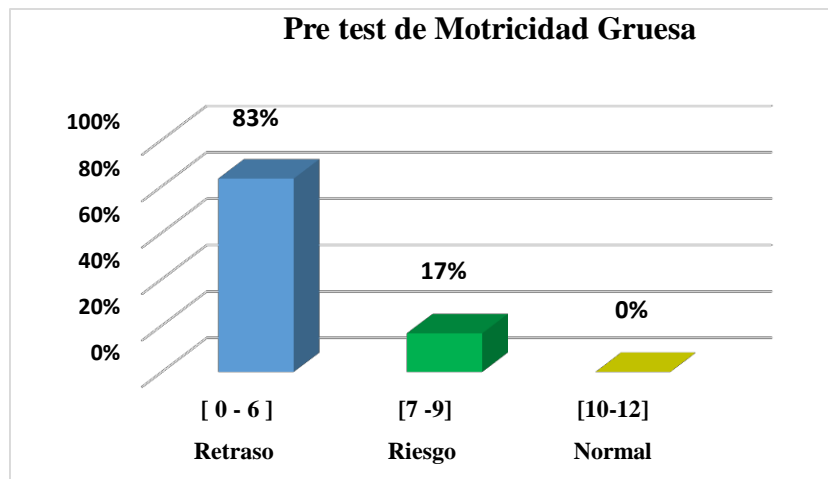


Figura 1. Gráfico de barras de resultado del pre test de la motricidad gruesa antes del taller.

En la tabla 6 y figura 1 del resultado del pre test de la motricidad gruesa, antes de realizar el taller, se observa que el 83% de los niños de 3 años se encuentra en nivel de retraso, el 17% se encuentra en un nivel de riesgo y el 0% se encuentra en el nivel normal.

5.1.2. Resultado del post test de la motricidad gruesa después del taller

Tabla 5. Resultado del post test de la motricidad gruesa después del taller.

Nivel de Logro	Intervalo	Post test	
		fi	%
Retraso	[0 - 6]	0	0%
Riesgo	[7 - 9]	3	25%
Normal	[10 -12]	9	75%
Total		12	100%
Mediana		11	

Fuente: Reporte de SPSS 24.0

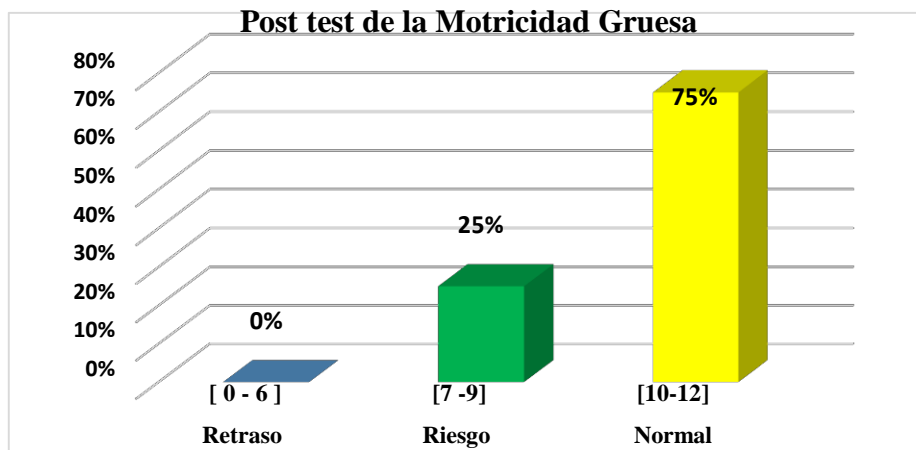


Figura 2. Gráfico de barras de resultado del pos test de la motricidad gruesa después del taller.

En la tabla 7 y figura 2 del resultado del post test de la motricidad gruesa, después de realizar el taller de juegos motores se percibe que el 75% de los niños de 3 años alcanzaron el nivel normal y el 25% se situó en el nivel de riesgo.

5.1.3. Comparación de resultados de pre y post test de motricidad gruesa.

Tabla 6. Resultado del pre test y post test de motricidad gruesa.

Nivel de logro	Intervalo	Test			
		Pre test		Post test	
		Fi	%	Fi	%
Retraso	[0 - 6]	10	83%	0	0%
Riesgo	[7 -9]	2	17%	3	25%
Normal	[10-12]	0	0%	9	75%
Total		12	100%	12	100%
Mediana		3		11	

Fuente: Reporte de SPSS 24.0

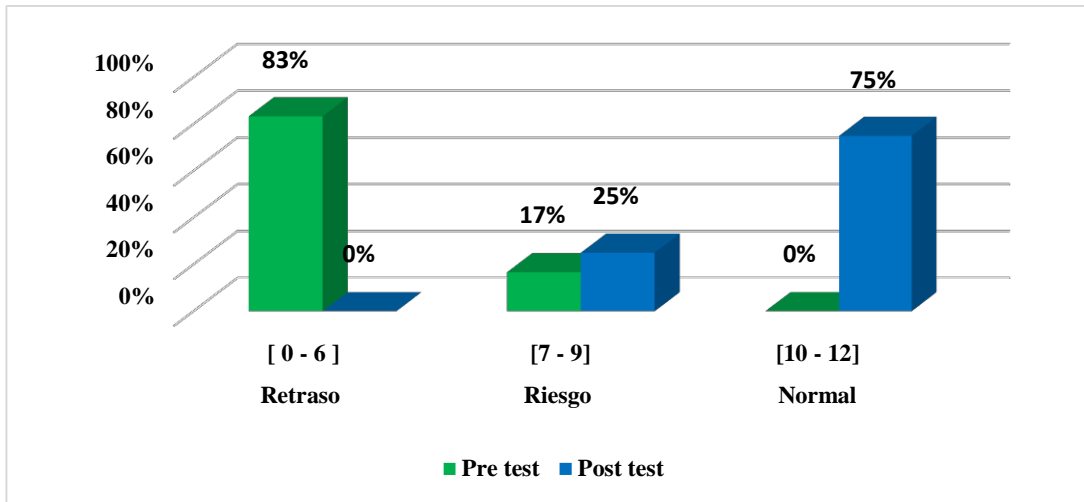


Figura 3. Gráfico de barra de resultado del pre test y post test.

En la tabla 8 y figura 3 del resultado del pre test y post test, puede observarse que el 83% de los niños que se encontraban en el nivel de retraso se redujo al 0.00% luego de la aplicación del taller; por otro lado, el 25% aún se mantienen en el nivel de riesgo en el post test; y un 75% de los niños lograron obtener el nivel normal luego del Taller.

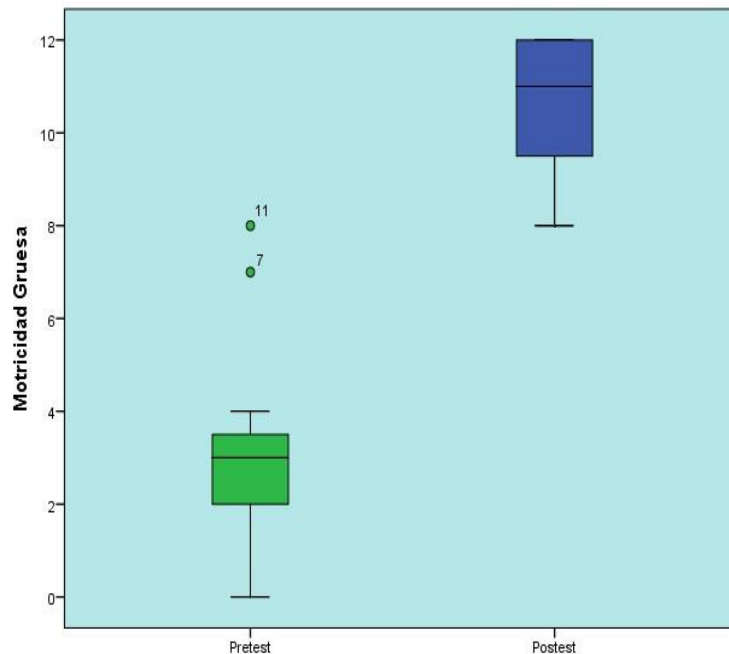


Figura 4. Diagrama de cajas y bigotes de los resultados del pre y post test.

En la figura 4, se presenta la caja de bigotes comparando el antes y después de la aplicación del taller de juegos motores donde se verifica que el taller permitió favorecer la motricidad gruesa.

5.1.4. Contrastación de hipótesis

- H_1 = El empleo del Taller “Juegos motores” mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños 3 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2018.
- H_0 = El empleo del Taller “Juegos motores” no mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños 3 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2018.

Nivel de confianza: 95% ($\alpha=0.05$)

Regla de decisión:

- si $p < \alpha$ entonces se rechaza la hipótesis nula
- si $p > \alpha$ entonces se acepta la hipótesis nula

Prueba estadística: prueba no paramétrica de Rangos de Wilcoxon.

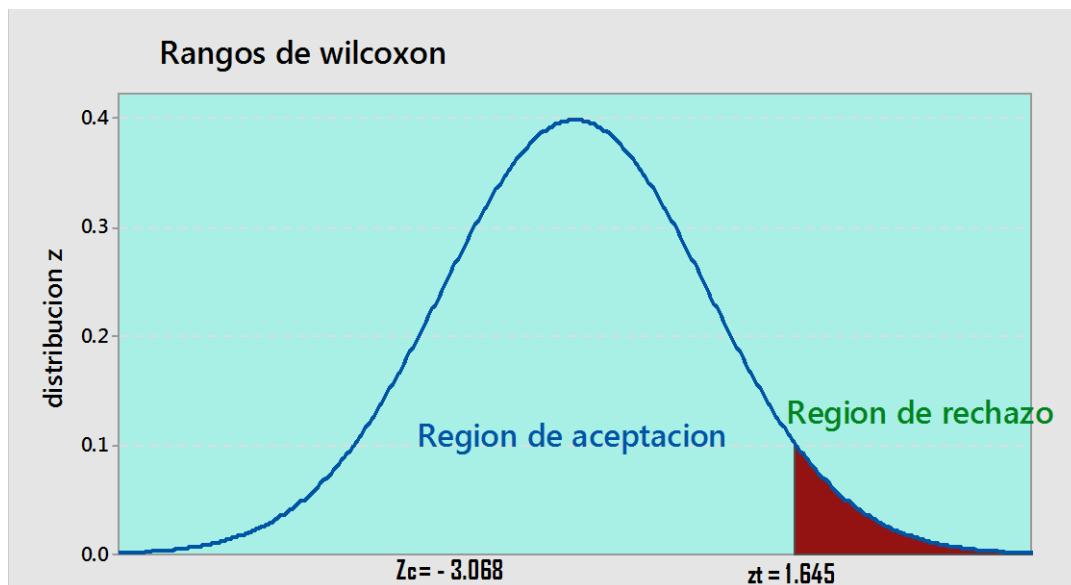


Figura 5. Prueba de hipótesis para determinar si el empleo del taller lúdico utilizando juegos motores mejora la motricidad gruesa

En la comparación de las puntuaciones promedio sobre la motricidad gruesa de los niños de 3 años del Inicial “Angelitos de Mama Ashu”, se obtuvo superioridad del promedio en el post test. Según la figura 5, se justifica mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon $Z_c =$ (calculada) -3.068 , pues es menor que el valor teórico $Z_t = 1.645$, para un nivel de significancia de $(\alpha = 0.05)$. Ello implica que se rechaza la hipótesis nula (H_0).

Esto significa que el empleo del Taller “Juegos motores” posee alta probabilidad de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años del inicial “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, Provincia Asunción, región Áncash, 2018, con niveles de confianza del 95%.

5.2. Análisis de Resultados

A continuación se presenta el análisis de los resultados relacionados al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu”, mediante el empleo del Taller “Juegos motores” motores.

5.2.1. Análisis de Resultados pre test

En la tabla 5 y figura 1 que presenta los resultados del pre test, se observa que el 83% de los niños de 3 años se encuentra en nivel de retraso, el 17% se encuentra en un nivel de riesgo y el 0% se encuentra en el nivel normal. A partir de ello se puede inferir que el trabajo docente que se venía llevando a cabo para desarrollar el aspecto motor no era efectivo.

Como afirma Soliz (2013), muchos docentes que trabajan en las instituciones educativas no emplean estrategias adecuadas para trabajar el aspecto motor con los niños del nivel inicial. Es frecuente que muchos docentes descuiden el trabajo motor por priorizar otras áreas aprendizaje (Soliz, 2013).

En este sentido, es fundamental que los docentes del nivel dediquen el tiempo necesario para realizar actividades psicomotrices que favorezcan el desarrollo motor grueso de los niños, empleando estrategias pertinentes y enriquecedoras.

5.2.2. Análisis de Resultados post test

La tabla 6 y figura 2 presenta los resultados del post test. Al respecto, se observa que después de realizar el taller de juegos motores el 75% de los niños de 3 años alcanzó el nivel normal, y el 25% se situó en el nivel de retraso. En sentido general, se observa un importante progreso en el desarrollo motor de los niños que fueron objeto de la investigación.

A partir de estos resultados puede inferirse que el Taller realizado fue beneficioso para la mayoría de niños participantes.

Como define Euceda, (2007) que 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 (Euceda, 2007).

Después de haber aplicado el taller se observó que era espontaneo en los niños los movimientos, desplazamientos durante cantos, juegos, danzas.

5.2.3. Análisis comparativo de los resultados del pre y pos test

Luego de la fase experimental, se logró comprobar que los niños que conformaron el grupo muestral, superaron ampliamente los puntajes obtenidos en el pre test debido al desarrollo de las sesiones del Taller. Esta diferencia significativa en los resultados del post test con respecto a los de pre test, se debe a la manipulación de la variable independiente por medio de la aplicación del Taller de “Juegos motores”, obteniéndose como resultado una experiencia exitosa.

Luego del Taller de “Juegos motores” y habiendo obtenido resultados sumamente favorables, es importante que los docentes del nivel inicial realicen este tipo de trabajo proporcionando a los niños la posibilidad de trabajar el conocimiento y manejo de su cuerpo. Si se descuida la Educación Psicomotriz de los niños, es muy probable que esto repercuta en el aprendizaje de otras áreas como la Matemática y Comunicación.

Martínez (2005) afirma que el juego motor solamente consiste en movimientos del propio cuerpo y objetos que tiene a su alrededor, también consiste en correr, saltar, trepar, bailar, gatear, desplazar una pelota. (Martínez, 2005).

VI. CONCLUSIONES

- Al realizar el pre test de la motricidad gruesa, se observó que el 83% de los niños de 3 años se encontró en nivel de retraso, el 17% se encontró en un nivel de riesgo y el 0% se encontró en el nivel normal. Esto fue un claro indicador que la mayoría de los niños presentaba ciertas dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa.
- Después de haber aplicado el Taller, se observó que la mayoría de los niños (75%) alcanzó el nivel normal; esto revela que la aplicación del Taller de “Juegos motores” ha sido una actividad exitosa, porque ha permitido que los niños mejoren en el aspecto de la motricidad gruesa, logrando los indicadores propuestos en la evaluación.
- Según la prueba de contrastación de hipótesis, quedó demostrado que el Taller de “Juegos motores” favoreció significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

1. El Ministerio de Educación y sus órganos desconcentrados como las Direcciones Regionales de Educación y las Unidades de Gestión Local deben promover la capacitación a directores y docentes en relación a estrategias didácticas para la Educación Psicomotriz.
2. Los docentes del nivel inicial de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu” de la provincia de Asunción, deben implementar y aplicar el taller de juegos lúdicos como recurso de aprendizaje para el trabajo de la motricidad gruesa.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Centro de Estudios de Opinión. (1977). Conceptos básicos de qué es un taller participativo, como organizarlo y dirigirlo. *Centro de Estudios de Opinión*, 2.
- Ministerio de Educación. (2017). *Curriculo Nacional*. Lima: Bliiblioteca Nacional.
- Ardla, C. M. (2014). *Incidencia de la Psicomotricidad Global n el Desarrollo Integral Del Niño Preescolar*. Ibague: Univercidad de Tolina.
- Baque, G. J. (2013). *Actividades Lúdicas para el Desarrollo De La Motricidad Gruesa en Niños y Niñas de Primer Año De Educacion Básica De La Unidad Educativa Fiscomisional Santa Maria*. . La Libertad-Ecuador: Universidad Estatal Peninsula De Santa Elena.
- Barboza, V. E. (2013). *Nivel de Psicomotricidad en los Niños y Niñas de 04 Añosde Edad del II Ciclo de EBR entre las I.E del Nivel Inicial del Ambito Urbano y el Ambito Urbano Marginal* . Chimbote-Perú: Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote.
- Bengumea, P. M. (2009). *Elementos Constituidos De La Moticidad Como Dimencion Humana*. Medellin-Colombia.: Instituto De Educacion Fisica Universidad Antioquia.
- Bussi, M. (2012). *Evolucion del Desarrollo Psicomotor en Niños Abandonados Menores de 4 Años*. Lima_Peru: Univercidad Ricardo Palma.
- Caballero, M. M., Yoli, S. P., & Valega, P. P. (2010). *El Juego para Estimular La Motricidad Gruesa En Niños de 5 Año del Jardín Infantil Mis Pequeñas*

Estrellas del Distrito De Barranquilla. Barranquilla: Universidad Del Atlantico.

Camacho, M. L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades* . Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Castilla, M. M. (1974). *Desarrollo Psicomotor Juegos Psicomotores ara Los Niños y Niñas Hasta Los 6 Años*. Lima_Peru: Honorio.

Cobos 2006 citado por Gastiaburú, F. G. (2012). *Programa Juego, Coopero y Aprendo Para El Desarrollo Psicomotor De Niños De 3 Años de una Institucion Educativa del Callao*. Lima-Peru: Escuela De Postgrado.

Cordero, C. P. (2010). La Importancia Del Juego y Los Jugetes Para El Desarrollo Integral De Los Niños. *Autodidacta*, 11.

Corredor, S. B., & Rios, A. B. (2013). *Atividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 103 del colegio El Porvenir I.E.D*. Bogotá: Colegio El Porvenir I.E.D- Núcleo técnico.

D'Angelo, B. (4 de Junio de 2008). *med.unne.edu.ar/.../POBLACIÓN%20Y%20MUESTRA%20(Lic%20DAngelo)*). Obtenido de <https://www.google.com>

Diaz, A. A., Flores, M. O., & Moreno, R. Z. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la I.E Bajo Grande*. Sahagún-Córdoba: Los libertadores.

- Euceda, A. T. (2007). *El Juego Desde El Punto De Vista Didáctico A Nivel De Educación Prebásica*. Tegucigalpa, M. D.C: Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.
- Franco, N. S. (2009). *Aspectos que Influyen la Motricidad Gruesa de los Niños del Grupo del Maternal:Preescolar el Arca*. Caldas: Corporacion Universitaria Lasallista.
- Gallahue 1996 citado por Corredor, S. B., & Rios, A. B. (2013). *actividades ludicas para mejorar la motricidad gruesa*. Bogota.
- Gastiaburú, F. G. (2012). *Programa "juego, coopero y aprendo" para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Hernandez, S. R., Fernandez, C. C., & Baptista, L. P. (2014). *Metodologia de la investigacion*. Mexico: Mc Graw- Will Interamericana.
- Leyva, G. a. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Martínez, R. A. (2005). *La enseñanza del conteo en los niños de tercero de preescolar*. Zamora-Mich: Universidad Pedagógica Nacional.
- Martinez, T. G. (2012). *Los Juegos Cooperativos y su Relacion con el Desarrollo de Habilidades Sociales en la Educacion Inicial*. America: Universidad Abierta Interamericana.

- Medina, L. J. (2012). *El Juego Cooperativo Como Promotor De Habilidades Sociales En Niños De 5 Años*. San Miguel: Pontificia Univesidad Catolica Del Peru.
- Mijangos, P. J. (2005). *La Importancia De La Educacion Motriz En el Proceso de Enseñanza de la Lecto Escritura en Niño y Niñas de Nivel Preprimaria y de Primero de Primaria en Escuelas Oficiales del Municipio de Quetzaltenango*. Guatemala: Universidad Rafael Landivar Unidad De Investigacion y Publicaciones.
- Ojeda, M. N. (2014). *Analisis de juegos verbales y su Incidencia en Desarrollo Del Area de Lenguaje*. Sangolqui: Univercidad de las Fuerzas Armadas(ESPE).
- Paucara, M. M., Neciosup, C. I., & Ortiz, C. R. (2013). *La psicomotricidad y su relación con el desarrollo cognitivo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Happy Childrens Gardens del distrito de ATE Vittarte-2013*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrrique Guzmán y Valle.
- Pazmiño, G. M., & Proaño, E. H. (2009). *Elaboración y aplicaciones de un manual de ejercicio para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulació en los niños*. Lacatunga - Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Pérez, C. C. (2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa los niños de 4 años de edad* . Abanto - Ecuador: Universidad técnica de Abanto Facultad de ciencias de la salud carrera de estimulación temprana.
- Real Academia de la Lengua Española. (2014). *Diccionario de la lengua española*. Madrid-España: Tricentenario.

- Roncancio, M. C., & Sichaca, A. E. (2009). *La Actividad Física Como Juego En La Educacion Inicial*. Bogotá: Univercidad de Antioquia.
- Sierra, M. (Enero- Junio de 2012). https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P.../conceptos_generales_inv. Obtenido de <https://www.google.com>
- Soliz, D. (2013). *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de las instituciones educativas del ambito urbano y rural del distrito y Provincia de Sihuas en el año 2013*. Chimbote - Peru: Universidad los Angeles de Chimbote.
- Unesco. (2005). La educacion de calidad para todos empieza en la primera infancia. *Enfoques Educacionales*, 13.
- Vásquez, R. R. (2012). *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de las Instituciones Educativas del ámbito urbano y urbano marginal del distrito de Chimbote, año 2012*. chimbote: Universidad Católica Los ángeles de Chimbote.
- Vicente Citado por Arzola, U. S. (2018). *Juegos motores para ortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. Perú: Universidad César Vallejo.
- Villavicencio, L. N. (2013). *Desarrollo Psicomotriz y Proceso de Aprestamiento a la Lectoescritura en Niños y Niñas Del Primer Año de Educacion Básica de la Escuela "Nicolas Copérnico" de la Ciudad de Quito*. . Quito: Universidad Central Del Ecuador.

ANEXOS

Anexo 1.

INSTRUMENTO TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR

(TEPSI)



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES

**EMPLEO DEL EJORAR EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “ANGELITOS DE MAMA
ASHU”, DISTRITO DE CHACAS, PROVINCIA ASUNCIÓN, REGIÓN
ÁNCASH, 2018.**

Instrumento: TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR (TEPSI)

Objetivo: Detección y medición que refleje efectivamente características del desarrollo psicomotor de niños entre 2 a 5 años.

Instrucción: A continuación, se presenta una ficha, en donde el docente, mediante una “x”, marcará las actividades que logran realizar los niños.

Nombre del niño:

Fecha de nacimiento: Edad: ...años..... meses.....días.....

Fecha de examen:

Jardín infantil o colegio:

Nombre del padre: de la madre:

Dirección:

Examinador

Resultados Test Total	
Puntaje Bruto.....	
Puntaje T.....	
Categoría	<input type="checkbox"/> Normal
	<input type="checkbox"/> Riesgo <input type="checkbox"/> Retraso

Resultados por Subtes			
	Puntaje Bruto	Puntaje T	Categoría
Motricidad

III.SUBTEST MOTRICIDAD

- SALTA CON LOS DOS PIES JUNTOS EN EL MISMO LUGAR**
- CAMINA 10 PASOS LLEVANDO UN VASO LLENO DE AGUA
(vaso lleno de agua)**
- LANZA UNA PELOTA EN UNA DIRECCIÓN DETERMINADA
(Pelota)**
- SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 10 SEG.O MÁS**
- SE PARA EN UN PIE SIN APOYO 5 SEG. O MÁS**
- SE PARA EN UN PIE 1 SEG.O MÁS**
- CAMINA EN PUNTA DE PIES SEIS O MÁS PASOS**
- SALTA 20 CMS CON LOS PIES JUNTOS (Hoja reg.)**
- SALTA EN UN PIE TRES O MÁS VECES SIN APOYO**
- COGE UNA PELOTA (Pelota)**
- CAMINA HACIA ADELANTE TOPANDO TALÓN Y PUNTA**
- CAMINA HACIA ATRÁS TOPANDO PUNTA Y TALÓN**

TOTAL SUBTEST MOTRICIDAD :PB

Anexo 2.

**EMPLEO DEL TALLER “JUEGOS MOTORES” PARA
MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD
GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “ANGELITOS DE
MAMA ASHU”, DISTRITO DE CHACAS, PROVINCIA
ASUNCIÓN, REGIÓN ÁNCASH, 2018.**

TALLER DE “JUEGOS MOTORES”

1. FUNDAMENTACIÓN

A edades tempranas, los movimientos de los niños son un poco rústicos: se tropiezan de manera constante, lanzan los objetos que están en su mesa de trabajo de manera inconsciente, no se desplazan con habilidad y destreza al realizar recorridos, no movilizan su tronco en relación con su eje corporal en posiciones diferentes y sin perder el equilibrio. Estas falencias provocan muchas inseguridades porque al momento de realizar actividades en el aula dificultan la realización de ciertos movimientos, y por consiguiente, dificultan la creatividad para ejecutar cierta actividad requerida por el profesor (Baque, 2013).

Así como se presentan dificultades al nivel mundial y nacional en cuanto a la motricidad gruesa en los preescolares, también los niños de 3 años de la institución educativa inicial “Angelitos de Mama Ashu” muestran las mismas falencias. Tal como se muestra en los resultados del pre test que el 83% de los niños se situó en el nivel de retraso, el 17% en un nivel de riesgo y el 0% en un nivel normal. A raíz de ello se propuso el taller juegos motores con el propósito de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa.

2. DESCRIPCIÓN

El taller se organizó en 10 sesiones, las cuales fueron planificadas tomando en cuenta los juegos motores. La organización de cada sesión se realizó en función de la selección de los indicadores pertinentes tomados de las Rutas de Aprendizaje- 2015. Cada sesión se dividió en tres momentos:

-Inicio: Se empleó muchos métodos para la motivación del taller y captar la atención de los niños. Se presentaron bailes, cantos, cajas sorpresas, representaciones de personajes respectivamente disfrazados tales como el payaso, la abeja, etc.

-Desarrollo: Se ejecutó muchos juegos basados en los grandes movimientos del cuerpo tales como: “Los cazadores”, “Los pañuelos”. Así mismo se realizaron recorridos con obstáculos, ejercicios físicos, cuentos y cantos motores, etc.

-Cierre: Se evaluó a cada niño a través de una lista de cotejo para ver si se logró alcanzar el propósito de cada sesión desarrollada.

3. OBJETIVOS

El taller juegos motores tuvo como objetivo emplear diversos juegos de manera divertida y novedosa para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la institución educación inicial Angelitos de Mama Ashu.

4. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

Como define Euceda, (2007) que 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 (Euceda, 2007).

En tal sentido se planteó diversas actividades, que consistió en 10 sesiones de aprendizajes. Para llevar a cabo cada juego la maestra se disfrazó de un determinado personaje (abeja, león, payaso).

En los diversos juegos que se ejecutaron se utilizaron materiales como: colchonetas, pelotas, telas, aros, globos, cintas, máscaras, pandereta, conos.

Los juegos se realizaron tanto grupales como individuales ya sea en el aula de psicomotricidad, en el patio de la I. E. o en el estadio.

5. EVALUACIÓN

El instrumento de evaluación que se utilizó en cada sesión para evaluar a los niños fue la “LISTA DE COTEJO”.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

Datos generales

I.E.I. : Angelitos de Mama Ashu
Edad : 3 años
Número de niños : 13 niños
Directora : Judit Violeta Sánchez Jamanca
Docente : Vilma Pilar Rondán Camones
Investigadora : Yuli María Cerna Montalvo

Sesión n° 1				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				Fecha
MOMENTOS		ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE		RECURSOS
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES		MATERIALES		
		Motivación:		INSTRUMENTO
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	Espejo DE EVALUACIÓN
INICIO		Se motiva con imágenes donde se observan niños que juegan con materiales que se van a utilizar en el juego.	Manifiesta sus emociones moverse y jugar	Lista de cotejo
P.S	Construye corporeidad	¿Qué observan en la imagen? ¿Qué actividades están realizando los niños?	¿Dónde se pueden realizar estas actividades? ¿Alguien tiene estos materiales en casa? ¿Qué les gustaría hacer con estos materiales?	
DESARROLLO		<p>Saberes previos ¿Qué observan en la imagen? ¿Qué actividades están realizando los niños?</p> <p>Conflicto cognitivo equipo, con materiales propuestos. ¿Qué pasaría si no tendríamos estos materiales?</p> <p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO Problematización Se invita a un niño destapar el cajón que se encuentra en un espacio determinado del salón y se encuentran materiales como: pelotas, cintas, espejos, peines, telas, ropas, tarros ¿A qué jugaremos con estos materiales? ¿Dónde les gustaría jugar con estos materiales? Se anotan las opiniones de los niños en la pizarra.</p> <p>Búsqueda de la información -Se busca información en el sector de libros para solucionar el problema.</p>	<p>palabras.</p> <p>sonrisas y</p>	Niño y niña Cojines Yeso Pelotas Telas Cintas Aros Espejo Peine Ropas

	<p>Acuerdos, toma de decisiones</p> <p>-Con las propuetas de juegos recogidas de los niños nos disponemos a ejecutarla-patio, estadio, salón.</p> <p>-Se realiza juegos propuestos por los niños.</p> <p>-Terminado las propuestas Se entrega un cojin a cada niño, luego se pide ubicarse sobre la linea de partida en posición de gatear y colocarse el cojin sobre la espalda, para realizar una competencia. Si en el transcurso se cae el cojin se regresa al punto de partida.</p> <p>-Gana el primer niño que llega a la meta</p> <p>-Se culmina con un momento de relajamiento.</p>	
CIERRE	<p>Evaluación</p> <p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Para qué aprendimos?</p>	

LISTA DE COTEJO

Grado	Nº de Orden	Indicadores NOMBRES Y APELLIDOS	Área: personal social		
			Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos sonrisas y palabras.		
			A	B	C
3 Años		Arellán Sánchez Mildreth	✓		
		Broncano Figuero Jhair Santiago		✓	
		Cabeza López Querubín Jorge	✓		
		Carbajal Aguirre Lucia Alexandra	✓		
		Córdova Pagola Manuel Estefano	✓		
		Gonzales Espinoza Kiara Estrella	✓		
		León Pagola Adriano Enrique		✓	
		Mendoza de la cruz Yair Stefano	✓		
		Pagola Limas Gabriela	✓		
		Page Leyva Liam			
		Saenz Mejia Adrian	✓		
		Silva Cerna Aleck Luis		✓	
	Tarazona Meja Elen Areliz		F		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

Datos generales

I.E.I. : Angelitos de Mama Ashu
Edad : 3 años
Número de niños : 13 años
Directora : Judit Violeta Sánchez Jamanca
Docente : Vilma Pilar Rondán Camones
Investigadora : Yuli María Cerna Montalvo

sesión n°2				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				Fecha
Jugando a mover el cuerpo				17-04-2018
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
P.S	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla su cuerpo y cada uno de sus partes.	Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el equilibrio en posturas, desplazamientos y juegos libres.	Lista de cotejo

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Motivación: Se pide a los niños disponerse en posición de gatear y la profesora pasa apoyando el vaso descartable sobre la espalda de cada niño. Luego les pedirá que se desplacen, que estiren sus piernas, sus brazos, etc.; pero sin toparse. También pedirá que se pongan de pie y apoyen el plato sobre sus cabezas, después caminar, dar una vuelta, etc.</p> <p>Saberes previos ¿Qué hemos jugado? ¿Sobre qué partes del cuerpo hemos apoyado el vaso? ¿Cuántos brazos tenemos? ¿Cuántas piernas tenemos? ¿Cuántas cabezas tenemos? ¿Para qué sirve cada uno?</p> <p>Conflicto cognitivo</p>	Vaso descartable

	<p>¿Qué pasaría si no tendríamos algunas partes de nuestro cuerpo?</p> <p>Propósito Que los niños conozcan las partes de su cuerpo: cabeza, tronco y extremidades.</p>	
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Problematización Se muestra la imagen de un niño y se dialoga a través de preguntas ¿Qué cosas tiene este niño? ¿Cómo se llamará cada uno de las partes del cuerpo?</p> <p>Búsqueda de la información -Se busca información preguntando a la profesora Vilma sobre las partes del cuerpo.</p> <p>Acuerdos, toma de decisiones -Se entona el canto (anexo 1) a medida que se entona se realiza movimientos con las partes del cuerpo que se menciona en ella. -Se pide a los niños sentarse donde más les guste. Todos tendrán un pañuelito en la mano y se ejecutará el juego “La reina manda” (la reina mandará taparse la cabeza, los brazos, las piernas y el tronco). -Se culmina con un momento de relajamiento.</p>	Imagen Pañuelito
CIERRE	<p>Evaluación</p> <p>¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?</p>	qué

LISTA DE COTEJO

Grado	Nº de Orden	Indicadores	Área: personal social		
			Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando el equilibrio en posturas, desplazamientos y juegos libres.		
APELLIDOS Y NOMBRES		A	B	C	
3 Años		Arellán Sánchez Mildreth	F		
		Broncano Figuero Jhair Santiago		✓	
		Cabeza López Querubín Jorge		✓	
		Carbajal Aguirre Lucia Alexandra	✓		
		Córdova Pagola Manuel Estefano	✓		
		Gonzales Espinoza Kiara Estrella	F		
		León Pagola Adriano Enrique	✓		
		Mendoza de la cruz Yair Stefano		✓	
		Pagola Limas Gabriela	✓		
		Page Leyva Liam	✓		
		Saenz Mejia Adrian	✓		
		Silva Cerna Aleck Luis	✓		
		Tarazona Meja Elen Areliz	✓		

Anexo 1

Mi cabeza se está moviendo

Mi cabeza se está moviendo

Mi cabeza se está moviendo Tralalalalalala

Mi tronco se está moviendo

Mi tronco se está moviendo

Mi tronco se está moviendo tralalalalalalala

Mis piernas se están moviendo

Mis piernas se están moviendo

Mis piernas se están moviendo tralalalalalalala

Mis brazos se están moviendo

Mis brazos se están moviendo

Mis brazos se están moviendo tralalalalalalala

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

Datos generales

I.E.I. : Angelitos de Mama Ashu
Edad : 3 años
Número de niños : 13 años
Directora : Judit Violeta Sánchez Jamanca
Docente : Vilma Pilar Rondán Camones
Investigadora : Yuli María Cerna Montalvo

Sesión n°3				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				Fecha
Mi cuerpo está lleno de cosas maravillosas				18-04-18
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
P.S	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla su cuerpo y cada uno de sus partes.	Explora y descubre las características de su cuerpo a través de las vivencias y acciones que realiza	Lista de cotejo

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Motivación: Se pide a los niños sentarse en círculo. La docente venda a cada niño para representar a la gallina ciega y les da una tiza con la cual deben dibujar un círculo. Una vez dibujado se quitan la venda, saltan con un solo pie dentro del círculo dibujado y luego con los dos pies. Así sucesivamente, prosiguen con lo que pide la docente.</p> <p>Saberes previos ¿A qué hemos representado cuando teníamos la venda? ¿Qué hemos hecho dentro del círculo? ¿Qué partes del cuerpo hemos utilizado? ¿Para qué sirven las manos? ¿Para qué sirven los pies (ojos, boca, nariz, oído)?</p> <p>Conflicto cognitivo ¿Qué pasaría si seríamos una piedra?</p>	<p>Pañuelito</p> <p>Tizas</p>

	<p>Propósito Que los niños sepan para qué sirven los componentes del cuerpo.</p>	
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Problematización ¿Conocen a alguien que no tenga un brazo, pierna u ojo? Si nos quitarían un ojo lograríamos ver.</p> <p>Búsqueda de información -Se busca información preguntando al auxiliar sobre los componentes del cuerpo y para qué sirven.</p> <p>Acuerdos, toma de decisiones -Se sale al patio, se hace rebotar en el aire el globo utilizando las dos manos, luego con una mano y después con la otra. Lanzan el globo, golpean con la cabeza, con la nariz, con los codos y con las rodillas. -Se sale fuera de la institución y se explora diversas cosas con los sentidos. -Se termina con un momento de relajamiento echándose sobre las telas abriendo los brazos y las piernas. Después recogiendo rodillas y brazos.</p>	<p>Globo Tela</p>
CIERRE	<p>Evaluación ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?</p>	

LISTA DE COTEJO

Grado	Nº de Orden	Indicadores APELLIDOS Y NOMBRES	Área: personal social		
			Explora y descubre las características de su cuerpo a través de las vivencias y acciones que realiza		
			A	B	C
3 Años		Arellán Sánchez Mildreth	✓		
		Broncano Figuero Jhair Santiago	✓		
		Cabeza López Querubín Jorge	✓		
		Carbajal Aguirre Lucia Alexandra	✓		
		Córdova Pagola Manuel Estefano	✓		
		Gonzales Espinoza Kiara Estrella	F		
		León Pagola Adriano Enrique	✓		
		Mendoza de la cruz Yair Stefano	F		
		Pagola Limas Gabriela	F		
		Page Leyva Liam	F		
		Saenz Mejia Adrian	F		
		Silva Cerna Aleck Luis	✓		
		Tarazona Meja Elen Areliz	✓		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°4

Datos generales

I.E.I. : Angelitos de Mama Ashu
Edad : 3 años
Número de niños : 13 niños
Directora : Judit Violeta Sánchez Jamanca
Docente : Vilma Pilar Rondán Camones
Investigadora : Yuli María Cerna Montalvo

Sesión n° 4				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				Fecha
Jugando a Saltar				19-04-18
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
P.S	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada uno de sus partes. En un espacio y un 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.	Lista de cotejo

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: Se pide a los niños dispersarse por todo el salón, distanciados unos de otros. La profesora pasa repartiendo globos inflados y una máscara que cada niño debe colocarse (globo en la barriga y máscara en	

	<p>la cara). Tras una señal deben imitar al sapo y/o conejo (movimiento y sonido onomatopéyico) según la máscara que tengan. Luego deben reventar el globo saltando sobre este.</p> <p>Saberes previos ¿A qué animales hemos imitado? ¿Cómo se desplazan estos animales? ¿Todos son del mismo tamaño? ¿Cuál de ellos salta una distancia más larga? ¿Qué animales tienen en casa que se desplazan saltando? ustedes ¿Cómo corren? ¿Cómo saltan? ¿Cómo caminan?</p> <p>Conflicto cognitivo ¿Qué pasaría si no tendríamos piernas?</p> <p>Propósito: que todos los niños corran, salten y caminen sin toparse.</p>	Máscaras Globos
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Problematización: ¿Por qué algunos no han podido saltar? ¿Por qué se han caído?</p> <p>Búsqueda de información: -Se busca información preguntando a la profesora sobre cómo se debe saltar, correr y caminar -Se imita lo que realiza la profesora.</p> <p>Toma de decisiones: -Se realiza algunos ejercicios con saltos (desde una silla, sobre una línea, salta soga en grupos) -Se pide moverse libremente en el espacio según reglas propuestas por una señal acústica: Aplausos- caminar Silbato- correr Tambor- salto - Se pide a los niños echarse de espalda para un momento de relajación. -Se decide que en los momentos de juego se debe evitar tropezar con el compañero porque se lastiman.</p>	Profesora Silbato Tambor Soga Silla
CIERRE	Evaluación ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?	

LISTA DE COTEJO

Grado	Nº de Orden	Indicadores	Área: personal social		
			Realiza acciones motrices básicas como correr, saltar y trepar en sus actividades cotidianas y juegos libres.		
		APELLIDOS Y NOMBRES	A	B	C
3 Años		Arellán Sánchez Mildreth	F		
		Broncano Figuero Jhair Santiago	F		
		Cabeza López Querubín Jorge	✓		
		Carbajal Aguirre Lucia Alexandra	✓		
		Córdova Pagola Manuel Estefano	✓		
		Gonzales Espinoza Kiara Estrella	✓		
		León Pagola Adriano Enrique	F		
		Mendoza de la cruz Yair Stefano	✓		
		Pagola Limas Gabriela	✓		
		Page Leyva Liam		✓	
		Saenz Mejia Adrian		✓	
		Silva Cerna Aleck Luis	✓		
		Tarazona Meja Elen Areliz	✓		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°5

Datos generales

I.E.I. : Angelitos de Mama Ashu
Edad : 3 años
Número de niños : 13 años
Directora : Judit Violeta Sánchez Jamanca
Docente : Vilma Pilar Rondán Camones
Investigadora : Yuli María Cerna Montalvo

sesión n°5				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				Fecha
Jugando a moverse de derecha a izquierda				20-04-18
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
P.S	Practica actividades físicas y algunas habilidades saludables.	Practica habitualmente algunas actividades físicas para sentirse bien.	Realiza de manera espontánea, actividades de movimientos y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y física	Lista de cotejo

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Motivación: Se pide a los niños sentarse en círculo, se les pega cinta adhesiva en la palma de la mano derecha y en el zapato izquierdo, luego se pide dispersarse distanciados unos de otros para que bailen al compás de la música y cuando esta se apague levanten la mano con cinta o el pie con la cinta, de acuerdo a lo que pide la profesora.</p> <p>Saberes previos ¿Qué hemos realizado? ¿En cuál de las manos han tenido la cinta? ¿En cuál de los zapatos tenían la cinta? ¿Cuál de las manos utilizan más para coger un objeto?</p>	Cinta adhesiva Radio USB(música)

	<p>Conflicto cognitivo ¿Qué pasaría si no tendríamos brazos y piernas?</p> <p>Propósito Que los niños reconozcan la derecha y la izquierda.</p>	
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Problematización -Se pide a los niños sacarse el zapato, solo del pie derecho. Se observa y se dialoga sobre si todos se han sacado correctamente.</p> <p>Búsqueda de la información -Se busca información sobre derecha e izquierda preguntando al auxiliar.</p> <p>Acuerdos, toma de decisiones -Se entona el canto: “El baile de la izquierda y la derecha”. Este nuevo baile lo voy a aprender a la izquierda y a la derecha Ya me se mover. A la izquierda y a la derecha Y ahora pararé.</p> <p>-Se realiza algunos ejercicios sobre derecha e izquierda como: correr, poner huella con las extremidades y amarrar globos. -Se camina y después se corre en zigzag sobre un recorrido hecho de conos.</p>	<p>Auxiliar Témpera Globos Hilo Conos</p>
CIERRE	<p>Evaluación ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?</p>	

LISTA DE COTEJO

Grado	N ^{ra} de Orden	Indicadores	Área: personal social		
			Realiza de manera espontánea, actividades de movimientos y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y física		
			A	B	C
		APELLIDOS Y NOMBRES			
3 Años		Arellán Sánchez Mildreth		✓	
		Broncano Figuero Jhair Santiago	✓		
		Cabeza López Querubín Jorge		✓	
		Carbajal Aguirre Lucia Alexandra	✓		
		Córdova Pagola Manuel Estefano	F		
		Gonzales Espinoza Kiara Estrella	✓		
		León Pagola Adriano Enrique	✓		
		Mendoza de la cruz Yair Stefano	✓		
		Pagola Limas Gabriela	✓		
		Page Leyva Liam	F		
		Saenz Mejia Adrian	✓		
		Silva Cerna Aleck Luis	F		
		Tarazona Meja Elen Areliz	✓		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

Datos generales

I.E.I. : Angelitos de Mama Ashu
Edad : 3 años
Número de niños : 13 niños
Directora : Judit Violeta Sánchez Jamanca
Docente : Vilma Pilar Rondán Camones
Investigadora : Yuli María Cerna Montalvo

sesión n°6				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				Fecha:
Jugando a mover los pies				23-04-2018
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
P.S	Actúa responsablemente en el ambiente.	Maneja y elabora diversas fuentes de información y herramientas digitales para comprender el espacio geográfico.	Se desplaza en distintas direcciones.	Lista de cotejo.

LISTA DE COTEJO

Grado	N° de Orden	Indicadores	Área: personal social		
			Se desplaza en distintas direcciones		
			A	B	C
3 Años		APELLIDOS Y NOMBRES			
		Arellán Sánchez Mildreth	F		
		Broncano Figuero Jhair Santiago	✓		
		Cabeza López Querubín Jorge	✓		
		Carbajal Aguirre Lucia Alexandra	✓		
		Córdova Pagola Manuel Estefano	✓		
		Gonzales Espinoza Kiara Estrella	F		
		León Pagola Adriano Enrique	F		
		Mendoza de la cruz Yair Stefano	✓		
		Pagola Limas Gabriela	F		
		Page Leyva Liam	✓		
	Saenz Mejia Adrian	✓			

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES	
INICIO	<p>Motivación: Se pide a los niños formar un tren de tres personas y al sonido de la pandereta retrocederán sin toparse con los demás; al sonido de un aplauso irán hacia adelante.</p> <p>Saberes previos ¿A qué hemos jugado? ¿Qué hemos hecho cuando ha sonado la pandereta? ¿Y al sonido del aplauso? ¿Cuándo caminan hacia atrás? ¿En qué dirección corren? ¿Alguna vez han jugado de esta manera?</p> <p>Conflicto cognitivo ¿Qué pasaría si no podríamos caminar?</p> <p>Propósito Que los niños diferencien adelante y atrás.</p>	Pandereta	
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Problematización Se invita a los niños a disponerse en un círculo; se muestra una imagen de un bebe, se dialoga mediante preguntas ¿Quién es? ¿Ustedes han visto a un bebe gatear? ¿Tienen un hermanito o primo recién nacido? Cuando gatea ¿En qué dirección se desplaza?</p> <p>Búsqueda de la información -Se busca información en el sector de juegos y libros.</p> <p>Acuerdo, toma de decisiones -Se pide caminar hacia adelante boleando el globo y luego hacia atrás -Se observa el video de pancho el chancho y a medida que se reproduce, se imita. -Se entona el canto: vamos a mover el cuerpo vamos a mover el cuerpo derecha derecha, izquierda izquierda adelante atrás, uno, dos, tres Urra. -Se culmina con un momento de relajamiento. Se invita a los niños echarse en el suelo y se pide levantar una pierna después la otra, un brazo y después el otro; al final se les invita a quedarse quietos y relajarse cerrando los ojos.</p>	<p>-Imagen de un bebe</p> <p>-Sector de juegos y libros</p> <p>-Globos</p> <p>-Video</p> <p>-Canto</p>	
	Silva Cerna Aleck Luis	✓	
	Tarazona Meja Elen Areliz	✓	

CIERRE	Evaluación ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?	
--------	---	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°7

Datos generales

I.E.I. : Angelitos de Mama Ashu
Edad : 3 años
Número de niños : 13 niños
Directora : Judit Violeta Sánchez Jamanca
Docente : Vilma Pilar Rondán Camones
Investigadora : Yuli María Cerna Montalvo

sesión n°7				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				Fecha:
Jugando a aprender a coordinar los movimientos				24-04-2018
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
P.S	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada uno de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	Coordina sus movimientos al caminar, correr saltar, trepar, lanzar.	Lista de cotejo

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: Los niños corren en el patio teniendo en la mano una soga que la hará mover como si fuera una serpiente. Dos niños a turno se vuelven cazadores y corren detrás de sus compañeros procurando pisar la soga. Las serpientes atrapadas se sentarán. Ganan los	Soga

	<p>últimos que se quedan. Ellos se volverán cazadores.</p> <p>Saberes previos Las que teníamos soga ¿A qué hemos representado? ¿Todos hemos sido del mismo color y del mismo tamaño? ¿Quiénes nos querían atrapar? ¿A ustedes les gusta correr? ¿Cómo corren? ¿En qué momento corren?</p> <p>Conflicto cognitivo ¿Qué pasaría si no podríamos movernos?</p> <p>Propósito Que los niños coordinen sus movimientos.</p>	
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Problematización Se invita a los niños sentarse en círculo y se dialoga a través de interrogantes ¿Por qué no han logrado escaparse?</p> <p>Búsqueda de información -Se pide al deportista que explique sobre la importancia de tener coordinación y él hará ver el modo correcto de correr, saltar, lanzar.</p> <p>Toma de decisiones -Se realiza competencia de gatear de un extremo al otro. Se lleva a cabo el mismo ejercicio, pero con recorridos: recto, con curva, en forma circular. -Se pide a los niños caminar con los brazos extendidos, teniendo un globo entre las piernas. -Se pide de saltar entre parejas, primero agarrados de las manos y luego agarrados de los hombros. -Se efectúa ejercicio de coordinación: el niño abre y cierra las manos y los ojos al mismo tiempo. Poco a poco se irá introduciendo segmentos corporales. Por ejemplo: - abrir ojos, manos y boca a la vez. - abrir ojos, manos boca y levantar una pierna.</p>	<p>Deportista Ladrillo Cono Tiza</p>
CIERRE	<p>Evaluación ¿Qué aprendimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?</p>	

LISTA DE COTEJO

Grado	N ^a de Orden	Indicadores APELLIDOS Y NOMBRES	Área: personal social		
			Coordina sus movimientos al caminar, correr saltar, trepar, lanzar.		
			A	B	C
3 Años		Arellán Sánchez Mildreth	✓		
		Broncano Figuero Jhair Santiago	✓		
		Cabeza López Querubín Jorge	✓		
		Carbajal Aguirre Lucia Alexandra	✓		
		Córdova Pagola Manuel Estefano	✓		
		Gonzales Espinoza Kiara Estrella	✓		
		León Pagola Adriano Enrique	✓		
		Mendoza de la cruz Yair Stefano	✓		
		Pagola Limas Gabriela	✓		
		Page Leyva Liam	✓		
		Saenz Mejia Adrian	✓		
		Silva Cerna Aleck Luis	✓		
	Tarazona Meja Elen Areliz	✓			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

Datos generales

I.E.I. : “Angelitos de Mama Ashu”
Edad : 3 años
Número de niños : 13 niños
Directora : Judit Violeta Sánchez Jamanca
Docente : Vilma Pilar Rondán Camones
Investigadora : Yuli María Cerna Montalvo

Sesión n°8				
NOMBRE DE ACTIVIDAD				Fecha:
Jugando a Viajar por el mundo mágico con los objetos				25-04-2018
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
P.S	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla su cuerpo y cada uno de sus partes.	Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.	Lista de Cotejo

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Motivación: Se invita a los niños a subir sobre la mesa y sentarse en una sola dirección. La mesa se convierte en un tren y los niños en soldados que están viajando para el gran desfile. Luego las sillas se convierten en autobuses con los cuales se desplazarán a la pista de desfile. (durante el viaje la profesora dará algunas señales de movimiento) (Derecha, izquierda, adelante, atrás....)</p> <p>Saberes previos ¿Sobre qué nos hemos subido? ¿En qué se ha convertido nuestra mesa? ¿Y nosotros en qué nos hemos convertido? ¿Qué cosa hemos utilizado como autobús? ¿Cómo nos hemos movido mientras viajábamos, sea en el tren o en el autobús?</p>	

	<p>Con qué cosas juegan en su casa y a qué juegan.</p> <p>Conflicto cognitivo ¿Qué pasaría si no jugaríamos?</p> <p>Propósito Que los niños imiten acciones cotidianas moviéndose en el espacio y utilizando los objetos que tienen a su disposición.</p>	
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Problematización Se pide a los niños sentarse en círculo, la profesora se convierte en mamá y pide a sus hijos (niños) a realizar los diversos quehaceres de la casa (limpiar la mesa, barrer, cocinar, etc.). Ellos tendrán que utilizar cualquier objeto para que asimilen dicha actividad otorgada.</p> <p>Búsqueda de la información Se busca información en el sector de libros y juegos.</p> <p>Acuerdo, toma de decisiones -Se desplazan al patio. Todos colocan el pañuelito sobre la cabeza cogiendo las puntas y vuelan como los aviones. -Se realiza una escena de compradores y vendedores. (Se divide a los niños para hacer el papel de vendedor, amigas que compran, choferes, familia que hace compra, etc.)</p>	<p>Objetos de los sectores Pañuelitos Objetos del campo</p>
CIERRE	<p>Evaluación ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?</p>	

LISTA DE COTEJO

Grado	N ^o de Orden	Indicadores APELLIDOS Y NOMBRES	Área: personal social		
			Orienta su cuerpo y sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.		
			A	B	C
3 Años		Arellán Sánchez Mildreth		✓	
		Broncano Figuero Jhair Santiago	✓		
		Cabeza López Querubín Jorge	✓		
		Carbajal Aguirre Lucia Alexandra	F		
		Córdova Pagola Manuel Estefano	✓		
		Gonzales Espinoza Kiara Estrella	✓		
		León Pagola Adriano Enrique	✓		
		Mendoza de la cruz Yair Stefano	✓		
		Pagola Limas Gabriela	✓		
		Page Leyva Liam	F		
		Saenz Mejia Adrian		✓	
		Silva Cerna Aleck Luis	✓		
		Tarazona Meja Elen Areliz	✓		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°9

Datos generales

I.E.I. : “Angelitos de Mama Ashu”
Edad : 3 años
Número de niños : 13 niños
Directora : Judit Violeta Sánchez Jamanca
Docente : Vilma Pilar Rondán Camones
Investigadora : Yuli María Cerna Montalvo

sesión n°9				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				Fecha:
Jugando a moverse solos				26-04-2018
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
P.S	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla su cuerpo y cada uno de sus partes.	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos	Lista de cotejo

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Motivación: Se desarrolla el cuento motor sobre los enanitos (anexo 1).</p> <p>Saberes previos ¿En qué nos hemos convertido? ¿Dónde hemos ido? ¿Cómo hemos cruzado el río? Ustedes ya tienen tres años ¿Necesitan todavía que alguien les ayude a caminar y correr como a los bebés? ¿Logran comer solos sin ayuda de papá y mamá? ¿Qué cosas logran hacer solos?</p> <p>Conflicto cognitivo ¿Qué pasaría si fuéramos estatuas?</p> <p>Propósito Que los niños sean autónomos al moverse.</p>	Cuento

DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Problematización -Se invita a los niños disponerse de pie formando un círculo. Cada niño realizará un movimiento y los demás imitarán.</p> <p>Búsqueda de la información Se realiza la técnica de lluvia de ideas para dialogar sobre qué otros movimientos se pueden realizar con el cuerpo.</p> <p>Acuerdos, toma de decisiones -Se invita a los niños a saltar abriendo y después juntando las piernas. -Saltan en su lugar con un pie y después con el otro. - Los niños se ponen en fila para hacer este recorrido: El niño tendrá que superar varios círculos (dibujados) que habrá en el piso, haciendo saltos con los pies unidos dentro y afuera del círculo. El niño tendrá que superar obstáculos hechos de sogas y conos saltando con punta de pies y luego con un solo pie. Para culminar el obstáculo habrá una banca o una silla en los cuales los niños tendrán que subir para realizar un salto sobre algunos colchones. - Se culmina con un momento de relajamiento.</p>	<p>Tiza Soga Conos Banca o silla Colchón</p>
CIERRE	<p>Evaluación ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?</p>	

LISTA DE COTEJO

Grado	N ^a de Orden	Indicadores	Área: personal social		
			Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos		
			A	B	C
3		APELLIDOS Y NOMBRES			
		Arellán Sánchez Mildreth	✓		
		Broncano Figuero Jhair Santiago		✓	
		Cabeza López Querubín Jorge	✓		
		Carbajal Aguirre Lucía Alexandra	✓		
		Córdova Pagola Manuel Estefano	✓		
		Gonzales Espinoza Kiara Estrella		✓	
	León Pagola Adriano Enrique	✓			

	Mendoza de la cruz Yair Stefano	✓		
	Pagola Limas Gabriela	✓		
	Page Leyva Liam	F		
	Saenz Mejia Adrian	F		
	Silva Cerna Aleck Luis	✓		
	Tarazona Meja Elen Areliz	F		

ANEXO 1

Cierto día los enanitos salieron al bosque a jugar, mientras caminaban veían los pájaros que volaban, escuchaban el cantar de las ranas, las ovejas y la vaca. Los árboles se movían de un lado para el otro.

Cerca al bosque encontraron un río y pasaron saltando. Los enanitos cansados de caminar se sentaron para descansar y después se echaron. De pronto escucharon un ruido muy fuerte, ellos corrieron detrás de los árboles para esconderse, estaban muy asustados, tan asustados que empezaron a correr a sus casas.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

Datos generales

I.E.I.	:” Angelitos de Mama Ashu”
Edad	: 3 años
Número de niños	: 13 niños
Directora	: Judit Violeta Sánchez Jamanca
Docente	: Vilma Pilar Rondán Camones
Investigadora	: Yuli María Cerna Montalvo

Sesión n°10				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				Fecha
Jugando con los demás				27-04-2018
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
P.S	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	Emplea sus habilidades socio motriz al compartir con otras diversas actividades físicas.	Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás.	Lista de cotejo.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>Motivación: Se divide el salón poniendo la cinta adhesiva al medio y se divide a los niños en dos grupos. Cada grupo tendrá a su disposición la misma cantidad de globos. A una señal de la profesora patearán los globos en la cancha del otro equipo. Gana el equipo que tiene menos globos.</p> <p>Saberes previos ¿Qué hemos hecho? ¿Todos han podido patear? ¿Han ganado o han perdido? Cuando su mamá les dice que no se juega a la hora de comer ¿juegan o no?</p> <p>Conflicto cognitivo ¿Qué pasaría si no tendríamos el oído?</p> <p>Propósito Que los niños respeten reglas en los momentos de juego.</p>	Globos Cinta adhesiva

DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>Problematización Se pide a los niños disponerse en círculo, sentados y se dialoga mediante interrogantes ¿Por qué en el juego ha perdido este equipo?</p> <p>Búsqueda de la información Se busca información preguntando al auxiliar sobre la importancia de cumplir reglas.</p> <p>Acuerdo, toma de decisiones -Cada niño con su pareja (uno de ellos tendrá una manta amarrada en la espalda) bailan al compás de la música y cuando esta se apague deben sentarse sobre la manta, entre espalda con los brazos arriba. -Se desplazan al patio y se realiza el juego del lobo y los cerditos que consiste en que tres niños serán lobos que deben atrapar a los cerditos, estos cerditos tendrán su casa y saldrán de ella solo cuando el lobo derrumba soplando. (Los lobos tendrán un pañuelito amarrado en la cabeza). -Se termina con un momento de relajamiento.</p>	<p>Manta Radio USB Pañuelo</p>
CIERRE	<p>Evaluación ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué aprendimos?</p>	

LISTA DE COTEJO

Grado	N ^o de Orden	Indicadores APELLIDOS Y NOMBRES	Área: Personal social		
			Participa en juegos grupales con autonomía y disfruta estar con los demás		
			A	B	C
3		Arellán Sánchez Mildreth	✓		
		Broncano Figuero Jhair Santiago	✓		
		Cabeza López Querubín Jorge	✓		
		Carbajal Aguirre Lucia Alexandra	✓		
		Córdova Pagola Manuel Estefano	✓		
		Gonzales Espinoza Kiara Estrella	✓		
		León Pagola Adriano Enrique	✓		
		Mendoza de la cruz Yair Stefano	✓		
		Pagola Limas Gabriela	✓		
	Page Leyva Liam	✓			

	Saenz Mejia Adrian	✓		
	Silva Cerna Aleck Luis	✓		
	Tarazona Meja Elen Areliz	✓		