



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LOS JUEGOS LÚDICOS COMO RECURSO PARA
DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS
Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 1177 LA PEDRERA, DISTRITO DE
PISCUYACU, PROVINCIA DE HUALLAGA,
DEPARTAMENTO DE SAN MARTIN-2019.**

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

AUTORA: DIANA JACQUELINE RAMIREZ VELA

ORCID: 0000-0002-8910-5719

ASESOR: Dr. WILFREDO FLORES SUTTA

ORCID: 0000-0003-4269-6299

HUÁNUCO - PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

DIANA JACQUELINE RAMIREZ VELA

ORCID: 0000-0002-8910-5719

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

ASESOR

WILFREDO FLORES SUTTA ORCID

ORCID: 0000-0003-4269-6299

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

JURADO

Dr. Lester Ordoñez Salinas

(DAR)

ORCID:

Ana Maritza Bustamante Chávez

Miembro

ORCID:

Aida Soledad Sánchez Cornejo

Miembro

ORCID

JURADO EVALUADOR DE LA TESIS

Dr. Lester Ordoñez Salinas

(DAR)

Ana Maritza Bustamante Chavez

Miembro

Aida Soledad Sanchez Cornejo

Miembro

ORCID:

AGRADECIMIENTO

Agradecer muy deberes a los docentes de la universidad que día a día nos han impartido con sus enseñanzas, a mis padres por su dedicación, orientaciones y consejos que han formado de mí una persona de bien

Agradecer, a los miembros de la **INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1177** la Pedrera, distrito de Piscuyacu, provincia de Huallaga, quienes cedieron sus ambientes y concedieron el permiso para realizar el presente trabajo de investigación.

Gracias a todos

DEDICATORIA

Dedicar este trabajo de investigación a los niños y niñas quienes son la razón de ser de toda docente, en ellas van nuestros mejores servicios y dedicación, además a las docentes del nivel inicial por que muchas de las veces tenemos que sobreponernos a muchas dificultades o experiencias como personas, pero sin embargo estamos con los niños y niñas brindándoles nuestras mejores enseñanzas.

Resumen

El presente trabajo de investigación, está orientado a Determinar si los juegos lúdicos como recurso desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1177 la Pedrera, distrito de Piscuyacu, provincia de Huallaga, departamento de San Martín-2019. Como una alternativa de solución ante el problema del desarrollo motriz gruesa de los estudiantes. Del mismo modo, se basó en una metodología de tipo cuantitativo por la razón que se ha cuantificado los resultados, nivel explicativo, por la razón que explica y describe la variable de estudio y un diseño pre experimental; es decir se aplicó un pre test y luego un pos test, considerando como instrumento de evaluación la lista de cotejo y como técnica la observación. Dentro de los resultados: se ha logrado comprobar en el post test que el 60% de los niños y niñas han obtenido un nivel “A”; es decir nivel de logro. De tal manera se concluye que la aplicación de los juegos lúdicos como recurso sí desarrolla la motricidad gruesa en niños de cinco años de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1177 La Pedrera, distrito de Piscuyacu, Provincia de Huallaga, Departamento de San Martín-2019. Finalmente, se ha demostrado que mediante la prueba de t de student que el valor de $T = -12.773 < 1.77$, es decir, existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el área de comunicación obtenidos en el Pre Test y Post Test.

Palabras Clave: Talleres ludicos- enfoque- Motricidad gruesa-inicial

abstract

This research work is aimed at determining whether recreational games as a resource develop gross motor skills in five-year-old boys and girls of the INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1177 la Pedrera, district of Piscuyacu, province of Huallaga, department of San Martín-2019, as an alternative solution to the problem of gross motor development of students. In the same way, it was based on a quantitative methodology for the reason that the results have been quantified, explanatory level, for the reason that explains and describes the study variable and a pre-experimental design; that is to say, a pre test and then a post test was applied, considering the checklist as an evaluation instrument and the observation technique. Within the results: it has been possible to verify in the post test that 60% of the children have obtained an “A” level; that is level of achievement. In this way it is concluded that the application of recreational games as a resource does develop gross motor skills in cinco-year-old children of IE1177 La Pedrera, district of Piscuyacu, Province of Huallaga, Department of San Martín-2019. Finally, it has been shown that through the student's t-test, the value of $T = -12.773 < 1.77$, that is, there is a significant difference in the level of learning achievement in the area of communication obtained in the Pre Test and Post Test.

Keywords: Workshops - focus- gross motor-initial

Índice de Contenidos

CARÁTULA.....	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
JURADO EVALUADOR DE LA TESIS	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
Resumen.....	vi
abstract	vii
Índice de figura	xi
Índice de tablas y cuadros.....	xii
I. Introducción	1
II. Revisión de literatura	6
2.1. Antecedentes	6
2.2. Bases teóricas.....	14
2.2.1. Concepto de juego	14
2.2.2. Aspectos teóricos de Vygotsky sobre el juego	15
2.2.3. El juego Lúdico como estrategia	16
2.2.4. El juego como motriz.....	18

2.2.4.1. Consideraciones para el juego motriz de los niños cinco años	19
2.2.4. La importancia de la Didáctica en la educación	20
2.2.5. Estrategias didácticas en el proceso educativo	23
2.2.6. Enfoque colaborativo.....	25
2.2.7. Recursos como soporte del aprendizaje.....	26
2.2.8. Material concreto	28
2.3. Motricidad.....	29
2.3.1. Desarrollo de la Motricidad gruesa.....	30
2.3.2. Funcionalidad de la motricidad gruesa	31
2.3.3. Importancia de la motricidad	32
2.2.4. Tipos de movimiento del desarrollo motor.....	33
2.2.4.1. Movimiento voluntario.	34
2.2.4.1. Movimiento automático.....	34
III. Hipótesis	35
IV. Metodología.....	36
4.1 Diseño de la investigación	36
4.2 Población y muestra.....	37
4.2.1. Población	37

4.2.2. Muestra	38
4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores	41
4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores	42
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	44
4.4.1. Observación	44
4.4.2. Lista de cotejo	45
4.5. Plan de análisis.....	46
4.6 Matriz de consistencia	48
4.7 Principios éticos	49
V. Resultados	51
5.1 Resultados	51
5.2 Análisis de resultados.....	68
VI. Conclusiones Aspectos complementarios	75
Referencias bibliográficas.....	78
Anexos	84

Índice de figura

Figura 1. Resultado del pre test	51
<i>Figura 2. Resultado porcentual del desarrollo del esquema corporal (sesión 01)</i>	<i>52</i>
<i>Figura 3. Resultado porcentual del desarrollo del esquema corporal (sesión 02)</i>	<i>53</i>
<i>Figura 4. Resultado porcentual del desarrollo del esquema corporal (sesión 03)</i>	<i>54</i>
<i>Figura 5. Resultado porcentual del desarrollo del equilibrio (sesión 05)</i>	<i>56</i>
<i>Figura 6. Resultado porcentual del desarrollo del equilibrio (sesión 06)</i>	<i>57</i>
Figura 7. Resultado porcentual del desarrollo del equilibrio (sesión 07)	58
<i>Figura 8. Resultado porcentual del desarrollo del equilibrio (sesión 08)</i>	<i>59</i>
<i>Figura 9. Resultado porcentual del desarrollo de Coordinación (sesión 09)</i>	<i>60</i>
Figura 10. Resultado porcentual del desarrollo de Coordinación (sesión 10)	61
Figura 11. Resultado porcentual del desarrollo de Coordinación (sesión 11)	62
Figura 12. Resultado porcentual del desarrollo de Coordinación (sesión 12)	63
Figura 13. Resultado del pos test	64

Índice de tablas y cuadros.

Tabla 1. Población de estudio de los niños del nivel inicial de la I.E: N° 1177 La Pedrera.	37
Tabla 2. Muestra de los niños y niñas de 4 años.....	38
Tabla 3. Matriz de operacionalización de la variable	42
Tabla 4. Matriz de consistencia	48
Tabla 5. Resultados de la primera sesión.....	52
Tabla 6. Resultado de la segunda sesión.....	53
Tabla 7.Resultado de la tercera sesión.....	54
Tabla 8. Resultado de la cuarta sesión	55
Tabla 9. Resultado de la quinta sesión.....	56
Tabla 10. Resultados de la sexta sesión.....	57
Tabla 11. Resultado de la séptima sesión	58
Tabla 12. Resultado de la octava sesión	59
Tabla 13. Resultado de la novena sesión	60
Tabla 14. resultado de la décima primera sesión	62
Tabla 15. Resultado de la décima segunda sesión	63
Tabla 16.resultado obtenido mediante el pos test	64
Tabla 17. Resultado en porcentaje de las doce sesiones.....	64
Tabla 18. Estadísticos descriptivos	67

I. Introducción

Los cambios dentro del sistema educativo son acelerados , también a repercutido en los docentes, estudiantes y comunidad educativa en general; es decir todos estamos sumergidos en estos cambios educativos trayendo dificultades o problemas en los actores educativos, de tal manera hoy en día los docentes de los diferentes niveles están sometidos a diferentes cambios, además presentan dificultad en el proceso de enseñanza, y esto también se genera en los estudiantes las dificultades en el manejo de los conocimientos.

Ante la crisis mundial, se necesita preparación académica en todo los sentidos educativos; es decir, poder comprender como autoridades en el sistema educativo lo que repercute, también la educación se ve afectada por la crisis mundial, el apoyo financiero a los gobiernos son muy exigentes, de la misma manera en los estudiantes de sistema público más que todo son los que más son afectados por lo que el sistema educativo está orientado básicamente atender las necesidades de la población.

Como los opiniones de estudiosos o científicos sociales manifiesta que para dar solución a la problemática educativa debemos estar inmerso en ella y no solo depende de un proceso educativo, sino depende de políticas educativas que contribuya a la solución de los problemas existentes (Jones & Palincsar, 1995).

“En lo que toca a lo prospectivo, la emergencia de nuevos actores sociales y culturales, la valoración de la diversidad, el valor de los derechos humanos y de la democracia, la afirmación de la educación como derecho, la urgencia de constituir sociedades más equitativas y movimientos migratorios mundiales, han generado fenómenos de intercambio

y convivencia cultural y propiciado así demandas de aprendizaje sobre culturas y lenguas diversas”.

Con relación a la niñez, se debe considerar como fuente de los nuevos ciudadanos del futuro y por ende se requiere una formación integral, es decir desde su desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y actitudinal con la finalidad de contribuir na su desarrollo personal de manera integral.

En cuanto a los problemas que aquejan a la mayoría de los niños en la actualidad están relacionados con estilos de vida sedentarios, los mismos que no permiten desarrollar la motricidad fina ni gruesa, en razón de que no se practican actividades recreativas que justamente demandan la habilidad para correr, saltar, prensar un lápiz cortar, etc.

La motricidad gruesa implica la coordinación de brazos, piernas, cabeza y el tronco, que es el complemento esencial para un desarrollo adecuado de la motricidad fina, por lo que encasillarse solo en el desarrollo de la motricidad fina, genera desequilibrio a nivel de la parte cognoscitiva y física en el estudiante.

“En este contexto, también se han dado cambios en el conocimiento humano y en las tecnologías que han acompañado los procesos de producción del saber, que han impactado en la pedagogía enriqueciéndola e interpelándola” (Gutierrez, 2015,p.45).

Las estrategias didácticas no estarían solamente referidas a las labores de planeamiento docentes, la estrategia está inmerso en todo acto de la educación y sin duda a modo de encaje sistémico debe relacionarse de manera directa con las estrategias de aprendizaje de los estudiantes. Cuando se habla de metodología, de cómo hacer o ejecutar una actividad, de cómo enseñar entre otros, se estará respondiendo a la importancia de las

estrategias didácticas están ligadas a la metodología de la enseñanza pero sin duda, si no acotamos los espacios de acción y nos interesamos en modelos educativos más amplios que tomen en cuenta la realidad y la plausibilidad psicológica a la vez que la validez de los contextos reales,

Al respecto a la psicomotricidad gruesa, en las instituciones del nivel inicial, si bien es cierto se realizan y efectivizan actividades recreativas lúdicas, estas no tienen una orientación específica para el desarrollo de la motricidad gruesa, por lo que a través de este trabajo de investigación pretenden sistematizar los juegos como recurso didáctico para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes.

De la misma manera, en la institución educativa en donde se centra la investigación con los niños de cinco años se percibió la problemática en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa; es decir presentaban dificultades al momento de obedecer las órdenes por parte del docente.

Esto se evidencia en las actividades que se realiza a diario en los primeros meses muchas de las veces se nota descoordinación en sus movimientos, en el desplazamiento de ellos, al girar a la derecha o izquierda; es decir confunden las indicaciones generándose una confusión entre ellos, a la vez al momento de saltar en un solo pie pierden el equilibrio.

Podemos concretizar que, los principales **problemas** que puede generar la discapacidad **motriz en los niños de la institución** son varios, entre ellos podemos mencionar: movimientos incontrolados, dificultades de coordinación, alcance limitado, fuerza reducida, habla no inteligible, dificultad con la **motricidad** gruesa, mala accesibilidad al medio físico.

A partir de esta problemática, para la investigación se plantea como respuesta al problema ¿Cómo los juegos lúdicos como recurso desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución educativa N° 1177 la Pedrera, distrito de Piscuyacu, provincia de Huallaga, departamento de San Martín-2019?

Como objetivo general se plantea, Determinar si los juegos lúdicos como recurso desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución educativa N° 1177 la Pedrera, distrito de Piscuyacu, provincia de Huallaga, departamento de San Martín-2019

En base a lo descrito anteriormente, para conseguir el objetivo general, se plantea los siguientes objetivos específicos como:

Determinar si los juegos lúdicos como recurso desarrolla el esquema corporal de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1177 La Pedrera, distrito de Piscuyacu. Determinar si los juegos lúdicos como recurso desarrolla el equilibrio de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1177 La Pedrera, distrito de Piscuyacu. Y Determinar si los juegos lúdicos como recurso desarrolla la coordinación de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1177 La Pedrera, distrito de Piscuyacu.

La investigación es tipo cuantitativa de diseño Pre experimental- descriptivo simple, la muestra está conformada por 20 niños y niñas del nivel inicial, del mismo modo la elección de los niños fue de manera No probalística, es decir bajo los intereses del autor.

La investigación se justifica en el conocimiento de generar o buscar medios o estrategias para dar atención en el desarrollo de la Motricidad gruesa en los niños y niñas, ya que en esa etapa de edad ellos aun esta en desarrollo y crecimiento y por lo consiguiente se necesita estar al cuidado y pendiente en la ejercitación de sus músculos.

Con respecto a la metodología, se consideró un nivel cuantitativo por la razón que se ha cuantificado los resultados, un diseño pre experimental; es decir se aplicó un pre test y luego un pos test, considerando como instrumento de evaluación la lista de cotejo y como técnica la observación. Dentro de los resultados: se ha logrado comprobar en el post test que el 70% de los niños y niñas han obtenido un nivel “A”; es decir nivel de logro. De tal manera se concluye que la aplicación de los juegos lúdicos como recursos educativos ha mejorado significativamente el desarrollo de la Motricidad gruesa en niños de cinco años de la Institución educativa N°La Pedrera, distrito de Piscuyacu, Provincia de Huallaga, Departamento de San Martín-2019.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

En los estudios de Díaz, Flores, & Moreno (2015) elaboraron su tesis denominada: “estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa n los niños de preescolar de la institución educativa Bajo Grande – SAHAGÚN”. Tesis de Licenciatura que fue sustentada en la Universidad del Atlántico, Barranquilla, Colombia. Dicha investigación tuvo como objetivo general “Diseñar una propuesta con estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños del grado preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande, sede Principal del municipio de Sahagún- Córdoba”. La investigación fue de tipo descriptiva, aplicada a una muestra de 18 estudiantes del grado preescolar. Se utilizó un cuestionario y un taller. Entre los resultados se obtuvo que “el 99% de los padres tiene mucha conciencia sobre el fortalecimiento motriz de sus hijos”. Como conclusiones se obtuvieron las siguientes: “Se utilizaron los juegos como herramienta pedagógica y se hizo necesario partir de las características individuales de los estudiantes para ejecutar actividades que estuvieron encaminados en el reconocimiento de su cuerpo, el fortalecimiento del tono muscular y el sistema estimular” (p. 51); “Se logró que los estudiantes desarrollen el equilibrio y la coordinación al realizar actividades que impliquen manipulación y desplazamientos; “Además se realizaron ejercicios locomotores que ayudaron al estudiante a ubicarse en el espacio con relación a su cuerpo” (p.51).

Caballero, Yoli y Valega (2010) elaboraron su tesis denominada: “El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de cinco años del Jardín infantil mis pequeñas estrellas del distrito de Barranquilla”. Tesis de Licenciatura que fue sustentada en la Universidad del Atlántico, Barranquilla, Colombia. Dicha investigación tuvo como objetivo general “Estimular la motricidad gruesa en niños de cinco años de edad del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas, mediante la aplicación del juego como herramienta fundamental para mejorar el desarrollo motor de los infantes”. La investigación planteó el desarrollo de diversas actividades para estimular la motricidad gruesa, especialmente las concernientes a las dimensiones de coordinación y equilibrio, aplicándose a una muestra de 10 niñas y 8 niños de cinco años. El estudio se basó en el paradigma explicativo, con un tipo de investigación cualitativa, aplicando actividades desde el juego para estimular la motricidad gruesa desde el fortalecimiento de la coordinación y el equilibrio. En cuanto a resultados, manifiesta que “...los niños coordinaron movimientos, realizaron con seguridad, equilibrio y destrezas, las diferentes actividades teniendo en cuenta su lado dominante, realizaron juegos rítmicos que le permitieron reforzar la dominancia de su cuerpo y estabilidad, poseer equilibrio estático en ejercicios posturales, desplazarse correctamente empleando un objeto. Saltar coordinadamente esquivando objetos, saltar correctamente con pies juntos, adoptar correctamente la posición de rodillas, poseer habilidad para realizar la posición en cuclillas y ser capaz de levantar la rodilla con seguridad y destreza”, concluyéndose que “los juegos son herramientas importantes para estimular la coordinación y el equilibrio de los niños para el

desarrollo de la motricidad gruesa”. Asimismo, manifiesta que “Para los docentes, la implementación del juego como estrategia para estimular el desarrollo de las variables de coordinación y equilibrio, los ayuda en su trabajo pedagógico, porque un niño o niña con dificultad en su motricidad gruesa es un problema para las actividades que ella desarrolla dentro del aula y puede atrasar lo programado desde el punto de vista del plan de estudio”.

Ayres & Sotelo (2013) Correlación entre el desarrollo de motricidad fina y motricidad gruesa en niños de tres años de la cuna jardín camembert Arequipa, 2013. Las variables de estudio fueron: Motricidad Fina, con sus respectivos indicadores: pintar, cortar, punzar, rasgar, doblar, embolillar, ensartar y apretar. Para la variable de Motricidad Gruesa los indicadores fueron: rodar, gatear, caminar, saltar, correr, lanzar, trepar y subir y bajar gradas. Los objetivos de la investigación fueron: - Determinar los puntajes alcanzados en la evaluación de la motricidad fina en los niños de tres años de la Cuna Jardín Camembert. - Determinar los puntajes alcanzados en la evaluación de la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Cuna Jardín Camembert. - Precisar el coeficiente de correlación entre motricidad fina y motricidad gruesa en los niños de tres años de la Cuna Jardín Camembert La técnica empleada fue: la observación directa y los instrumentos, dos fichas de observación. Una ficha de observación para evaluar la Motricidad Fina y otra ficha de observación para evaluar la Motricidad Gruesa. La hipótesis formulada fue: Es probable que los niños de tres años de la Cuna Jardín Camembert presenten una correlación directa y

alta entre motricidad fina y motricidad gruesa. Los principales resultados obtenidos son: En cuanto a Motricidad Fina, los indicadores con mayor puntaje fueron apretar, ensartar, embolillar, punzar y pintar. En cuanto a Motricidad Gruesa se observaron mejores puntajes en cuanto a subir y bajar gradas, gatear, rodar, caminar y correr. Se obtuvo un mejor promedio en la variable de Motricidad Gruesa. Se observó una correlación media y directa entre ambas variables. La hipótesis fue parcialmente verificada.

Lopez(2016). Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo 2016. La investigación: Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa, cuyo objetivo general pretendió determinar en qué medida la aplicación de juegos en movimiento mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la Institución Educativa Publica 215 de la ciudad de Trujillo. Investigación de tipo pre-experimental, se trabajó con una muestra de 30 niños. Los datos fueron recogidos mediante la técnica de la observación sistemática, a través de una guía de observación. Los resultados obtenidos muestran que hubo una mejora total significativa en el área motriz gruesa, estos resultados confirman, la hipótesis planteada, en la que: Hi: “La aplicación de juegos en movimiento mejora significativamente la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia de la Institución Educativa Pública 215 Trujillo-2016”.

Marchena (2017). La investigación titulada la motricidad gruesa y las

nociones espaciales en la institución educativa 053 mi niño Jesús surquillo – 2017. Tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre la motricidad gruesa y las nociones espaciales en los niños y niñas de 4 años. La población estuvo conformada por 73 estudiantes, para la muestra se usó la totalidad de la población. Y para la recolección de datos se utilizó la técnica de observación, el instrumento empleado es la ficha de observación. Para el análisis de datos se aplicó mediante la estadística y el programa spss. Durante el proceso de la investigación los resultados muestran que existe correlación positiva entre la motricidad gruesa y las nociones espaciales en los niños de 4 años, según el valor obtenido $p=0,019$ ($p<0,05$), con un coeficiente de correlación de $(r) = 0,274$. En consecuencia se afirma que existe relación entre ambas variables.

Egoavil(2017). El uso del juego “Mira como me muevo” y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E 240 Carlitos en la ciudad de La Merced-Junín, durante el periodo lectivo 2015. Tratándose de un estudio cuasi experimental, se analizan la relación causa-efecto entre las variables, midiéndose tal influencia a través de los indicadores respectivos. Para tal efecto se aplicó el juego “Mira como me muevo” con el fin de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial 240 “Carlitos”, en la ciudad de La Merced-Junín durante el año 2015. El resultado permite afirmar que el uso del juego “Mira como me muevo” aplicado durante el año 2015, mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 240

“Carlitos” en la ciudad de La Merced-Junín. Los resultados para el postest fueron de 16,60, notoriamente distintos al pretest que alcanzó 12,80. Por tanto, se comprueba que la aplicación del juego “mira como me muevo” es altamente eficaz. Asimismo los resultados de esta investigación logran plantear soluciones para ejercitar la motricidad gruesa de los niños, desde temprana edad. Remarca el hecho que, la educación inicial es importante en el desarrollo integral de cualquier individuo, demostrándose que en la metodología que utilicen de los docentes están las soluciones para lograr mejores resultados.

Dicuasi, M. & Quiroz, M. (2011), en su investigación “La deficiencia en el desarrollo de la Motricidad gruesa en niños/as de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús de la Ciudad de Ibarra Ecuador 2011”; observaron que en la ciudad de Ibarra, al aplicar las pruebas de funciones básicas que deben ser tomadas al inicio y al final del año escolar a los niños y niñas de cinco años han reflejado un bajo nivel en el desarrollo de ciertas áreas entre ellas el desarrollo de la Motricidad gruesa, esto generó el interés por investigar el tema de la Motricidad gruesa y ver cuáles son las causas y de qué manera se podría contribuir para mejorar el desarrollo de la misma en los niños y niñas de 4 a 5 años y para que su nueva vida en el desarrollo de sus destrezas no tenga mayores dificultades.

Según Guzmán C. (2012). Nos menciona que muchos maestros han podido observar a algún niño pensativo en su trabajo plástico, concentrado en lo que hace,

es importante notar que el juego tanto de niños que los de adultos, ha sido reconocido y valorado socialmente como un espacio de aprendizaje, lo mismo sucede con las manifestaciones estéticas de los niños. La sociedad en general debe comprender que las actividades plásticas no solo es un modo de entretenimiento, sino un componente esencial del desarrollo humano y la escuela un espacio ideal para promover un cambio de concepción. La técnica plástica en la escuela parte del gusto natural del niño por la exploración y manipulación de materiales, la elaboración de las formas y el disfrute del color, para fomentar la expresión de experiencias, ideas, emociones mediante un lenguaje plástico personal.

Hidalgo (2012). Realizo una investigación sobre “Desarrollo del taller de Dibujo, Pintura y Modelado para mejorar la Motricidad gruesa de los niños del primer grado de la Institución Educativa “José Carlos Mariátegui”; con el propósito de determinar la influencia del taller de Dibujo, Pintura y Modelado para mejorar la Motricidad gruesa de los niños del primer grado de la Institución Educativa “José Carlos Mariátegui”. Así mismo se concluyó que el desarrollo del taller ha sido un éxito, porque, los alumnos del primer grado han mejorado su escritura y ya no tienen dificultad al escribir y mueve correctamente la mano.

Pozo, A. y Rodríguez, Y. (2013). Realizaron una investigación sobre “Influencia del Taller Aprendo Haciendo con material reciclable y el uso de las técnicas gráfico plásticas para mejorar la coordinación motriz fina de los niños y

niñas de cinco años de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 253 Isabel Honorio de Lazarte en la ciudad de Trujillo 2009”; en la cual tiene como propósito identificar el nivel de coordinación motora fina de los niños. La investigación se desarrolló con una población de 27 niños del aula de 5 años de edad. Así mismo se concluyó que el taller “Aprendo Haciendo” mejora significativamente los aspectos; coordinación viso manual, coordinación gestual, y de manera general la coordinación motriz fina de los niños y niñas de 5 años del aula anaranjada de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 253 Isabel Honorio de Lazarte.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Concepto de juego

García, et al (2010), explican que: “La palabra juego proviene del vocablo latino *jocus*, que significa broma o diversión” (p.15).

El diccionario Enciclopédico de las Ciencias de la Educación, define al juego como la: “Actividad lúdica que comporta un fin en sí misma, con la independencia de que en ocasiones se realice con un valor extrínseco (Picardo, Escobar y Balmore, 2005, p. 230).

El juego siempre ha sido y será parte del crecimiento de los niños y niñas, mediante el juego se desarrolla diversas actividades o procesos en los estudiantes, tales cognitivos, motrices y afectivos.

Con referencia a los dos conceptos antes mencionados podemos integrarlos en un concepto para el presente estudio y decir que el juego es una actividad lúdica, que proporciona placer al niño pre escolar independientemente de que tenga un fin didáctico o no.

A continuación, desarrollaremos los principales ejes temáticos que desarrollan dos grandes pensadores como Jean Piaget y Vygotsky en relación al juego.

Piaget (1991) hace una distinción en el juego de los niños de la primera infancia respecto de los de siete a doce años de edad. Refiere que en los primeros se observa un “juego de funciones sensorio-motrices que es un juego de puro ejercicio, sin intervención del pensamiento ni de la vida social, puesto que únicamente acciona

movimiento y percepciones” (p.35), mientras que en los segundos se observan los “juegos reglamentados caracterizados por ciertas obligaciones comunes que son las propias reglas del juego” (p.35).

Asimismo, refiere que entre esas dos formas existe una forma distinta de juego “...muy característico de la primera infancia y que hace intervenir al pensamiento, pero a un pensamiento individual casi puro y con el mínimo de elementos colectivos: se trata del juego simbólico o juego de imaginación e imitación” (Piaget, 1991, p.35). Como se percibe de los aportes del autor que consiste el desarrollo de ejercicios motrices en los niños, además se genera o desarrolla mucho en la primera infancia en donde en mayoría de las actividades se desarrolla juegos de tipos simbólicos o de imitación (comparado con el modelo de juego de roles) de tal manera que simulan a desarrollar actividades cotidianas de las persona.

2.2.2. Aspectos teóricos de Vygotsky sobre el juego

Vygotsky (2009) respecto del juego hace varias precisiones: refiere que concebirlo como una actividad siempre placentera para el niño es inadecuado, ya que existen actividades que otorgan mayores experiencias placenteras que el juego, atels como succionar un chupete; y hay etapas en las que el niño sólo encuentra placentero el juego si el resultado del mismo le es favorable. Asimismo, señala que el juego debe entenderse como una actividad complementaria de las necesidades del niño, es decir que “el niño satisface ciertas necesidades a través del juego” (p.142).

Durante el juego, el niño hace prevalecer el significado de los objetos antes que las características del objeto en sí mismo; esto se manifiesta cuando el niño asume

como un caballo lo que en realidad es un palo (Vygotsky, 2009, p.150).

Referente a este punto debemos agregar que si bien es cierto que en el niño el objeto real pasa a un segundo plano frente al significado que el objeto tiene para el niño, esto está relacionado con las formas específicas que tiene el objeto para transformarse en un significado que no tiene en la realidad.

Con el enfoque del autor en cuanto al juego, describe que se relaciona más con lo simbólico o actividades relacionadas, es decir los niños toman objetos similares y hace o refieren como si fueran de verdad; podemos mencionar como ejemplo:

Así, el palo puede asumir un significado de caballo, porque tiene formas esenciales similares que el caballo: es largo, se puede “montar” y se puede manipular como un caballo, cosa que no podría ocurrir si el niño cogiera un grapador o un lapicero como si fuera un caballo, puesto que las proporciones y dimensiones limitarían fuertemente que el niño asuma como significado de caballo a un lapicero o un grapador.

También, a manera de ejemplo puede ser como un cono de hilo puede remplazar como si fuera una corneta o bocina; es decir los niños buscan como remplazar o relacionar los objetos con cosas reales.

2.2.3. El juego Lúdico como estrategia

Cárdenas (2018) en su trabajo de investigación: Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa “Virgen del Rosario” Huacho”- 2017. Hace referencia a los siguientes autores como:

Bruno (2011), menciona que:” El juego lúdico tiene mucha influencia en el desarrollo general de los niños en edad pre escolar, porque a través de las diferentes

actividades que realizan, logran explorar su cuerpo y adquirir confianza en sus movimientos, de una forma divertida”. (p. 34).

Los juegos lúdicos cuando se desarrolla con los infantes, estos ayuda a desarrollar sus habilidades, sus destrezas con los demás de su entorno, mediante los juegos lúdicos el estudiante interactúa con los demás de su entorno, cuando se dice lúdico se refiere a las actividades que genera movimiento y esas características tiene los niños en los primeros años, ellos son activos, dinámico, están con toda la energía de querer participar, jugar, correr e incluso se sienten para ellos ágiles en todo.

Con los aportes del autor, refiere que las acciones realizadas por los niños de manera progresiva ellos van explorando su cuerpo, el ambiente, sus movimientos de tal manera que ellos mismos van controlándose en sus movimientos rutinarios.

Pere (2012), menciona que “el juego lúdico puede entenderse como la actividad más importante para el niño, aquella que lo hace ser libre y disfrutar a cada instante lo que hace” (p. 12).

Los infantes desde pequeños tratan de explicar o descubrir las cosas, es por ello que se encuentra en pleno movimiento, y estos movimientos que realizan son de manera coordinada tiene a desarrollar actividades con la manera de acuerdo a su propia edad, a la vez, es necesario desarrollar en ellos actividades que ayude a fortalecer sus desarrollo emocionales.

De esta manera, describe que los movimientos de los infantes se desarrollan de manera natural, ellos mismos regulan sus movimientos, además las actividades

lúdicas se caracterizan por ser ordenadas sistematizadas y conlleva a lograr objetivos.

El Ministerio de Educación (2010) explicó que “los niños deben aprender jugando, que no debe existir la exigencia de cuanto aprendo, sino de cómo aprendo” (p. 11).

El juego de los niños y de las niñas se desarrollan actividades importantes entre ellos la psicomotricidad mediante el juego, además realizan ejercicios de saltar correr, caminar, entre otras actividades y esto hace que los niños y niñas desarrollen la psicomotricidad en las personas.

Además, podemos complementar a la información con los aportes de Preciado (2018) en donde establece que:

“Los juegos lúdicos son importantes porque forman parte de la formación educativa de los niños favoreciendo la coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo ayudando a fortalecer su desarrollo óculo manual.

A través de los juegos lúdicos el niño logra autodomnio y la precisión de sus movimientos para sentirse integrado en un medio autónomo y libre” (p.94).

2.2.4. El juego como motriz

Gil & Navarro (2004) refieren que el juego motriz manifiesta una conducta motriz integrada por “elementos cognitivos, afectivos y motóricos ... en el que el juego, como hemos dicho actúa como instrumento y fin” (p.7).

Como se puede observar, el juego motriz comprende actividades en las que participa el cuerpo del niño como totalidad, es decir, no solamente son movimientos dispersos

y sin una finalidad lúdica, sino que más bien los movimientos corporales se integran a ciertos conocimientos previos y a expresiones de índole socio afectivos mediante las cuales el niño socializa con sus compañeros o incluso internaliza a nivel individual.

2.2.4.1. Consideraciones para el juego motriz de los niños cinco años

A continuación se establecen algunas consideraciones para el juego motriz en niños de 4 años: deben ejecutarse juegos con una secuencia de dificultad inicial leve y progresivamente ir escalando la dificultad hasta llegar a los juegos de nivel más complicado; iniciar con juegos de tipo individual e ir constituyendo grupos de juegos con más compañeros del aula preescolar; inicialmente motivar juegos con características autónomas y libres, hasta ir adecuando juegos con reglas y normas que puedan cumplir los niños de acuerdo a su edad; comenzar con un nivel de movimientos que en cuanto a simultaneidad, coordinación, ritmo y equilibrio puedan llevar a cabo los niños de acuerdo a su desarrollo corporal (Flares, s/f, p.6).

Todas estas consideraciones, si bien parecieran tener un fundamento en la lógica y el sentido común, sin embargo, están respaldados por las investigaciones efectuadas por Piaget (1996) y Vygotsky (2009) tanto en lo relacionado con el desarrollo del niño en su condición biológica como en su interacción social respectivamente.

Finalmente, Vygostky (2009) refiere que el juego es un estadio preparatorio para el desarrollo del lenguaje tanto oral como escrito, y es mediante el juego que los niños proyectan actitudes y comportamientos de los adultos, siendo en la imitación de los

mayores, mediante actividades socio culturales aprendidas, que “los niños crean oportunidades para su desarrollo intelectual”, de allí que el juego adquiere una importancia muy fuerte para el desarrollo del aprendizaje.

De una manera general podemos decir que Vygostky consideraba una asociación entre el juego y el desarrollo del ser humano, afirmando que el juego es el motor del desarrollo en tanto medio de interacción social y que a partir de la actividad lúdica se crean continuamente zonas de desarrollo próximo.

2.2.4. La importancia de la Didáctica en la educación

Ausubel D. Novak, J. y. (1983) citado en Ávila (2014). Didáctica es aquella rama dentro de la Pedagogía que se especializa en las técnicas y métodos de enseñanza destinados a plasmar las pautas de las teorías pedagógicas.

Al respecto, los pedagogos, psicólogos han dado de definir el termino de la didáctica, en donde se considera como “el arte de enseñar”, de tal manera que es una disciplina en donde resalta un conjunto de elementos y procesos que intervienen en el proceso de aprendizaje de una persona.

De tal manera, esto trata de explicar las formas y maneras de estudio, estas formas estan orientadas como a las estrategias; es decir como generan el procesos de aprendizaje en los estudiantes, de tal manera que la didáctica se dice que es tridimensional; es decir:

En la didáctica tiene que ver con los recursos, arte pedagógico y motivación.

De esta manera, la didáctica se considera el arte de enseñar, de transmitir y

de hacer el acto pedagógico como un estilo más significativo para los discentes o estudiantes.

Según Bernardo J. (2004). La didáctica no solo es una ciencia normativa sino, que, además, es un sistema decisional, como afirma Fernández Huertas (1974), puesto que las normas didácticas, para que sean válidas, han de tener en cuenta las decisiones del propio alumno, nadie aprende si uno no quiere aunque disponga de los mejores profesores y medios para hacerlos. En este sentido cabría definir la didáctica como la “ciencia que estudia teorías practico- normativo-decisionales sobre la enseñanza (Lorenzo Delgado, M.)

En este enfoque de la didáctica, es el complemento de la pedagogía, se considera como la acción o complemento practico de la pedagogía por lo que está referido a las actividades que se ejecuta en la acción educativa.

Mullart J. (2012). Las ciencias de la educación son conocimientos humanos, no tienen semejanza en características de las ciencias físico-naturales. Más bien se ajusta a los elementos del conocimiento que constituyen ciencias confusas, incompletas y poco precisas. La misma colaboración en los cursos de enseñanza-aprendizaje que ampara la Didáctica alcanza canjear la anormalidad que forma.

Por imperativos éticos no se puede abandonar de intervenir en multitud de ocasiones. Los fenómenos educativos, por otra parte, están agarrados a variables menos populares o poco controlables. Variables que no siempre necesitan del investigador que trata de descifrarlas. (p. 10) Bartolomé, R. y Del Pozo, M. (2009).

En su investigación de Gutierrez (2011). Define el modelo Didáctica que viene del

verbo "didaskhein, que significa enseñar, explicar. Es una disciplina pedagógica concreta en el estudio de los procesos de enseñanza aprendizaje, que relaciona la formación y el desarrollo instructivo - formativo de los niños, busca la reflexión y el análisis del proceso de enseñanza y de la docencia.

En Pacheco (2010) describe en cuanto a los componentes que actúan en el campo didáctico son:

El profesor, el alumno, el contexto del aprendizaje y el currículum que es un sistema de procesos de enseñanza aprendizaje y tiene cuatro elementos que lo constituyen: Objetivos, contenidos, metodología y evaluación. La didáctica se puede entender como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación. A cerca del qué, el para qué y el cómo enseñar.

De esta manera, el autor refiere que no solamente se trata de relacionar actividades, sino que describe actores en el proceso didáctico de tal manera que da entender que no solamente está referido al docente, si no que todo que acompaña al proceso de enseñanza – aprendizaje.

Según Hernández G. (2016). La Didáctica interviene en el proceso de enseñanza en diferentes escenarios con el fin de adquirir la formación intelectual del alumno. En latín ha dado espacio a los verbos docere y discere, enseñar y aprender respectivamente, en el campo semántico incluyen palabras como docencia, doctor, doctrina, discente, disciplina, discípulo.

Díaz, F. (2002). La educación es una perfección intencional con todas las facultades específicamente de todo ser humano. Con el factor del conocimiento y

también del deseo de aprender. Si la educación es perfeccionarse intencionalmente, necesita ayuda, relación educativa bipolar: En esta vinculo educativa se fabrica enseñanza – aprendizaje. Como se ha dicho anteriormente, didáctica es el conocimiento que aprende el desarrollo instructivo, el objeto final es elaborar formación intelectual primaria y secundariamente la creación intelectual del individuo. (p. 44)

2.2.5. Estrategias didácticas en el proceso educativo

En Sotomayor (2010). Hace una referencia en cuanto a la didáctica como campo mesologico de la pedagogía tiene como objeto de estudio el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La didáctica profesionaliza el “como” enseñar y el “como” aprender Según Ronald Feo (2010) en su investigación “Orientaciones Básicas Para El Diseño De Estrategias Didácticas” La diversidad en el uso y la definición de los elementos de una estrategia didáctica por parte del profesorado se transforma, en la mayoría de los casos, en una complicación al momento del diseño y posterior implementación de la misma; por consiguiente, el propósito fundamental de este artículo es proponer una serie de elementos esenciales claramente definidos, concertados en la bibliografía básica del área temática de una estrategia con fines didácticos que vincule la praxis docente con la teoría vigente; de esta manera, el docente tendrá una guía que le permita diseñar e implementar estrategias didácticas con una visión amplia que le brinde un pleno acercamiento al eje didáctico.

Soto, V. (2011). Define que las estrategias didácticas son un conjunto de situaciones,

actividades y experiencias a partir del cual el docente traza el recorrido pedagógico que necesariamente deberán transitar sus estudiantes junto con él para construir y reconstruir el propio conocimiento, ajustándolo a demandas socioculturales del contexto.

Según Pérez & De Llergo (2004) La didáctica no solo como campo de conocimiento, sino como disciplina pedagógica explica, aplica, prescribe y media allí donde tenga lugar un proceso formativo. La didáctica es entendida como un conjunto de saberes teóricos, estratégicos y prácticos sobre los procesos de formación. No en vano se ha afirmado que el siglo XXI es el siglo de la didáctica.

Como manifiesta el autor, la didáctica como conjunto encierra una serie de acciones o dimensiones con la finalidad de integrar y contribuir al proceso didáctico de la enseñanza.

Según De La Torre, Domínguez, Morales, Oliver, Pujol, Rajadell, Sevillano, Tejada, & Tort (2010). La teoría didáctica que defendemos es una teoría de la mediación y de la acción apologizada, contextualizada. Las estrategias hacen esa función mediadora compartiendo teoría y práctica. De ahí que se hable de un enfoque estratégico de la didáctica. Una didáctica que tomando en consideración los principios del pensamiento complejo, aborda problemáticas como la interculturalidad, la sociedad de la información, las TIC, la ética y la socialización del conocimiento.

2.2.6. Enfoque colaborativo

En Sotomayor (2010). Hace una referencia en cuanto a la didáctica como campo mesológico de la pedagogía tiene como objeto de estudio el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Valoraba el entrenamiento en vivo. La supervisión en equipo organizados no jerárquicamente.

Stigliano y Gentile (2006) Al respecto de la reciprocidad en los miembros de grupos colaborativos, la conciben como un proceso de construcción, en el que se va dando Forma y modificando sus ideas y dispuestos a seguir su indagación donde quiera que los lleve.

Según Gurevich, M. (2003). al referirse a los aprendizajes en el grupo, indica que son fruto de reelaboraciones sucesivas de las representaciones de cada estudiante y que se dan por la negociación intersubjetiva de significados, la construcción de acuerdos y consensos.

Johnson, J. (1999). Está ligada a la noción de reciprocidad. En el trabajo colaborativo la asunción de responsabilidad, tanto individual como grupal (por los resultados del grupo), es esencial para que se produzcan otras acciones expresadas en aportaciones, argumentaciones fundamentadas en información, Estimulación del diálogo y la participación con interés en los procesos de negociación para lograr un consenso. La responsabilidad individual lleva a cada miembro del grupo a “estar consciente de que no puede depender exclusivamente del trabajo de los otros”.

Pérez de M.(2007) En el trabajo colaborativo la noción de autoridad se

diferencia claramente de una interacción jerarquizada, por cuanto no se impone la visión de un miembro del grupo por el sólo hecho de tener autoridad, sino que el gran desafío es argumentar puntos de vistas, justificar e intentar convencer a los pares. En consecuencia, la estructura del diálogo o la estructura conversacional, que se plantea al interior del grupo son compleja y las habilidades sociales son indispensables para desarrollar una interacción de calidad. Esta afirmación se Fundamenta en procesos investigativos desarrollados tanto en aulas universitarias como en posgrado.

Piaget, J. (1997) citado en Palacios. (2010). El trabajo colaborativo es aquel trabajo en el cual se construyen habilidades de conversación y consenso, respetando a los miembros del grupo y a su forma de pensar, está ligada a la noción de reciprocidad, es compleja y las habilidades sociales son indispensables para desarrollar una interacción de calidad.

2.2.7. Recursos como soporte del aprendizaje

Los recursos didácticos son aquellos con lo que el docente podrá apoyarse para dar una enseñanza a los alumnos de forma motivadora, los recursos didácticos no tienen límites gracias a la creatividad del docente, pueden partir de una simple hoja hasta algo muy elaborado, dependiendo de lo que se quiere dar a conocer.

Gonzales, I. (2014). Generan situaciones no rutinarias, en concordancia a la posición teórica e ideológica del docente, creando diferentes caminos para acceder al conocimiento. Estos recursos generan que el alumno no se limite a memorizar, sino que constantemente estimule su conocimiento a través de la interacción y

dinamismo que el docente les presenta, convirtiéndose este medio en una estrategia o herramienta de enseñanza que promueve o motiva el aprendizaje del alumno acorde a sus necesidades de investigación.

Gutiérrez, L. (2012). Establece que:

El uso de los recursos didácticos impulsa a la interacción educativa y nutre la preparación de los docentes. Además, lograr un aprendizaje significativo en el alumno requiere de docentes que también contribuyan a la creación de nuevas metodologías y diseños de aula que hagan más motivadora la enseñanza y aprendizaje áulico, con la adquisición de conocimientos y habilidades que les sean útiles y aplicables al estudiante en su vida personal, académica y profesional. (p33)

Según Pinto, P.(2006). Nos describe en cuanto a los recursos para el aprendizaje, nos señala que son los diversos materiales o elementos que sirve de apoyo o de ayuda para los estudiantes en el desarrollo de sus trabajos, de la misma manera los recursos se utilizan para contrastar o ejemplarizar un aprendizaje; por ejemplo, si se decir que el agua hierve a 100 °C y se evapora, para ello se debe de hacer un experimento o una acción.

Se tendrá que tener una cocina, una tetera con agua y poner hervir, en este proceso los niños o estudiantes aprecian los recursos que se está utilizando, luego se prende la cocina para hacer hervir el agua, de tal manera que cuando se encuentra en el punto de ebullición del agua empieza a evaporarse, dentro de este proceso se desprende diversas conocimientos o experiencias como:

La evaporización del agua, al hervir el agua entra en un estado de evaporización, es

ahí en donde se hace la pregunta ¿por qué?, de la misma manera, es importante señalar que se utilizó para la demostración; los materiales o los recursos que se emplearon para este fin.

2.2.8. Material concreto

Riveros, M. (1981) citado por Sotomayor(2010). El objetivo del material concreto utilizado es motivar al niño, atraer su atención, hacerlo observar, hasta que llegue a descubrir lo que se le esté planteando. El material utilizado debe de ser móvil. Esto es lo que llama la atención al niño y lo conduce de lo concreto a lo abstracto, pues el material no constituye en sí mismo el objeto de su atención, sino más bien su transformación: operación que, al ser independiente del material en sí, es abstracta.

Para Froebel, el valor de lo material no está en la parte física si no en el método y en la base filosófica que la sustenta. A ese propósito entre los principios que rigen su pedagogía podemos destacar, en función de la importancia concebida por él al juego, lo siguiente: lo que denomina estudio del niño que consiste someter a observación constante la actividad del niño y fomentar el respeto por su individualidad, el objeto de la unidad o de la integración de todo lo creado hacia lo que debe tender la educación, la promoción de la cooperación, así como de la auto actividad, etc.

MINEDU (2007) El ministerio de educación como ente rector de la educación en el Perú se compromete y desarrolla políticas de mejoramiento en la educación, tal es así que en el nivel inicial ha determinado como prioridad en brindar los servicios en la educación, de la misma manera con respecto a los materiales educativos se recomienda que debe de emplearse materiales adecuados para el aprendizaje en los estudiantes.

De la misma manera, nos dice que los materiales se convierte como el puente entre los objetos del saber y el conocimiento de tal manera que facilitan el proceso de socialización entre los niños y niñas, les permite ir autoafirmándose, conocer sus habilidades y limitaciones, formándose como personas únicas con habilidades diversas.

2.3. Motricidad

Según Psicóvida (2008) La Motricidad, está expuesta al control que el niño es capaz de manejar su propio cuerpo. Por ello es tan importante su estimulación como base para el aprendizaje. Motricidad gruesa: descrita a la coordinación de movimientos holgados, como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, etc. Sus primeros indicios en el desarrollo del bebé los podemos situar en: "levantar y sostener la cabeza", "girarse en la cama", "sentarse", "arrastrarse", "gatear", "andar", "subir escaleras", "alternar las piernas al andar o subir escaleras", etc. Motricidad gruesa: Implica movimientos de mayor precisión que son requeridos sobre todo en tareas donde se utilizan de

manera simultánea el ojo, mano, dedos como por ejemplo: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar, escribir, etc.). Las primeras señas de su incipiente desarrollo podemos verlas en "agarrar objetos grandes", "encajar objetos grandes", "pinza digital", "coger objetos y llevarlos a la boca", "garabateo", etc...

Da Fonseca, V. (1989) Al respecto de la motricidad, esta referido al movimiento del cuerpo, sus funciones, de la misma manera para el desarrollo de las mismas se debe de tener en cuenta ciertas características en el niño; por decir la edad, la condición de su salud, además su dinamismo o actitud hacia la participación de las actividades.

Gutierrez (2014), describe que la motricidad de los infantes es necesario contar con un programa de actividades si se va a trabajar con los niños y niñas, para ello es necesario realizar una exploración; primero la opinión de los niños y niñas, luego observar las dificultades que es lo que se desea desarrollar en los infantes, para ello es necesario también clasificar que tipos de actividades se debe de trabajar, así como la motricidad gruesa o fina.

2.3.1. Desarrollo de la Motricidad gruesa

La motricidad es todo movimiento referido al ser vivo, desde muy pequeño el ser humano manifiesta su destreza en diversos movimientos de los más sencillo hasta lo más complejo, a medida que el infante va desarrollando sus músculos va adquiriendo habilidad del manejo de su cuerpo, la Motricidad gruesa se refiere a movimientos más precisos en coordinación del cuerpo con la razón.

En pocas palabras mueve el cuerpo con voluntad propia. Hace referencia a los movimientos hechos por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una holgura, sino que son desplazamientos con más exactitud. Es decir son todas aquellas actividades que necesita el niño para realizar con más atención y un elevado sentido de coordinación. Por ejemplo: Alrededor del año de vida del niño y sin ningún aprendizaje, la Motricidad gruesa aparece: introduce pequeños objetos en agujeros, botes o botellas.

Esto implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión. Jean Piaget y su concepción de la niñez.

La idea que planteó Jean Piaget es que, al igual que nuestro cuerpo evoluciona rápidamente durante los primeros años de nuestras vidas, nuestras capacidades mentales también evolucionan a través de una serie de fases cualitativamente diferentes entre sí.

2.3.2. Funcionalidad de la motricidad gruesa

Por otra parte para Cabrera (2009), “Son movimientos amplios que se realiza con las áreas gruesas del cuerpo, con actividades vivenciadas, la necesidad que tiene el niño es explorar su espacio, además de propiciar el espacio y el tiempo necesarios un ambiente seguro” (p.10).

La motricidad gruesa se caracteriza mas por realizar movimientos de traslación; es decir de correr, saltar obstáculos, pasar por una llanta, subir y bajar escaleras, saltar sogas, en fin una serie de actividades recreativas en donde tiene que ver con el

desarrollo de las actividades.

De esta manera, el niño tiene que realizar las actividades de manera vivencial, descubrir sus habilidades, descubrir los espacios propicios para las actividades e incluso respetando reglas de participación o de grupo.

2.3.3. Importancia de la motricidad

Sancho, M. (2012) parte fundamental en esta etapa es la motricidad que van experimentando y consiguen. Todo ser humano necesita moverse, coger cosas, tirarlas, entre otras cosas. Es por eso que el trabajo de la motricidad en las escuelas, y en casa, así como en la motivación a ello, es muy importante. A veces encontramos pequeños que les cuesta más que otros, andar, correr, o hacer la Motricidad gruesa como hacer la pinza, ya que cada uno necesita su tiempo de desarrollo, pero lo que sí es verdad es que lo podemos trabajar en casa junto con la escuela. Es complicado y reclama la participación de muchas áreas corticales, hace alusión a la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares empleadas para hacer movimientos exactos. El incremento del control de la Motricidad gruesa es la marcha del refinamiento del control de la motricidad gruesa y aumenta a medida que el sistema neurológico madura. La coordinación motora fina es toda aquella acción que compromete el uso de las partes finas del cuerpo: manos, pies y dedos. Se refiere más a las destrezas que se tienen con dichas partes en forma individual o entre ellas.

Portilla (2013) La coordinación viso motriz es parte de la Motricidad gruesa, pero aquí, además de la habilidad con las partes finas del cuerpo compromete la coordinación de éstas con la vista. En ella se estima capacidades como dirección,

puntería y precisión. Entre algunas funciones tenemos rasgar, enhebrar, lanzar, patear, hacer rodar, etc. La importancia de la Motricidad gruesa La gran diferencia de la Motricidad gruesa con la motricidad gruesa, es que ésta es sólo hacer movimientos, mientras que la primera son los movimientos que se coordinan con los órganos sensoriales. Aunque el desarrollo de la Motricidad gruesa en un principio es más bien lento y cuesta distinguirlo, es muy importante estimular los niños en esta área, pues gracias a ella, serán capaces de cosas tan básicas como escribir o comer correctamente.

Cabrera (2009).El desarrollo de la motricidad se puede considerar como una evolución de capacidades que se desarrollan en la primera etapa, partiendo del movimiento con su propio cuerpo y de acciones que entren en contacto con personas, objetos.

Por consiguiente, lo que se espera del desarrollo motor es que los niños y niñas logren el control y dominio de su propio cuerpo, para luego usar todas sus posibilidades de acción y expresión que le sean posibles.

2.2.4. Tipos de movimiento del desarrollo motor

El crecimiento motor evolucionado desde el primer destello y los movimientos descoordinados y sin propósito precisa hasta los movimientos coordinados y exactos del acto voluntario y los hábitos motores del acto motor automático. De este modo encontramos los siguientes tipos de movimientos:

2.2.4.1. Movimiento voluntario.

Es el que se lleva a cabo de forma voluntaria e intencionada. Ante un impulso determinado, esta se estudia, se interpreta y se decide la realización de la acción. Según Juan José (2012) es aquel que realizamos porque lo ha decidido nuestro cerebro, es decir, la información llega hasta el encéfalo y es el cerebro el que decide que hacer y el que da las órdenes.

2.2.4.1. Movimiento automático.

Son aquellos movimientos sobre-aprendidos que a fuerza de práctica se realizan sin mayor esfuerzo consciente. Teniendo como soporte el área subcortical. Ej.: El caminar, y hablar en adultos Según Juan José (2012) son los movimientos que no podemos controlar de forma voluntaria y que incluso en la mayoría de las ocasiones no somos conscientes de que se están produciendo. Son los movimientos de los músculos de nuestros órganos internos como el corazón o el estómago. Estos movimientos son iniciados gracias la presencia de las hormonas que produce nuestro sistema endocrino. El sistema nervioso detecta la necesidad de producir una determinada hormona, envía la orden a la glándula correspondiente, se produce la hormona que llega a través de la sangre a los órganos necesarios.

Fases del dominio corporal estático

Equilibrio estático

III. Hipótesis

H0 : Los juegos lúdicos como recurso no desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1177 la Pedrera, distrito de Piscuyacu, provincia de Huallaga, departamento de San Martín-2019.

H1. Los juegos lúdicos como recurso desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1177 la Pedrera, distrito de Piscuyacu, provincia de Huallaga, departamento de San Martín-2019.

IV. Metodología

4.1 Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de investigación

La presente investigación es cuantitativa ya que analiza y recolecta datos cuantitativos de las variables, desarrollando la composición de los fenómenos.

4.1.2. Nivel de la investigación

El nivel de investigación descriptivo y explicativo porque trata de describir y establecer posibles relaciones causales, así como también explicar por qué dos o más variables se encuentran relacionadas.

4.2. Diseño de Investigación:

En la presente investigación se uso el diseño Pre-experimental con pre-test y con post-test a los alumnos, debido a que la población a estudiar se encuentra formada por un grupo social reducido, mencionándose de manera específica el grado, sección y el área con la que se laborara. Por su naturaleza del diseño se utilizó el esquema siguiente:

Infografía del diseño

O1 XO2

Dónde:

O = Niños de cinco años de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1177 La Pedrera, distrito de Piscayacu, Provincia del Huallaga.

O1= Pre- test al grupo

X= Los juegos lúdicos como recurso para mejorar la Motricidad gruesa.

O2= Post-test al grupo

4.2 Población y muestra

4.2.1. Población

López (2010) citado en Gonzales (2010). Describe que la población es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación.

"El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros"(p.13)

En este caso, la población de estudio se consideró a los niños y niñas de 3,4 y 5 años de edad de la institución educativa N° 1177, La Pedrera.

Tabla 1. Población de estudio de los niños del nivel inicial de la I.E: N° 1177 La Pedrera.

Años	Institución Educativa	UGEL	Niños(as)		Total
			H	M	
3	N° 1177 La Pedrera	Huallaga	13	11	24
4			11	11	19
5			9	11	20
Total					67

Fuente: Ficha de matrícula de los estudiantes del nivel inicial

4.2.2. Muestra

En Pineda (1994) citado por Palacios (2010) establece que la “muestra es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación” (p.12).

Hay procedimientos para obtener la cantidad de los componentes de la muestra como fórmulas, lógica y otros. La muestra es una parte representativa de la población.

En este caso para seleccionar la muestra de estudio se realizó de manera no Probabilística; es decir se optó de acuerdo a los intereses del investigador

Tabla 2. Muestra de los niños y niñas de 4 años

Institución educativa	Ugel	Nivel/edad	Sección	N° de niños
N° 1177	Huallaga	Inicial 5 años	Azul	20

Fuente: Nómina de matrícula

Criterios de inclusión

Niños y niñas regulares matriculados de 5 años de edad de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1177 La Pedrera, distrito de Piscayacu, Provincia del Huallaga, Departamento de San Martín-2019.

Niños que asistieron normalmente a clase.

Niños que comprenden en la edad de cinco años.

Criterios de exclusión

Se excluyó a los alumnos que se incorporaron a la Institución Educativa después de iniciar el programa.

Niños que faltaron a más de una sesión.

Confiabilidad y Validación

Para llevar a cabo la confiabilidad y validez de los instrumentos, fue necesario obtener una muestra piloto de aproximadamente 10 estudiantes por cada instrumento, para conocer su comprensión, practicidad y tiempo de aplicación de dicho instrumento; así como para proporcionar la base necesaria para la validez y confiabilidad del mismo.

Validez:

Para determinar la validez de los instrumentos se realizó la validación por expertos en los temas de investigación quienes consideraran que los instrumentos contienen los reactivos suficientes y necesarios.

Validez y confiabilidad del instrumento

La validez del instrumento en este caso la lista de cotejo en donde fue validado por cinco jueces o expertos en donde se dejó evidencia.

La descripción cuantitativa se aplicó la siguiente fórmula:

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

Dónde:

C = Concordancia entre jueces

Ta = n° total de acuerdos (1)

Td = n° total de desacuerdos (0)

Tabla 2

Validez de contenido por criterio de jueces del cuestionario respecto a las estrategias de aprendizaje desarrolladas por el estudiante

Concordancia entre jueces	fi	%
No	0	00
Si	05	100
Total	05	100

Fuente. Reporte de jueces de experto, mayo de 2018

El análisis cuantitativo de la validez de contenido por criterio de jueces presentado en la tabla 3, indica que los cuatro expertos concuerdan el 100% de la lista de cotejo como instrumento mide la variable de estudio en este caso la aplicación de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes del nivel inicial. Teniendo en cuenta las sugerencias que se realizaron en los acuerdos para la aceptación del instrumento; caso contrario, las preguntas eran reformulada o eliminada, dependiendo de las observaciones de los jueces expertos.

Confiabilidad

El índice de Confiabilidad del Instrumento, se determinó por el método del Alfa de Cronbach, encontrando un coeficiente de 0.99, la que es considerada como moderada confiabilidad.

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,990	42

4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores

Variable independiente: Juegos Lúdicos

Según Castillo (2011) “Los juegos son las actividades espontaneas que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños...), a manera de dar dinamismo o movimiento al cuerpo con la finalidad de liberar energía.”

Según Jiménez (2002) la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento

Variable dependiente:

Motricidad gruesa

Calmels (2003) La Motricidad gruesa implica un nivel elevado de maduración y aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión, y para superarlos se ha de seguir un proceso cíclico: iniciar el trabajo desde que el niño es capaz, partiendo de un nivel simple y continuar con metas más complejas y bien delimitadas a las que se exigirán distintos objetivos según la edad, (pg.6)

Tabla 3. Matriz de operacionalización de la variable

4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable Independiente Juegos Lúdicos	Según (Castillo, 2011) “Los juegos son las actividades espontaneas que se transmiten de generación en generación (padres a hijos, niños mayores a niños pequeños...), a manera de dar dinamismo o movimiento al cuerpo con la finalidad de liberar energía.” Según Jiménez (2002) la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento	Planificación	Tipos de juego. Modalidad de juego.
		Enfoque colaborativo	Motivación en el juego. Aplicación de las actividades. Actividades en grupo.
		Material concreto	Saltar la soga. Saltar la llanta o pasa dentro de ella. Lanzar pelotas en un sesto. La jala cuerda.

Variable dependiente	Conceptualización de la variable.	Dimensiones	Indicadores
Motricidad gruesa	La motricidad es la capacidad del hombre de generar movimientos por sí mismo con una adecuada coordinación y sincronización entre todas las estructuras intervienen en el movimiento (sistema nerviosos ,órganos de los sentidos ,sistema muscular esquelético (Alberca; 2015)	Esquema corporal	Reconoce las partes gruesas de su cuerpo. Gira con el cuerpo hacia la izquierda y derecha. Reconoce las articulaciones de su cuerpo.
		Coordinación	Salta con los pies juntos. Salta dentro y fuera del círculo. Coordina brazos y piernas al correr. Encesta pelota a una distancia determinada. Recoge un objeto cuando esta corriendo. Camina sobre líneas rectas, curvas y zigzag.
		Equilibrio	Salta con un pie. Camina de punta de pies hacia adelante y hacia atrás. Se para en un pie con los brazos abiertos. Camina con una cuchara con huevo sostenido en la boca. Inclina el cuerpo hacia adelante parado en un pie

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permitirán conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Por ello, en la práctica de campo se aplicará la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo. Dichos instrumentos fueron validados por cinco expertos de los cuales tres brindaron opiniones para la mejora de los mismos, los cuales permitieron evaluar satisfactoriamente el proceso. A continuación, se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos a utilizar.

4.4.1. Observación

Ludewig, C. & Rodríguez, A. & Zambrano A. (2008) Señala que la observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto. En la práctica educativa, la observación es uno de los recursos más ricos que cuenta el docente para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los estudiantes, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula.

De la misma manera, Salkind, N. (1999). La técnica utilizada estuvo referida a la aplicación de la observación, siendo la lista de cotejo el instrumento que se utilizó, lo cual permitirá recoger la información el desarrollo de la sicomotricidad gruesa en los infantes de la institución educativa N° 1177 de la Pedrera, situado en el distrito de Piscuyacu.

La técnica de observación consiste en un proceso que requiere atención voluntaria e inteligencia, orientando por un objetivo terminal y organizador y dirigido hacia un objeto con el fin de obtener información. Es decir, este tipo de prueba convierte al encuestado en el agente activo del proceso de medición.

4.4.2. Lista de cotejo

Consiste en un listado de aspectos a evaluar (contenidos, capacidades, habilidades, conductas), al lado de los cuales se puede calificar, un puntaje, una nota o un concepto.

Ludewig, C. & Rodríguez, A. & Zambrano A. (2008) Señala que es entendido básicamente como un instrumento de verificación. Es decir, actúa como un mecanismo de revisión durante el proceso de enseñanza aprendizaje de ciertos indicadores prefijados y la revisión de su logro o de la ausencia del mismo.

Puede evaluar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, puede evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que permite intervenir durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, ya que puede graficar estados de avance o tareas pendientes. En el trabajo directo en el aula se sabrá qué y cuánto se quiere evaluar. Las tablas de cotejo pueden ser de gran ayuda en la transformación de los criterios cualitativos en cuantitativos, siempre y cuando dichas decisiones respondan a los requerimientos efectivos en el aula.

4.5. Plan de análisis

Una vez recopilados los datos, por medio del instrumento diseñado para la investigación, fueron procesados, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitió llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no bastó con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Una simple colección de datos no constituye una investigación. Fue necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis. El procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto se trató de especificar el tratamiento que se dio a los datos: ver si se podían clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos. El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación de actividades didácticas de expresión plástica mejoro la habilidad motriz fina de los estudiantes de la muestra.

En esta fase del estudio se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo, se utilizó la estadística no paramétrica, la prueba de

T de Student para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas, se utilizó para la contratación de la hipótesis, es decir si se acepta o se rechaza. Cabe señalar que la variable dependiente es de naturaleza ordinal y lo que se pretende es estimar la causa y el efecto producido en esta.

4.6 Matriz de consistencia

Título: Los juegos lúdicos como recurso para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1177 la Pedrera, distrito de Piscuyacu, provincia de Huallaga, departamento de San Martín-2019.

Tabla 4. Matriz de consistencia

Formulación del Problema	Objetivos	Variables	Hipótesis	Metodología
¿De qué manera los juegos lúdicos como recurso desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1177 la Pedrera, distrito de Piscuyacu, provincia de Huallaga, departamento de San Martín-2019?	<p>Objetivo General: Determinar si los juegos lúdicos como recurso desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1177 la Pedrera, distrito de Piscuyacu, provincia de Huallaga, departamento de San Martín-2019</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Determinar si los juegos lúdicos como recurso desarrolla el esquema corporal de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1177 La Pedrera, distrito de Piscuyacu. ✓ Determinar si los juegos lúdicos como recurso desarrolla el equilibrio de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1177 La Pedrera, distrito de Piscuyacu. ✓ Determinar si los juegos lúdicos como recurso desarrolla la coordinación de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1177 La Pedrera, distrito de Piscuyacu. 	<p>Variable independiente</p> <p>Juegos lúdicos</p> <hr/> <p>Variable dependiente.</p> <p>Motricidad gruesa</p>	<p>Los juegos lúdicos como recurso desarrolla significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1177 la Pedrera, distrito de Piscuyacu, provincia de Huallaga, departamento de San Martín-2019.</p>	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: explicativo Diseño: Pre experimental Técnica: La observación. Instrumento: Lista de cotejo Población muestral: 20 estudiantes de cinco años. Procesamiento de los datos: Aplicación del programa Excel y la prueba de wilcoxon para contrastar la</p>

4.7 Principios éticos

En el presente trabajo se hace hincapié a los principios éticos de confidencialidad, respeto a la dignidad de la persona y respeto a la propiedad intelectual, así mismo se reconoce que toda información utilizada en el presente trabajo ha sido utilizada para fines académicos exclusivamente.

Dentro los principios que rigen la actividad investigadora, según el código de ética de ULADECH (2016) describe en la Protección a las personas.

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

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

Dentro las buenas prácticas del investigador, según el reglamento de código de ética Uladech (2016) establece:

El investigador debe ser consciente de su responsabilidad científica y profesional

ante la sociedad. En particular, es deber y responsabilidad personal del investigador considerar cuidadosamente las consecuencias que la realización y la difusión de su investigación implican para los participantes en ella y para la sociedad en general. Este deber y responsabilidad no pueden ser delegados en otras personas.

En materia de publicaciones científicas, el investigador debe evitar incurrir en faltas deontológicas por las siguientes incorrecciones:

- a) Falsificar o inventar datos total o parcialmente.
- b) Plagiar lo publicado por otros autores de manera total o parcial.
 - c) Incluir como autor a quien no ha contribuido sustancialmente al diseño y realización del trabajo y publicar repetidamente los mismos hallazgos.

V. Resultados

5.1 Resultados

5.1.1. Conocer la Motricidad gruesa de los niños y niñas mediante un pre test.

Tabla 05. Resultados obtenidos del pre test.

Criterio	fi	%
A: Logrado	1	5,0
B: Procesos	3	15,0
C: Inicio	16	80,0
Total	20	100,0

Fuente: Resultados de la lista de cotejo

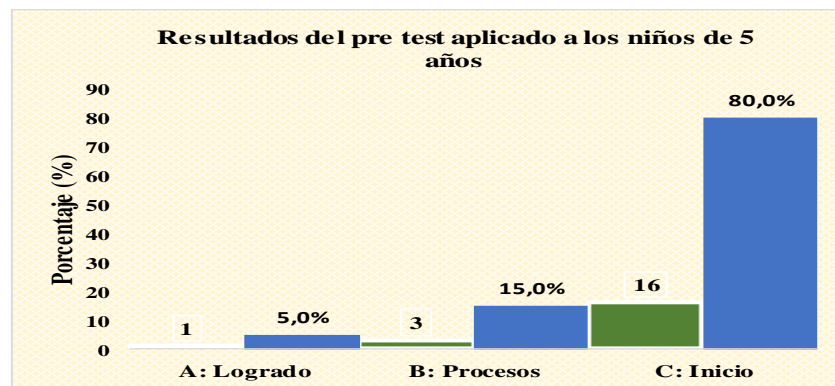


Figura 1. Resultado del pre test

Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 y figura 1, los resultados obtenidos mediante el pre test fueron que en el 80,0% (16) de los niños se encuentra en un nivel de inicio; es decir “C”, el 15% (3) niños alcanzaron un nivel “B”; es decir en procesos y el 5,0% (1) alcanzó un nivel de logro; es decir nivel “A”. Por lo tanto; es necesario desarrollar actividades para superar las dificultades.

5.1.2. Determinar si los juegos lúdicos como recurso desarrolla el esquema corporal de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1177 La Pedrera, distrito de Piscuyacu.

Tabla 5. Resultados de la primera sesión

Criterio	fi	%
A: Logrado	6	30,0
B: Procesos	6	30,0
C: Inicio	8	40,0
Total	20	100

Fuente: Lista de cotejo

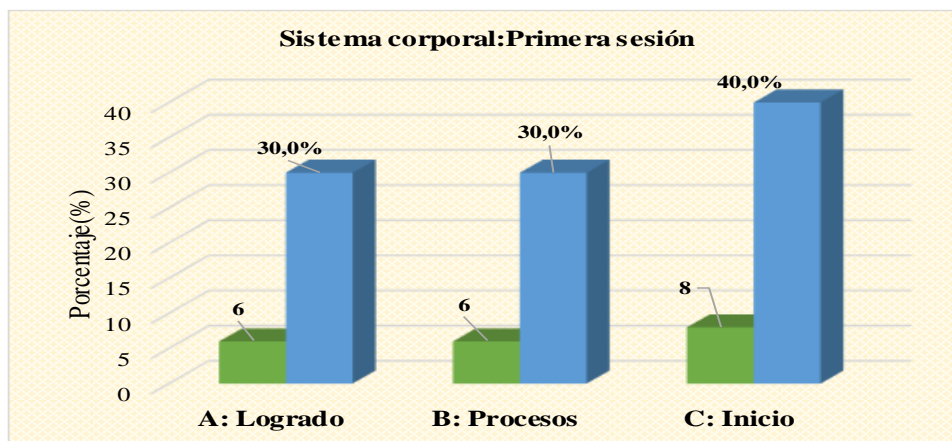


Figura 2. Resultado porcentual del desarrollo del esquema corporal (sesión 01)
Fuente: Tabla 6

En la tabla 6 y figura 2, los resultados obtenidos en la primera sesión fueron el 40,0% (8) de los niños se encuentra en un nivel de inicio; es decir “C”, el 30% (6) niños alcanzaron un nivel “B”; es decir en procesos y el 30,0% (6) alcanzó un nivel de logro; es decir nivel “A”. Ante los resultados obtenidos urge realizar estrategias para superar las dificultades.

Tabla 6. Resultado de la segunda sesión

Criterio	fi	%
A: Logrado	8	40,0
B: Procesos	8	40,0
C: Inicio	4	20,0
Total	20	100

Fuente: Lista de cotejo

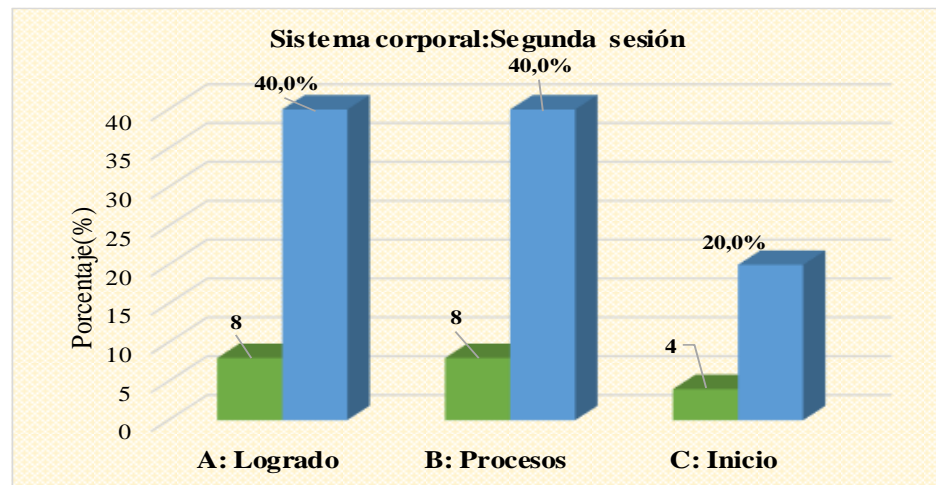


Figura 3. Resultado porcentual del desarrollo del esquema corporal (sesión 02)
Fuente: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 3, los resultados obtenidos en la segunda sesión fueron el 20,0% (4) de los niños se encuentra en un nivel de inicio; es decir “C”, el 40% (8) niños alcanzaron un nivel “B”; es decir en procesos y el 40,0% (8) alcanzó un nivel de logro; es decir nivel “A”. Ante los resultados obtenidos el docente debe fomentar las actividades del programa para superar las dificultades.

Tabla 7. Resultado de la tercera sesión

Criterio	fi	%
A: Logrado	8	40,0
B: Procesos	12	60,0
C: Inicio	0	0,0
Total	20	100,0

Fuente: Lista de cotejo

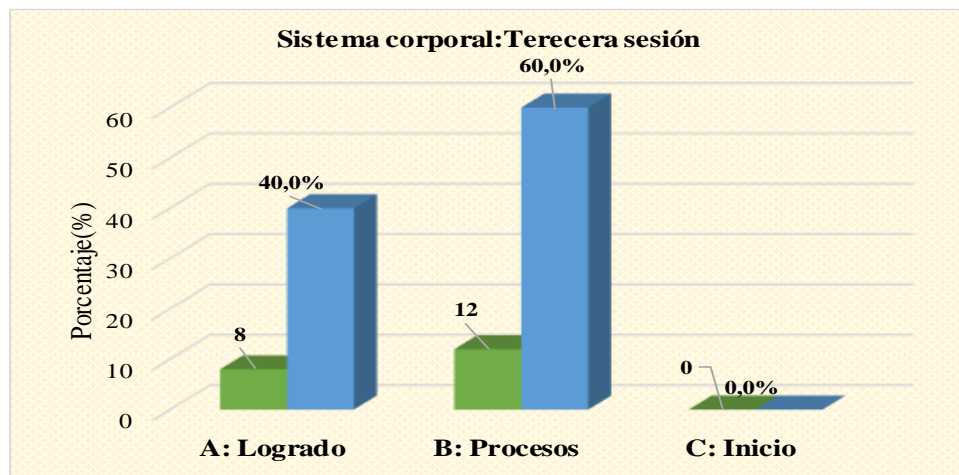


Figura 4. Resultado porcentual del desarrollo del esquema corporal (sesión 03)

Fuente: Tabla 8

En la tabla 8 y figura 4, los resultados obtenidos en la tercera sesión fueron el 60% (12) niños alcanzaron un nivel “B”; es decir en procesos y el 40,0% (8) alcanzó un nivel de logro; es decir nivel “A”.

Tabla 8. Resultado de la cuarta sesión

Criterio	fi	%
A: Logrado	8	40,0
B: Procesos	8	40,0
C: Inicio	4	20,0
Total	20	100,0

Fuente: Lista de cotejo

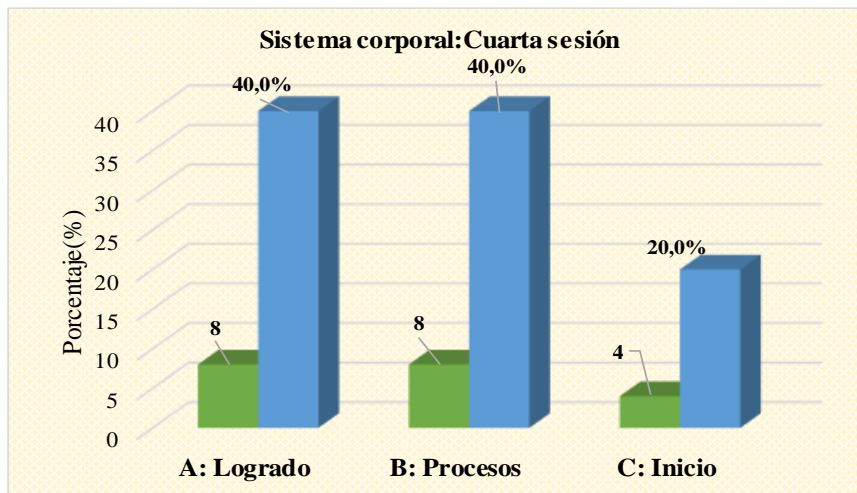


Figura 5. Resultado porcentual del desarrollo del esquema corporal (sesión 04)

Fuente: Tabla 9

En la tabla 9 y figura 5, los resultados obtenidos en la cuarta sesión fueron el 20,0% (4) de los niños se encuentra en un nivel de inicio; es decir “C”, el 40% (8) niños alcanzaron un nivel “B”; es decir en procesos y el 40,0% (8) alcanzó un nivel de logro; es decir nivel “A”.

5.1.3. Determinar si los juegos lúdicos como recurso desarrolla el equilibrio de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1177 La Pedrera, distrito de Piscuyacu.

Tabla 9. Resultado de la quinta sesión

Criterio	fi	%
A: Logrado	3	15,0
B: Procesos	15	75,0
C: Inicio	2	10,0
Total	20	100,0

Fuente: Lista de cotejo

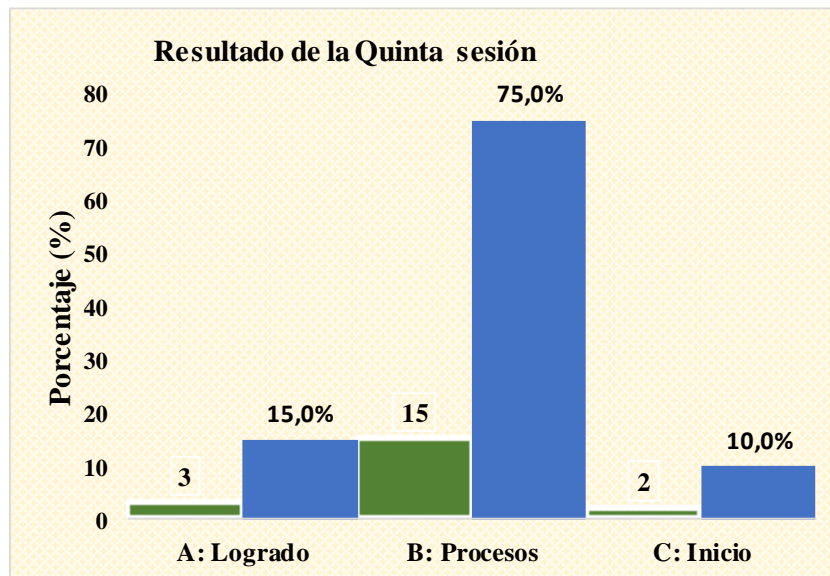


Figura 5. Resultado porcentual del desarrollo del equilibrio (sesión 05)

Fuente: Tabla 10

En la tabla 10 y figura 6, los resultados obtenidos en la quinta sesión fueron el 10,0% (2) de los niños se encuentra en un nivel de inicio; es decir “C”, el 75% (15) niños alcanzaron un nivel “B”; es decir en procesos y el 15,0% (3) alcanzó un nivel de logro; es decir nivel “A”.

Tabla 10. Resultados de la sexta sesión

Criterio	fi	%
A: Logrado	4	20,0
B: Procesos	10	50,0
C: Inicio	6	30,0
Total	20	100,0

Fuente: Lista de cotejo

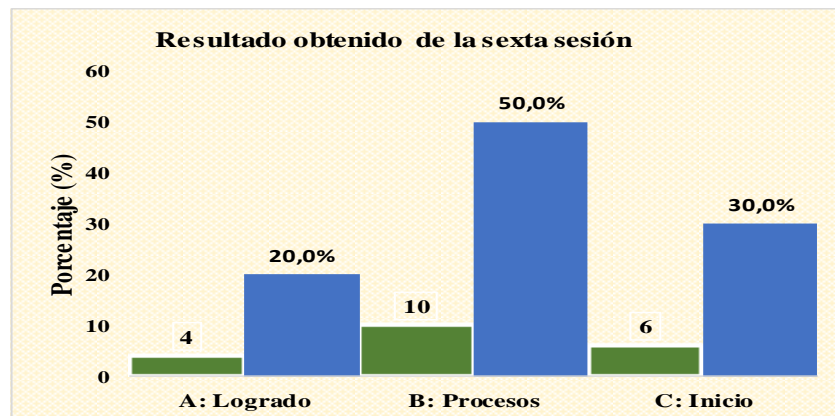


Figura 6. Resultado porcentual del desarrollo del equilibrio (sesión 06)
Fuente: Tabla 11

En la tabla 11 y figura 7, los resultados obtenidos en la sexta sesión fueron el 30,0% (6) de los niños se encuentra en un nivel de inicio; es decir “C”, el 50% (10) niños alcanzaron un nivel “B”; es decir en procesos y el 20,0% (4) alcanzó un nivel de logro; es decir nivel “A”.

Tabla 11. Resultado de la séptima sesión

Criterio	fi	%
A: Logrado	7	35,0
B: Procesos	10	50,0
C: Inicio	3	15,0
Total	20	100,0

Fuente: Lista de cotejo

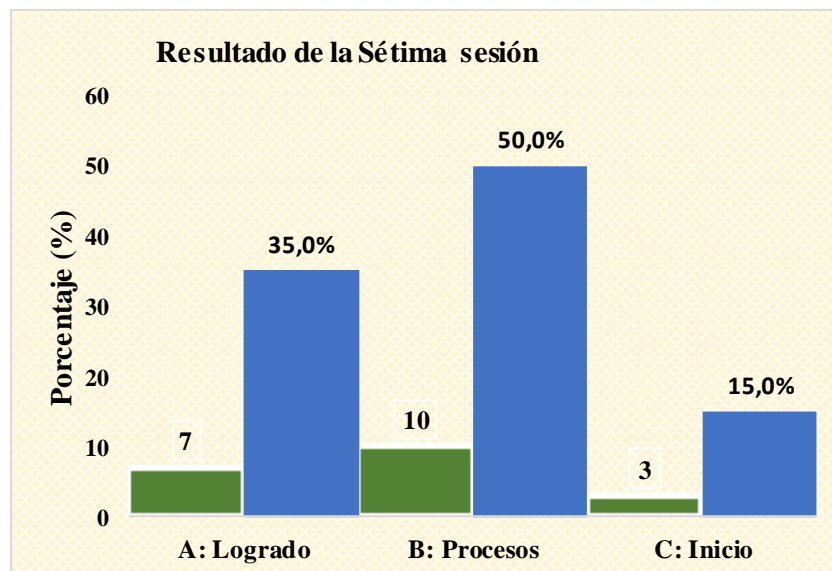


Figura 7. Resultado porcentual del desarrollo del equilibrio (sesión 07)

Fuente: Tabla 12

En la tabla 12 y figura 8, los resultados obtenidos en la séptima sesión fueron el 15,0% (3) de los niños se encuentra en un nivel de inicio; es decir “C”, el 50% (10) niños alcanzaron un nivel “B”; es decir en procesos y el 35,0% (7) alcanzó un nivel de logro; es decir nivel “A”.

Tabla 12. Resultado de la octava sesión

Criterio	fi	%
A: Logrado	9	45,0
B: Procesos	9	45,0
C: Inicio	2	10,0
Total	20	100,0

Fuente: Lista de cotejo

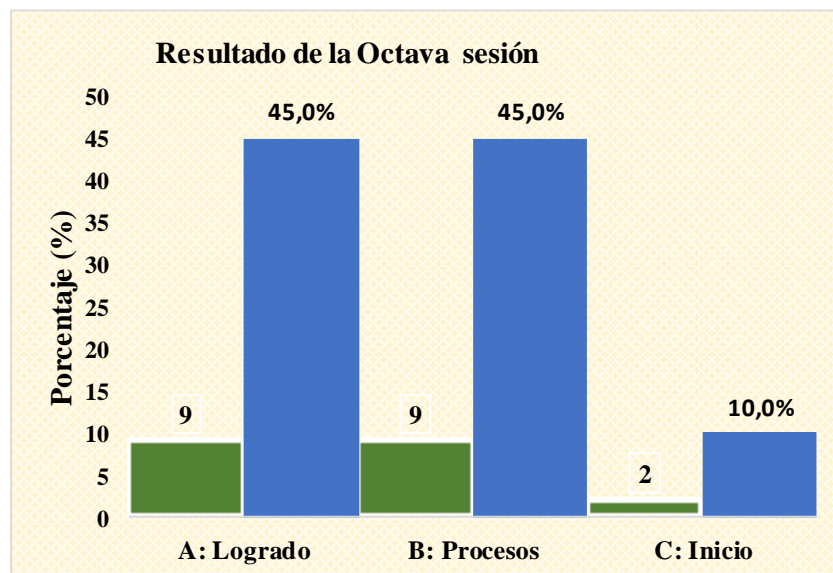


Figura 8. Resultado porcentual del desarrollo del equilibrio (sesión 08)

Fuente: Tabla 13

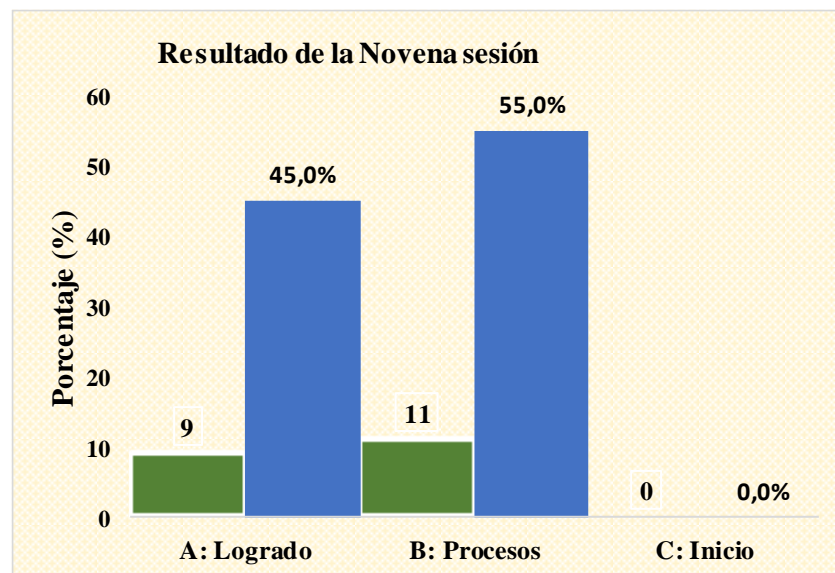
En la tabla 13 y figura 8, los resultados obtenidos en la octava sesión fueron el 10,0% (2) de los niños se encuentra en un nivel de inicio; es decir “C”, el 45% (9) niños alcanzaron un nivel “B”; es decir en procesos y el 45,0% (9) alcanzó un nivel de logro; es decir nivel “A”.

5.1.4. Determinar si los juegos lúdicos como recurso desarrolla la coordinación de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1177 La Pedrera, distrito de Piscuyacu.

Tabla 13. Resultado de la novena sesión

Criterio	fi	%
A: Logrado	9	45,0
B: Procesos	11	55,0
C: Inicio	0	0,0
Total	20	100,0

Fuente: Lista de cotejo



*Figura 9. Resultado porcentual del desarrollo de Coordinación (sesión 09)
Fuente: Tabla 14*

En la tabla 14 y figura 10, los resultados obtenidos en la novena sesión fueron el 55,0% (11) niños alcanzaron un nivel “B”; es decir en procesos y el 45,0% (9) alcanzó un nivel de logro; es decir nivel “A”.

Tabla 15. Resultado de la décima sesión

Criterio	fi	%
A: Logrado	8	40,0
B: Procesos	9	45,0
C: Inicio	3	15,0
Total	20	100,0

Fuente: Lista de cotejo

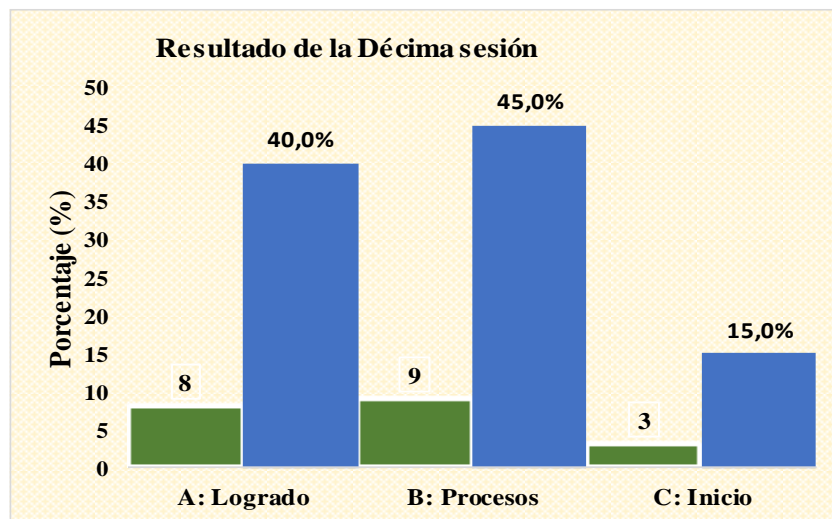


Figura 10. Resultado porcentual del desarrollo de Coordinación (sesión 10)

Fuente: Tabla 15

En la tabla 15 y figura 11, los resultados obtenidos en la décima sesión fueron el 15,0% (3) de los niños se encuentra en un nivel de inicio; es decir “C”, el 45% (9) niños alcanzaron un nivel “B”; es decir en procesos y el 40,0% (8) alcanzó el nivel “A”; es decir nivel de logro.

Tabla 14. resultado de la décima primera sesión

Criterio	fi	%
A: Logrado	9	45,0
B: Procesos	11	55,0
C: Inicio	0	0,0
Total	20	100,0

Fuente: Lista de cotejo

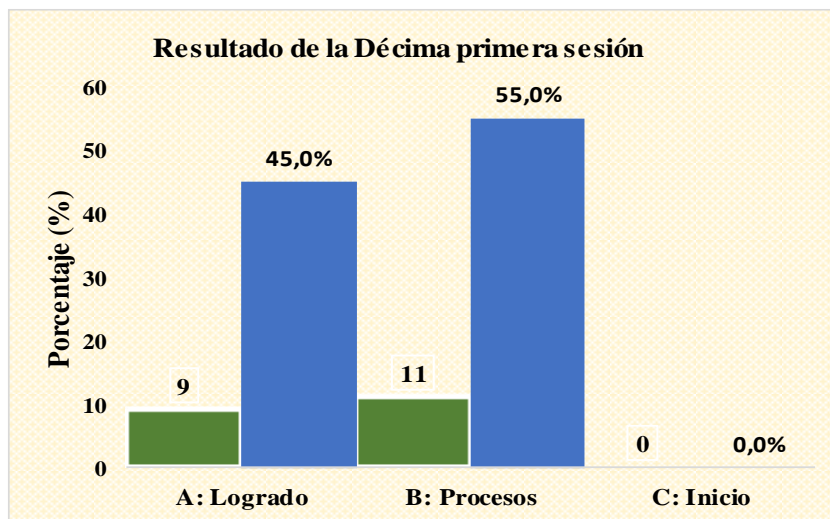


Figura 11. Resultado porcentual del desarrollo de Coordinación (sesión 11)

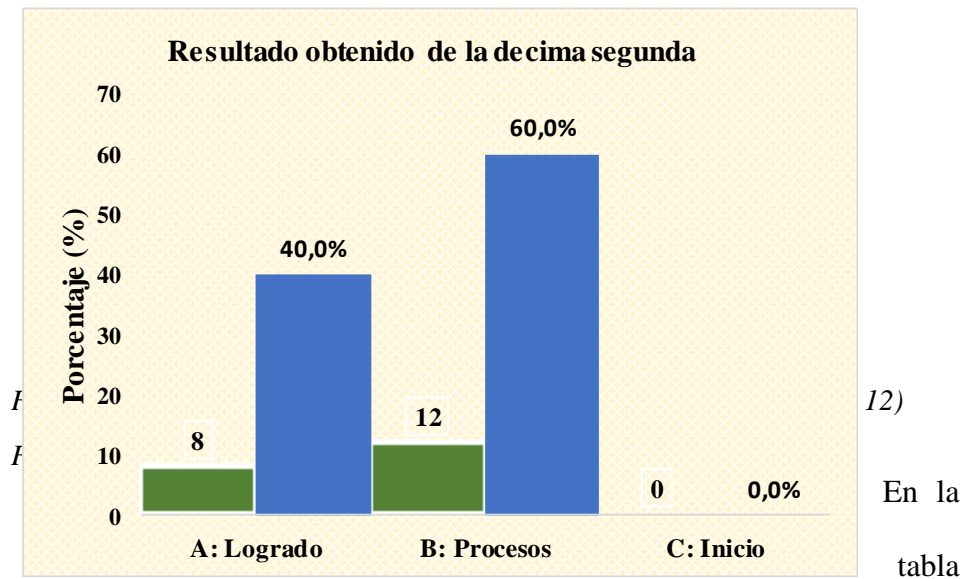
Fuente: Tabla 16

En la tabla 16 y figura 12, los resultados obtenidos en la décima primera sesión fueron el 55% (11) niños alcanzaron un nivel “B”; es decir en proceso y el 45,0% (9) alcanzó el nivel “A”; es decir nivel de logro.

Tabla 15. Resultado de la décima segunda sesión

Criterio	fi	%
A: Logrado	8	40,0
B: Procesos	12	60,0
C: Inicio	0	0,0
Total	20	100,0

Fuente: Lista de cotejo



17y figura 13, los resultados obtenidos en la décima segunda sesión fueron el 60 % (12) niños alcanzaron un nivel “B”; es decir en proceso y el 40,0% (8) alcanzó el nivel “A”; es decir nivel de logro.

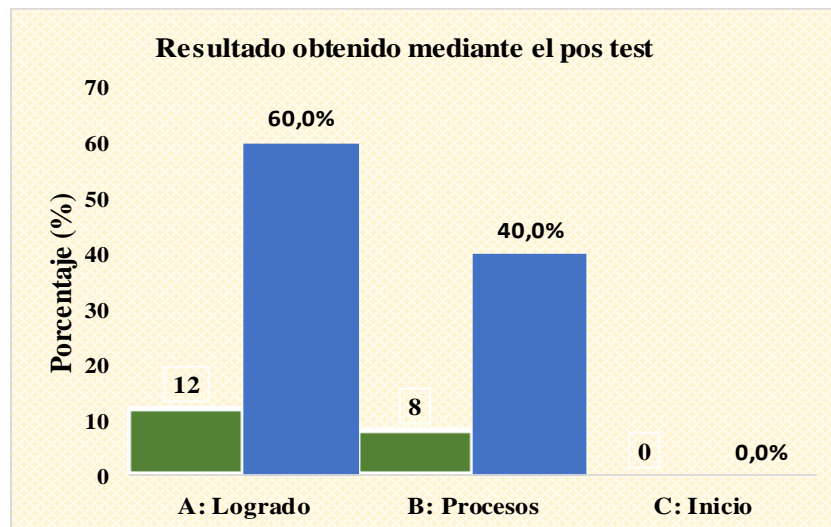
5.1.5. Evaluar mediante un pos test la Motricidad gruesa de los niños de la institución.

Tabla 16. resultado obtenido mediante el pos test

Criterio	fi	%
A: Logrado	12	60,0
B: Procesos	8	40,0
C: Inicio	0	0,0
Total	20	100,0

Fuente: Lista de cotejo

Figura 13. Resultado del pos test



Fuente: Tabla 18

En la tabla 18 y figura 14, los resultados obtenidos mediante el pos test fueron: el 40 % (8) niños alcanzaron un nivel “B”; es decir en proceso y el 60,0% (12) alcanzó el nivel “A”; es decir nivel de logro. Por lo tanto, el programa aplicado a los estudiantes se ha obtenido resultados favorables.

Tabla 17. Resultado en porcentaje de las doce sesiones

S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----

Porcentaje de las sesiones	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%
A	30	40	40	40	15	20	35	45	45	40	45	40
B	30	40	60	40	75	50	50	45	55	45	55	60
C	40	20	0	20	10	30	15	10	0	15	0	0

Fuente: Lista de cotejo de las doce sesiones

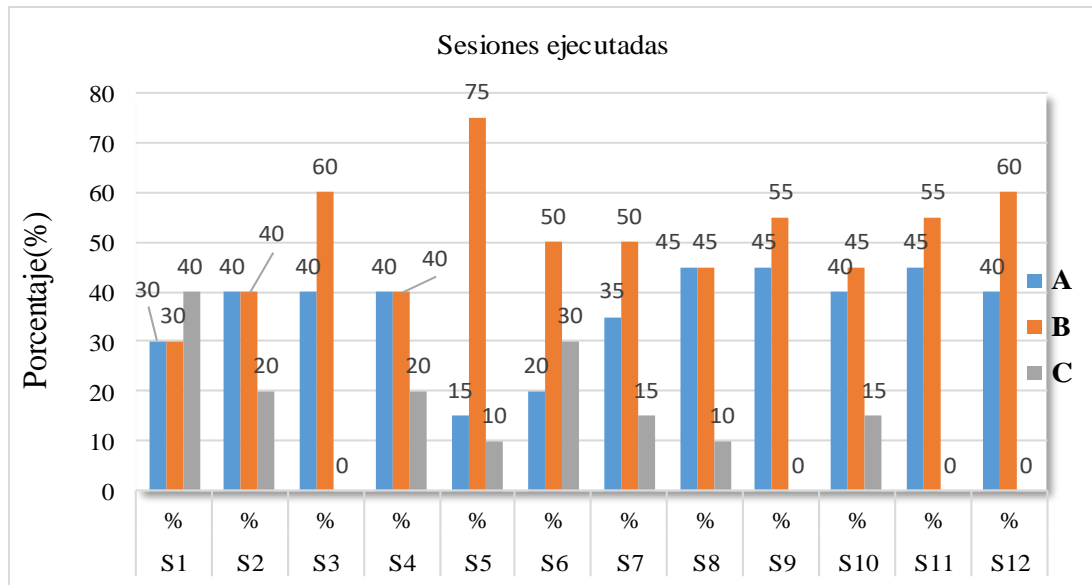


Figura 15. resultado en porcentaje de las sesiones

Fuente: Tabla 19

En la tabla 19 y figura 15, en el consolidado de las doce sesiones, en cuanto los más altos porcentajes expresado en la figura 15 se tiene que: en el nivel “C” el mayor porcentaje se tiene en la sesión 01 con 40%, en sesión 06 con 30%, luego con respecto al nivel “B”, tenemos que en las sesiones con más alto porcentaje tenemos en la sesión 05 con 75%, luego las sesión 09 con el 55 %, la sesión 12 con el 60% y finalmente los porcentajes más altos en el nivel “A” tenemos: en la sesión 08,09 y 11 con 45% cada uno de las sesiones.

Comprobación de la hipótesis

Con respecto a la hipótesis planteada:

H1. Los juegos lúdicos como recurso desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1177 la Pedrera, distrito de Piscuyacu, provincia de Huallaga, departamento de San Martín-2019, se ha utilizado la estadística no paramétrica, la prueba de student para comparar la mediana de dos muestras relacionadas, y utilizando el análisis de “Estática crosstabulation” procesada en el software SPSS Vs. 18.0 para el Sistema Operativo Windows.

Hipótesis Nula:

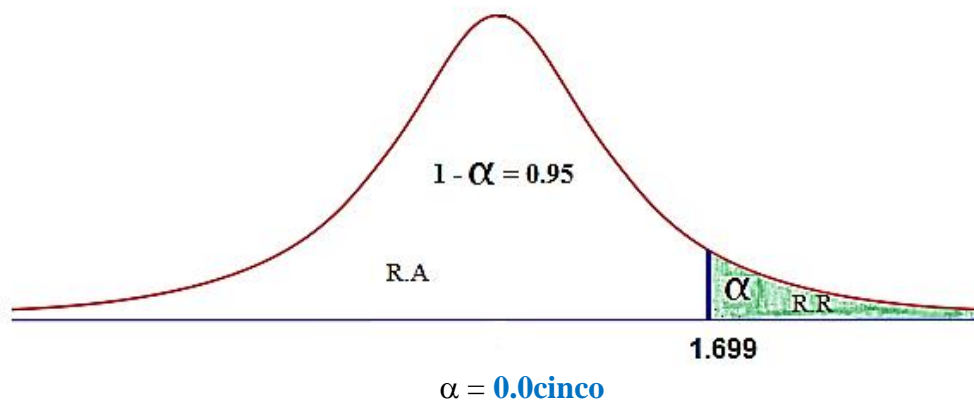
Si hay diferencia entre los grupos

Hipótesis Alternativa:

No hay diferencia entre los grupos

NIVEL DE SIGNIFICANCIA: $\alpha = 0.05$

ESTADÍSTICA DE PRUEBA: Prueba T de student



REGIONES:

Ho si acepta por lo tanto hay diferencia significativa entre los grupos, mediante la prueba estadística T de student a un nivel de significancia del 5%.

Tabla 18. Estadísticos descriptivos

	N	Media	Desviación típica	Mínima	Máximo
Pre- test	20	11	2.577	8.00	15.00
Post test	20	16	2.691	11.00	18.00

En la tabla N° 20, se puede apreciar que según estadístico de contraste prueba de student el valor de $T = -12.773 < 1.77$, es decir, existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el área de comunicación obtenidos en el Pre Test y Post Test.

Por lo tanto se concluye que la aplicación de los juegos lúdicos como recurso sí desarrolla la motricidad gruesa en niños de cinco años de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA 1177 La Pedrera, distrito de Piscuyacu, Provincia de Huallaga, Departamento de San Martín-2019.

5.2 Análisis de resultados

5.2.1 Conocer la Motricidad gruesa de los niños y niñas mediante un pre test.

La motricidad, se desarrolla de manera gradual y de acuerdo también a su edad de los infantes.

Por ello al desarrollar las actividades se han obteniendo resultados en desventaja; es decir al aplicar el pre test los niños obtuvieron un nivel de C, es decir el 80,0% siendo esto bajo. Esto demuestra que los niños tienen dificultades por lo tanto era necesario emprender actividades que mejoren su aprendizaje.

Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje esto es referente al nivel de logro C.

Los resultados, podemos considerar con el trabajo de Quito (2017). En su investigación: La influencia de la técnica gráfico plástico como estrategia con enfoque socio cultural para mejorar el desarrollo de la psicoMotricidad gruesa en niños y niñas de cinco años en la institución educativa “Alfred Nobel”, en su investigación considero un tipo de estudio es de corte experimental y el diseño fue de tipo pre experimental con un solo grupo de estudio. La población estuvo integrada por todos los niños y niñas de educación inicial; mientras que la muestra por 20 niños y niñas de cinco años. El test de medición del nivel de la psi Motricidad gruesa, fue elaborado a partir del marco teórico; posee tres

dimensiones: viso manual, gestual y fonético, en donde concluye que: existe una decisiva influencia de la técnica gráfico plástico como estrategia con enfoque socio cultural en la mejora del desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa “Alfred Nobel” – Carhuaz, 2016.

Mesonero (1994) citado en Quito (2016), de igual manera considera que la psicomotricidad gruesa, es el conjunto de actividades realizadas por el niño/a mediante el movimiento realizado por los músculos focalizados en su cuerpo, los cuales requieren mucha precisión y elevada coordinación, pues no exige amplitud sino movimientos de mayor exactitud.

Finalmente, Green (2002), las técnicas de expresión gráfico-plástica tienen por finalidad la adquisición de estrategias para dibujar y pintar. Desarrollando los medios, que permiten comunicar empleando la imagen y fomentando capacidades creadoras al experimentar con diversos elementos, implementando soluciones innovadoras

5.2.2. Determinar si los juegos lúdicos como recurso desarrolla el esquema corporal de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1177 La Pedrera, distrito de Piscuyacu.

Al aplicar las sesiones de aprendizaje para evaluar el **desarrollo del esquema corporal** en los niños de cinco años, se ejecutaron cuatro sesiones en los cuales se obtuvieron resultados favorables; es decir en la sesión 01 el mayor porcentaje se obtuvo en el nivel “A” y “B” con 30% cada nivel respectivamente, de la misma manera en la sesión 02 el mayor porcentaje se obtuvo en los niveles A y B con 49% cada uno, en la sesión 03, el

mayor porcentaje se obtuvo en el nivel “B” con 60% y en la sesión 04 , el mayor porcentaje se obtuvo en el nivel “A” y”B” con el 40 % cada nivel.

Gil (2017) nos dice que: “El desarrollo del sistema corporal es esencial para desarrollar una imagen mental de nuestro cuerpo, tanto estática como dinámica y de esta manera lograr conocernos mejor a nosotros mismos y situarnos en el espacio” (p.3)

De esta manera, el autor nos da entender que el desarrollo corporal es importante en los niños y niñas con la finalidad de ir formándose en el aspecto físico, motriz y mental en ellos.

De la misma manera, Gutiérrez (2012), en su tesis titulada “Técnicas Grafico plástico basado en el enfoque significativo para desarrollar la Motricidad gruesa en niños de cinco años”. También hace alusión al desarrollo corporal, no solamente está referido a los ejercicios, sino que también comprende ejercicios con las manos, el entender de los movimientos giratorios ya sea hacia la izquierda o derecha, pero mediante la técnica de grafo plásticas ellos desarrollan su habilidad de la mano y creatividad o desarrollo cognitivo.

5.2.3. Determinar si los juegos lúdicos como recurso desarrolla el equilibrio de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1177 La Pedrera, distrito de Piscuyacu.

Al evaluar el **desarrollo del equilibrio** en los niños de cinco años mediante las sesiones (05 al 08) se obtuvieron los siguientes resultados: es decir en la sesión 05 el mayor

porcentaje se obtuvo en el nivel “B” con 75%, de la misma manera en la sesión 06 el mayor porcentaje se B con 50%, en la sesión 07, el mayor porcentaje se obtuvo en el nivel “B” con 50% y en la sesión 08 , el mayor porcentaje se obtuvo en el nivel “A” y”B” con el 45 % cada nivel.

El desarrollo del equilibrio va relacionado al conjunto de ejercicios en donde los niños y niñas desarrollan durante su formación o desarrollo corporal; es decir es el producto de las acciones que realiza los niños; por ejemplo: pararse en un solo pie por un determinado tiempo, o caminar por un cinta gruesa si salirse de ella, o en caso contrario el saltar cuadros sin pisar la rayas de cuadro; es decir se manifiesta un conjunto de habilidades en los niños en donde mantiene ese equilibrio corporal en sus ejercicios.

Como manifiesta Torres (2005), el equilibrio tiene que ver con la habilidad para mantener el cuerpo compensado, tanto en posiciones estáticas como dinámicas (p.7).

Como manifiesta el autor (Torres; 2005) que el equilibrio se desarrolla de dos maneras; se dice de un equilibrio estático; cuando el proceso perceptivo motor busca un ajuste a la postura y una información sensorial exteroceptiva y propioceptiva cuando el sujeto no imprime una locomoción corporal.

De la misma manera, se dice de un equilibrio dinámico cuando el el centro de gravedad sale de la vertical corporal para realizar un desplazamiento y tras acción reequilibradora regresa a la base de sustentación.

Además, del equilibrio corporal debemos mencionar que interviene diversos factores como los sensoriales, mecánicos e incluso factores de motivación.

5.1.4. Determinar si los juegos lúdicos como recurso desarrolla la coordinación de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1177 La Pedrera, distrito de Piscuyacu.

Al evaluar el **desarrollo de la coordinación** en los niños de cinco años mediante las sesiones (09 a la 12) sesiones, se obtuvieron los siguientes resultados: es decir en la sesión 09 el mayor porcentaje se obtuvo en el nivel “B” con 55%, de la misma manera en la sesión 10 el mayor porcentaje se B con 45%, en la sesión 11, el mayor porcentaje se obtuvo en el nivel “B” con 55% y en la sesión 12, el mayor porcentaje se obtuvo en el nivel” B” con el 60 % en este nivel.

En Redondo (2010) con respecto a la coordinación motriz nos manifiesta que es uno de los elementos cualitativos del movimiento, en donde tiene que ver con el control del movimiento y los estímulos y esto también está orientado al desarrollo de experiencias y aprendizajes motores, es decir que hayan adquiridos en etapas anteriores.

Por lo consiguiente, Vialles, C. (2001) refiere que el desarrollo motor grueso implica mejorar las habilidades utilizando los músculos largos de las extremidades. Actividades como correr, saltar, arrojar, brincar y anda en bicicleta promueven el desarrollo motor grueso. Mejorar la coordinación y el control corporal es el objetivo de un niño conforme se vuelve más grande y fuerte.

Evaluar mediante un pos test la Motricidad gruesa de los niños de la institución educativa N° 1177 La Pedrera.

En cuanto a los resultados obtenidos en el pos test, según la tabla 18 y figura 14, los resultados del pos test fueron: el 40 % (8) niños alcanzaron un nivel “B”; es decir en proceso y el 60,0% (12) alcanzó el nivel “A”; es decir nivel de logro.

Como se evidencia en los resultados, la aplicación del programa de técnicas grafoplástica basados en el enfoque colaborativo utilizando material concreto ha mejorado la Motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA en estudio.

Como manifiesta, Ávila (2014). En su investigación: Aplicación de talleres de psicomotricidad bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la Motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA P. "ULADECH" del distrito de Chimbote en el año 2013. En su estudio de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental, con un pre test y post test a un solo grupo, asimismo, trabajó con una población muestral de 20 estudiantes de cinco años de educación inicial.

La técnica e instrumento utilizados para la recolección de los datos fueron la observación y la lista de cotejo respectivamente. Ante los resultados obtenidos, acepta la hipótesis

que sustenta de que la aplicación de talleres de psicomotricidad bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró la Motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la INSTITUCIÓN EDUCATIVAP “ULADECH” del distrito de Chimbote, 2013.

En los aportes de Ugarte (2018). Basado en un programa basado en técnicas grafo-plásticas mejoraría la Motricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa Particular “Virgen de Guadalupe” de la ciudad de Chimbote, año 2018. En donde considero una metodología de un nivel aplicativo,

Como comenta el autor que, siempre es necesario la planificación de las actividades y a la vez es necesario las actividades que se va a realizar de acuerdo a interés de los niños, si ellos están agotados intelectual mente, es necesario hacer ejercicios de niscalos y es una de la forma de desarrollar la psicomotricidad en ellos; es decir movimiento de músculos.

VI. Conclusiones Aspectos complementarios

Las conclusiones de la investigación, está referido de acuerdo a los objetivos planteados, tal es así que:

La Motricidad gruesa de los niños y niñas, los resultados obtenidos mediante el pre test fue que el 80% se encontraron en un nivel de inicio, esto quiere decir que los estudiantes en esta primera fase aun no desarrollaban las técnicas de la Motricidad gruesa, en lo cual se infiere que ante la dificultad es necesario proponer estrategias para contribuir a la mejora.

En cuanto el **desarrollo del esquema corporal** en los niños de cinco años, se comprobó que los resultados obtenidos mediante sesiones; en la primera sesión se obtuvo un nivel “A” y “B” con 30% cada nivel respectivamente, de la misma manera en la sesión 02 el mayor porcentaje se obtuvo en los niveles A y B con 49% cada uno, en la sesión 03, el mayor porcentaje se obtuvo en el nivel “B” con 60% y en la sesión 04, el mayor porcentaje se obtuvo en el nivel “A” y”B” con el 40 % cada nivel.

Con relación al desarrollo **del equilibrio, se comprobó que el n 75%** de los estudiantes obtuvieron un nivel “B” ,(sesión 05), de la misma manera en la sesión 06 el mayor porcentaje se obtuvo un nivel B con 50%, en la sesión 07, el mayor porcentaje se obtuvo en el nivel “B” con 50% y en la sesión 08 , el mayor porcentaje se obtuvo en el nivel “A” y”B” con el 45 % cada nivel.

Con respecto al desarrollo **de la coordinación**, se comprobó en las sesiones: 09 el mayor porcentaje se obtuvo en el nivel “B” con 55%, de la misma manera en la sesión 10 el mayor porcentaje se B con 45%, en la sesión 11, el mayor porcentaje se obtuvo en el nivel “B” con 55% y en la sesión 12, el mayor porcentaje se obtuvo en el nivel” B” con el 60 % en este nivel.

Al evaluar la Motricidad gruesa mediante un pos test los resultados demostraron que al aplicar el programa basado en los juegos lúdicos como recursos didácticos se comprobó que el 40 % (8) niños alcanzaron un nivel “B”; es decir en proceso y el 60,0% (12) alcanzó el nivel “A”; es decir nivel de logro.

RECOMENDACIONES

- ✓ Se recomienda a los docentes aplicar estrategias pertinentes en la ejecución de las actividades.
- ✓ Desarrollar talleres de manejo de estrategias y elaboración de materiales con la finalidad de redundar en los estudiantes quienes son los beneficiarios.
- ✓ Hacer uso de materiales didácticos para propiciar el aprendizaje en los estudiantes, así mismo estos materiales deben de cumplir una funcionalidad y debe ser aplicables de manera didáctica.

Referencias bibliográficas

- Adelantado, P. P. (1995). *El cuerpo, el desarrollo y la psicomotricidad*. *Revista de Estudios y Experiencias*, 15-26.
- Ávila(2014). *Aplicación de talleres de psicomotricidad bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto paraa la mejora de la Motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la INSTITUCIÓN EDUCATIVAP. "ULADECH" del distrito de Chimbote en el año 2013*. Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000034989>
- Aguirre Zavaleta, Javier. (1995). *Desarrollo de la inteligencia motriz como base para la evolución y capacitación humana en los primeros años de vida*. Disponible en: <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d019.pdf>
- Ausubel D. Novak, J. y. (1983). *Psicología Educativa un punto de vista cognitivo*. Mexico D.F.: Trillas.
- Ayres & Sotelo (2013) *Correlación entre el desarrollo de motricidad fina y motricidad gruesa en niños de tres años de la cuna jardín Camembert Arequipa, 2013*. Recueprado de: <http://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/436824>
- Berruezo, P.P. (2000): *El contenido de la psicomotricidad*. En Bottini, P. (ed.) *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*. pp. 43-99. Madrid:
- Bruno, H. (2011) *Importancia de la lúdica en la infancia*. México. Editorial Infancia
- Caballero, A.; Yoli, J. y Valega, Y. (2010). *El juego, para estimular la motricidad gruesa*

en niños de cinco años del Jardín Infantil “Mis pequeñas estrellas” del distrito de Barranquilla, Colombia. (Tesis de pregrado) Universidad del Atlántico. Barranquilla, Colombia.

Cabrera, M, (2009). Estimulación temprana hacia una puerta para el futuro.

Cárdenas (2018) en su trabajo de investigación: Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa “Virgen del Rosario” Huacho”-2017.

Comellas, J. (2003) La psicomotricidad en la educación infantil. Barcelona, España. Editorialceac

Díaz, A.; Flores, O. y Moreno, Z. (2015). Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa Bajo Grande – Sahagún. (Tesis de licenciatura) Fundación Universitaria Los Libertadores, Colombia.

Dicuasi, M. & Quiroz, M. (2011) “La deficiencia en el desarrollo de la Motricidad gruesa en niños/as de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús de la Ciudad de Ibarra Ecuador 2011”;

Egoavil(2017). El uso del juego “Mira como me muevo” y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E 240 Carlitos en la ciudad de La Merced-Junín, durante el periodo lectivo 2015.

Feo (2010) “Orientaciones Básicas Para El Diseño De Estrategias Didácticas”

Fonseca, V. (2010). Estudio y Génesis de la Psicomotricidad. Barcelona: INDE

Hidalgo (2012). “Desarrollo del taller de Dibujo, Pintura y Modelado para mejorar la

Motricidad gruesa de los niños del primer grado de la Institución Educativa
“José Carlos Mariátegui”.

García A, Gutiérrez F, Marqués J, Román R, Ruiz F, Samper M. (2010). Los juegos
en la Educación Física de los 6 a los 12 años. 2 ed. España: INDE publicaciones

Gil, P., & Navarro, V. (2004). El juego motor en educación inicial. Valencia, España:
Wanceulen - Editorial Deportiva S.L.

González (2014). *Las técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la Motricidad gruesa*.
Recuperado de: <https://es.slideshare.net/jahairagonzales/tecnicas-grafo-plasticas>.

Gutiérrez, L. (2012) “Técnicas Grafico plástico basado en el enfoque significativo para
desarrollar la Motricidad gruesa en niños de cinco años”. Chimbote: ULA.

Gutiérrez, F. (2011) *Objetivos y didáctica de la educación plástica*. Buenos Aires:
Kapelusz.

León, M. (2011) *Estimulación motriz para mejorar la adquisición de la lectoescritura*.
Argentina: El Cid Editor.

Linan, S. (2010) *Desarrollo psicomotor del nacimiento a los 6 años*. Madrid: Doñate.

Lopez(2016). Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en
niños de cuatro años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo 2016.

Marchena(2017). La motricidad gruesa y las nociones espaciales en los niños de 4 años
de la I. E.I. N° 053 Mi Niñito Jesús, Surquillo – 2017

Miño y Dávila. Berruezo y Adelantado, P. P. (2004). *El cuerpo, el desarrollo y la
Psicomotricidad.*, Revista Digital Terra.es, Disponible en:

<http://www.Terra.es/person/psicomot.htm>

Ortega y Posso (2013) “La Motricidad gruesa para una adecuada coordinación motriz en los niños y niñas del primer año de educación básica paralelos “A” y “B” de la Unidad Educativa Experimental “Teodoro Gomez de la Torre” de la Parroquial el Sagrado Cantón Ibarra Provincia de Imbabura durante el año lectivo 2009-2010”. Ecuador: Universidad Javeriana, Ecuador

Pacheco, H. (2015) Desarrollo afectivo y social. Barcelona: Pirámide.

Palacios. (2010). *El aprendizaje en los niños del nivel inicial y su incidencia en el aula.*

Recuperado de:

file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/TESIS%20MAESTRIA%20DEFINITIVA%20ULTIMA.pdf

Pérez de M.(2007) .El trabajo colaborativo propiciando desde la infancia.

Pere, P. (2012) Juego o Lúdica. Importancia. Santa Fe – Colombia. Editorial Colombia Infantes.

Preciado (2018). Preciado (2018) en donde establece que: juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa. n° 004 “mi dulce hogar”, del distrito de pampas de hospital, región tumbes, año 2018. Recuperado de: file:///C:/Users/Lenovo/AppData/Local/Temp/Uladech_Biblioteca_virtual-2.pdf

Pineda & De Canales (1994). *Metodología de la investigación, manual para el desarrollo de persona al de salud, Segunda edición. Organización Panamericana de*

la Salud. Washington.

Piaget, J. (1997) *La psicología de la inteligencia*. Barcelona: Crítica.

Pinponesde, M. (2009) *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro.

Pozo, A. y Rodríguez, Y. (2013). “Influencia del Taller Aprendo Haciendo con material reciclable y el uso de las técnicas gráfico plásticas para mejorar la coordinación motriz fina de los niños y niñas de cinco años de la INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 253 Isabel Honorio de Lazarte en la ciudad de Trujillo 2009”;

Quito (2017). *La influencia de la técnica grafico plástico como estrategia con enfoque socio cultural para mejorar el desarrollo de la psicoMotricidad gruesa en niños y niñas de cinco años en la institución educativa “Alfred Nobel” – Carhuaz* 2016. Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000044413>

Rivera(2001) *El enfoque colaborativo en el contexto del aprendizaje*. Recueprado de: file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/Uladech_Biblioteca_virtua_l_49.pdf

Sotomayor, R. (2010) *Didáctica de las artes plásticas y visuales en educación infantil*. Rioja: UNIR.

Soto (2011). *Las estrategias didácticas en el contexto educativo*.

Ugarte (2018). *Programa basado en técnicas gráfico plásticas para mejorar la Motricidad gruesa en los estudiantes de cinco años en la institución educativa particular Virgen de Guadalupe de la ciudad de Chimbote, provincia del Santa, región*

Áncash. 2018. Recuperado de:

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000046692>.

Yahuana (2018) Evaluación del desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la INSTITUCIÓN EDUCATIVAP. “Mi Nidito”, Piura, 2017. Recuperado de:

file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/MOTRICIDAD-_GRUESA_JUEGO_MOTRIZ_YAHUANA_SAGUMA_DINA%20EDITA.pdf

Vygotsky, L. (2009). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores (Tercera ed.). Barcelona, España: Crítica

Anexos

LEYENDA
SI = (1) NO = (0)

"Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"

**SOLICITO: PERMISO PARA APLICAR MI PROYECTO
DE INVESTIGACIÓN.**

SEÑOR:
JACQUELINE VELA RAMIREZ
DIRECTORA ENGARGADA
Ciudad.

Yo, **DIANA JACQUELINE RAMIREZ VELA**, identificada con DNI N° 00865263, con código de estudiante N° 2007122029, Bachiller de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, ante ud, con respeto y expongo:

Que, encontrándose realizando mi Taller de Investigación para la titulación, solicito permiso a su persona para aplicar Juegos Lúdicos a los estudiantes de 5 años del nivel Inicial de su institución que Ud. Preside, cuyo título de mi tesis es:

"JUEGOS LÚDICOS COMO RECURSO PARA DESAROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE LA LE 1177 LA PEDRERA". De la Provincia de Huallaga y departamento de San Martín.

Por lo Expuesto, espero acceder a lo solicitado.

Huanuco, 22 de julio del 2019

Atentamente,



DIANA J. RAMIREZ VELA
DNI N° 00865263
SOLICITANTE

"Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"

CONSTANCIA

La Directora de la Institución Educativa Inicial N° 1177 La Padrera, Distrito de Piscocoyacu, Provincia de Huallaga, Región San Martín, hace constar:

La Bachiller: **DIANA JACQUELINE RAMIREZ VELA**, con DNI N° 00865263, ha desarrollado su Proyecto de investigación que tiene por título: **JUEGOS LÚDICOS COMO RECURSO PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE LA I.E 1177 LA PEDRERA**. Distrito de Piscocoyacu, Provincia de Huallaga, departamento de San Martín, 2019.

En nuestra I.E con los estudiantes de Inicial de 5 años a partir del mes de Mayo del presente año.

Se expide la presente constancia para los fines que sea conveniente.

Huanuco, 22 de julio del 2019.

Atentamente,



JACQUELINE VELA RAMIREZ
DNI N° 48697695

Anexos: SESIONES DE APRENDIZAJE 01

PROPOSITO DE APRENDIZAJE : “MI CUERPO TIENE SONIDO ” / sesión 01				
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	SPICOMOTRICA DAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos. Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
MATERIALES				
SECUENCIA METODOLOGICA	ASAMBLEA	INICIO: Organizamos el aula con petates, alfombras, cojines para que los niños tengan modidad al sentarse. 🔔 Prevemos el material indicado y necesario. DESARROLLO:	🔔 . Cd con sonidos onomatopéyicos y de la naturaleza del módulo de biblioteca. 🔔 Alfombra o cojines, petates.	9:15 a 10:1500

		<p>🔔 Podemos proponerlos entonar una canción que ya saben, solo produciendo los sonidos de cada uno o también preguntarles que otras cosas les gustaría hacer con sonidos.</p> <p>🔔 Entregamos la ficha N°3, los niños y niñas observan las ilustraciones que tiene, les invitamos a plasmar en su ficha los sonidos que recuerdan que han escuchado de su cuerpo, los que han hecho sus compañeros o la docente.</p> <p>CIERRE: Los niños en asamblea, dialogan sobre la experiencia que han vivido en torno y como se han sentido, que sonidos han descubierto en su cuerpo. Invitamos a algunos niños voluntarios a expresar su experiencia.</p> <p>META COGNICION: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Quiénes participaron?¿cómo se sintieron?</p>		
--	--	--	--	--

PROPOSITO DE APRENDIZAJE : “Jugamos imitando el desplazamiento de los animales”

/ sesión 02

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	SPICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos. Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
MATERIALES				
SECUENCIA METODOLOGICA	ASAMBLEA	INICIO: 🛎 Preveamos varias imágenes de animales. 🛎 Tenemos las fichas o imágenes listas para jugar imitando y desplazando los animales. DESARROLLO:	🛎 Imágenes 🛎 Fichas de animales 🛎 VIDEOS	9:15 a 10:1500


	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>REPRESENTACIÓN GRAFICA</p> <p>CIERRE</p>	<p>🔔 Jugamos en el patio, los invitamos a jugar libremente a los niños o niñas , como ellos quieren, eligiéndose el nombre de un animal como se moviliza o se desplaza cada animal, luego de un momento de juego libre, nos sentamos formando semicírculo, descansamos, respiramos profundamente. Hacemos comparaciones entre los conformantes, y entre el nombre de animales que eligieron.</p> <p>🔔 Se forman voluntariamente, grupos de dos o tres jugadores a partir de sus propios intereses. Les entregamos la ficha de trabajo para que ellos dibujen libremente, cada niño dibujara el animal preferido que ellos eligieron, y como se desplaza, la observa y la relaciona por su propia iniciativa.</p> <p>🔔 Al término, cada niño saldrá a explicar que animal eligió y por qué, cómo se desplaza y como es el sonido del animal.</p> <p>CIERRE:</p> <p>🔔 En asamblea los niños expresan espontáneamente sus intereses, necesidades gustos, y dudas que tienen sobre el juego en el que participaron. Les responden sus compañeros y nosotras participamos si es necesario.</p> <p>META COGNICION: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Quiénes participaron?¿cómo se sintieron?</p>		
--	--	---	--	--

PROPOSITO DE APRENDIZAJE: “JUGAMOS A CONGELARNOS” / sesión 03

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	SPICOMOTRICIA DAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos. Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
MATERIALES				
SECUENCIA METODOLOGICA	ASAMBLEA	INICIO: 🔔 Los niños corren libremente por el patio, pero cuando escuchan la voz de la docente que dice “CONGELADO”, ellos se paran como estatuas y	🔔 PAPELOGRAFO. 🔔 PAPEL BOM 🔔 LAPIZ, COLORES, PLUMONES,etc.	9:15 a

	<p>EXPRESIVIDAD</p> <p>MOTRIZ</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>REPRESENTACION GRAFICA</p> <p>CIERRE</p>	<p>cuando la docente dice: “DESCONGELADO”, ellos continúan corriendo.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>🔔 Indicamos a los niños que vamos a realizar competencias de salto largo, nombramos a uno de los niños o niñas para que mida con sus pasos el largo del salto de sus compañeros o compañeras, anotando la medida en un papelografo.</p> <p>🔔 En parejas, un niño sentado al lado del otro, acostado boca arriba, coloca la mano sobre el pecho de este y trata de notar el ritmo respiratorio, luego coloca la mano sobre el propio tórax y hace lo mismo alternando los dos papeles.</p> <p>CIERRE:</p> <p>🔔 Hacemos un recuento de la actividad psicomotriz realizada y cada niño representa en una hoja lo que más le gusto.</p> <p>META COGNICION: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Quiénes participaron?¿cómo se sintieron?</p>		10:1500
--	--	--	--	---------

PROPOSITO DE APRENDIZAJE : “EL CANGURO SALTARIN” / sesión 04

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	SPICOMOTRICIA DAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos. Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
MATERIALES				
SECUENCIA METODOLOGICA	ASAMBLEA	ASAMBLEA: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se organizan en el aula para realizar la asamblea. • La docente proponen realizar un juego estableciendo normas y acuerdos. 	 PELOTAS	9:15 a 10:1500

		<ul style="list-style-type: none">- Luego la docente pregunta:- ¿Qué se hizo en el juego? ¿Qué utilizamos en el juego?- ¿Quién fue el primero y quién fue el último jugador? ¿Quién estuvo adelante?- ¿Quién es el segundo, el tercero, el cuarto, el quinto?.		
--	--	---	--	--

PROPOSITO DE APRENDIZAJE : “NOS DIVERTIMOS CON LOS BLOQUES SOLIDOS.”

/ sesión 05

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	SPICOMOTRICIA DAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación oculo-manual y oculo-poal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, e juego o de representación grafico/plástica,ajustandose a los limites espaciales y a las características de los objetos materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
MATERIALES				
SECUENCIA METODOLOGICA	ASAMBLEA EXPRESIVIDAD MOTRIZ	INICIO: (ASAMBLEA) <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se organizan en el aula para realizar la asamblea. • La docente proponen realizar un juego estableciendo normas y acuerdos. DESARROLLO: Repartimos bloques sólidos y pedimos a los niños que manipulen libremente.	🛎 BLOQUES SOLIDOS 🛎 Músicas instrumental 🛎 Papel bom 🛎 Colores,etc	9:15 a 10:1500

	<p>RELAJACIÓN</p> <p>REPRESENTACION GRAFICA</p> <p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Luego pedimos que ordenen los bloques sólidos y que marquen con una X el que está en primer lugar y el último. • A continuación se acompaña a cada niño para verificar la seriación realizada y pide a los niños que comunique a sus compañeros. <p>RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente invita a los niños y niñas a acostarse en el piso para que escuchen una música instrumental • EXPRESIÓN GRÁFICA PLÁSTICA: • La docente pide a los niños que grafiquen lo que realizaron con los bloques sólidos, y encierran el primero y el último.. • Representa a las personas que participaron. • La docente va preguntando sobre sus producciones. • Ubican sus trabajos. <p>VERBALIZACIÓN:.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas exponen sus trabajos verbalizando lo que hicieron. <p>¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gustó la actividad? ¿Quiénes participaron?</p>		
--	--	--	--	--

PROPOSITO DE APRENDIZAJE : “JUGAMOS CON LAS PALICINTAS” / sesión 06

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	SPICOMOTRICIA DAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos. Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
MATERIALES				
SECUENCIA METODOLOGICA	ASAMBLEA EXPRESIVIDAD	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> Nos reunimos con los niños en semicírculo y conversamos sobre los cuidados que debemos tener cuando realizamos una actividad de movimiento; les recordamos que la finalizar debemos dejar todo ordenado. DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> Ponemos música o tocamos una pandereta y los motivamos a moverse al ritmo de la música. Luego les decimos: ¿Cómo podemos mover nuestros brazos con 	<ul style="list-style-type: none"> Cintas de tela equipo de sonido usb crayolas o plumones papel bond. 	9:15 a 10:1500

PROPOSITO DE APRENDIZAJE : “LANZAMIENTOS DE PELOTAS” / sesión 07

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos. Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.




MATERIALES

<p>SECUENCIA METODOLOGICA</p>	<p>ASAMBLEA</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>REPRESENTACION GRAFICA CIERRE</p>	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos ponemos de acuerdo sobre las normas que debemos tener en cuenta para jugar. <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos movemos usando todo el espacio. Luego pedimos que se queden como estatuas o inmóviles y observamos en qué posición quedo cada uno. Por ejemplo: yo estoy cerca de María y Juan, pero lejos de Teresa. Invitamos a los niños a verbalizar esta ubicación. Para continuar podemos proponer otras consignas: todos nos vamos cerca de la pizarra o todos corremos cerca de Manuel, pero no vale tocarlo. Durante esta exploración podemos plantear algunos retos, por ejemplo: ¿Cómo podemos movernos muy cerquita del piso? ¿Cómo podemos movernos lejos de nuestros amigos? Presentamos a los niños pelotas de trapo y los animamos a jugar. Circulamos entre los niños y preguntamos sobre lo que están haciendo, los invitamos a verbalizar sus acciones. Proponemos el juego grupal: formamos dos filas de niños y los invitamos a lanzar las pelotas para embocarlos en una caja. Gana el equipo que termine primero. Invitamos a que los niños se recuesten buscando un lugar para descansar. Les pedimos que respiren profundo, que cierren los ojos y recuerden lo que jugaron. Les damos unos minutos de relajación y terminamos pidiéndoles que se estiren. Invitamos a que cada uno dibuje lo que ha jugado. <p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos acercamos a cada uno y les preguntamos que les gusto más y escribimos sus respuestas en la parte inferior de la ficha y presentan sus trabajos 	<p>Pelotas de trapo. Cajas. Colores 🔔 Lápices</p>	<p>9:15 a 10:1500</p>
--------------------------------------	---	--	---	---------------------------

PROPOSITO DE APRENDIZAJE : "NOS DIVERTIMOS SALTANDO"				
<i>/ sesión 08</i>				
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
		SPICOMOTRICIA DAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.
MATERIALES				
SECUENCIA METODOLOGICA	ASAMBLEA	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas se organizan en el aula para realizar la asamblea. 	BLOQUES SOLIDOS telas Papel bond. 🗏 Lápices de colores.	9:15 a 10:1500

	<p>EXPRESIVIDAD</p> <p>MOTRIZ</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>REPRESENTACION GRAFICA</p> <p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La docente dialoga con los niños sobre la actividad que desarrollaremos y les presentamos el material a utilizar en la sesión. A demás se recuerda las normas que deben tener en cuenta para el desarrollo del mismo. <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saldremos al patio y la docente entregara los materiales (telas, bloques sólidos,) • Los niños y niñas juegan libremente con los materiales entregados • Nos cogemos de las manos y cantaremos la canción “LOS CONEJITOS” • Dialogamos sobre la actividad realizada. • Utilizando tizas los niños grafican en el piso lo que más les gusto de la actividad. • Monitoreamos los dibujos y motivamos a que los niños nos expresen lo que hicieron. • ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gustó la actividad? ¿Quiénes participaron? 		
--	--	--	--	--

PROPOSITO DE APRENDIZAJE : "JUGAMOS CERCA - LEJOS" / sesión 09







PROPOSITO DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	SPICOMOTRICIA DAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos. Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
MATERIALES				
SECUENCIA METODOLOGICA	ASAMBLEA EXPRESIVIDAD MOTRIZ RELAJACIÓN REPRESENTACION GRAFICA	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> • La docente juntamente con los niños y niñas conversan sobre el desarrollo de la actividad, recordándoles las normas de uso y cuidado de los materiales. • Seguidamente dialoga con ellos para mencionar las diferentes nociones espaciales a realizar. DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> • Jugamos a sentarnos cerca de los aros luego lejos de ellos con la consigna "Simón dice" e intercalando para que todos los niños participen • Luego con la pelota jugamos a estar cerca de la pelota cerca de los aros luego lejos de la pelota y lejos de los aros. • Nos colocamos parados en círculo, cerramos los ojos y vamos indicando a los niños que cada parte de nuestro 	 PELOTAS.  AROS 	9:15 a 10:1500

	CIERRE	<p>cuerpo se va relajando doblamos nuestra rodillas lentamente y nos recostamos suavemente en el piso por un momento. Luego lentamente nos vamos levantando, pedimos a uno de los niños que vaya narrando como levantarnos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En el aula socializan los juegos realizados el que quiere lo dibuja o modela. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Comentan cómo se sintieron? ¿qué hicieron? 		
--	---------------	--	--	--

PROPOSITO DE APRENDIZAJE : "INVENTAMOS CAMINOS" / sesión 10

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	SPICOMOTRICIA DAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación oculo-manual y oculo-poal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, e juego o de representación grafico/plástica,ajustandose a los limites espaciales y a las características de los objetos materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.

MATERIALES

SECUENCIA METODOLOGICA	ASAMBLEA EXPRESIVIDAD MOTRIZ RELAJACIÓN REPRESENTACION	INICIO  Nos reunimos con los niños en el patio del jardín conversamos acerca de los diferentes caminos por los que hemos andado y la forma que tenían, contamos algunas anécdotas que nos sucedió. DESARROLLO  Pedimos a los niños recorrer el espacio siguiendo diferentes caminos imaginarios, observamos los desplazamientos y motivamos a que se miren unos a otros e imiten los caminos que recorren. Por ejemplo, miren Pedro está recorriendo un	 PAPEL BOM  LAPIZ  COLORES  CRAYOLAS	9:15 a 10:1500
-------------------------------	---	--	---	-------------------

	<p>ON GRAFICA CIERRE</p>	<p>camino ondulado así como Pedro y todos caminamos como él.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Luego les pedimos que busquen caminos en el patio: marcas en el piso, senderos, zonas gastadas al encontrarlos, todos pasamos por ellos. ✚ Pedimos a los niños que formen grupos de tres personas, a cada grupo le entregamos un juego de tizas o un rollo de cinta adhesiva, indicamos que cada grupo diseñe su camino con las tizas o las cinta y pruebe diferentes formas de pasar por el ✚ Les damos un tiempo para organizarse y trabajar y luego nos reunimos para que cada grupo muestre a todos el camino que ha hecho y una forma original para pasar por él. Todos probamos como pasar o cruzar por los diferentes caminos. ✚ Terminado el juego los grupos responden: ¿En qué direcciones caminaron? ¿Quiénes fueron hacia arriba o hacia abajo? ¿Quiénes fueron hacia este lado? ✚ ¿quiénes fueron hasta este otro? ✚ Nos sentamos con una pareja, espalda con espalda sobre el piso y cerramos los ojos para descansar. ✚ Dibujamos en la ficha el camino que nos pareció más difícil de pasar. ✚ Nos acercamos a cada grupo para que nos cuenten sus impresiones. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Comentan cómo se sintieron? ¿qué hicieron? 		
--	--	--	--	--

ANEXO: PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS .CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: *Amasifuen Rojas Elena Jeanett*

FORMACIÓN ACADÉMICA: *Lic. Educación Inicial*

CARGO ACTUAL: *Docente de educación Inicial*

TÍTULO DE LA TESIS: JUEGOS LÚDICOS COMO RECURSO PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1177 LA PEDRERA, DISTRITO DE PISCOYACU, PROVINCIA DE HUALLAGA, DEPARTAMENTO DE SAN MARTÍN. AÑO 2019.

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	✓		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	✓		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	✓		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	✓		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	✓		
6	Los ítems son claros y entendibles.	✓		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	✓		
8	Presenta coherencia y objetividad en la formulación de las preguntas	✓		
9	El instrumento esta expresado en situaciones observables.	✓		
10	La estrategia responde a la pregunta de investigación.	✓		

OBSERVACIONES:

FIRMA: *[Firma manuscrita]*

D.N.I. *43362478*

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS


SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS .CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: Ruiz Ruiz Sandy
 FORMACIÓN ACADÉMICA: Lic. Educación Inicial
 CARGO ACTUAL: Docente

TÍTULO DE LA TESIS: JUEGOS LÚDICOS COMO RECURSO PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1177 LA PEDRERA, DISTRITO DE PISCOYACU, PROVINCIA DE HUALLAGA, DEPARTAMENTO DE SAN MARTÍN. AÑO 2019.

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	X		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	X		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	X		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	X		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	X		
6	Los ítems son claros y entendibles.	X		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	X		
8	Presenta coherencia y objetividad en la formulación de las preguntas	X		
9	El instrumento esta expresado en situaciones observables.	X		
10	La estrategia responde a la pregunta de investigación.	X		

OBSERVACIONES:

FIRMA: 
 D.N.I. 00845503

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS ,CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: *Do Silva Rodríguez Mildred Adela.*
 FORMACIÓN ACADÉMICA: *Licenciada en Educación Inicial.*
 CARGO ACTUAL: *Docente.*

TÍTULO DE LA TESIS: JUEGOS LÚDICOS COMO RECURSO PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1177 LA PEDRERA, DISTRITO DE PISCOYACU, PROVINCIA DE HUALLAGA, DEPARTAMENTO DE SAN MARTÍN, AÑO 2019.

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	/		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	/		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	/		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	/		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	/		
6	Los ítems son claros y entendibles.	/		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	/		
8	Presenta coherencia y objetividad en la formulación de las preguntas	/		
9	El instrumento esta expresado en situaciones observables.	/		
10	La estrategia responde a la pregunta de investigación.	/		

OBSERVACIONES:

FIRMA: 

D.N.I. 42195775

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS .CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: *NABAE GARCIA DANNY LIZ*

FORMACIÓN ACADÉMICA: *LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL*

CARGO ACTUAL: *DOCENTE*

TÍTULO DE LA TESIS: *JUEGOS LÚDICOS COMO RECURSO PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1177 LA PEDRERA, DISTRITO DE PISCOYACU, PROVINCIA DE HUALLAGA, DEPARTAMENTO DE SAN MARTÍN. AÑO 2019.*

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	✓		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	✓		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	✓		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	✓		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	✓		
6	Los ítems son claros y entendibles.	✓		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	✓		
8	Presenta coherencia y objetividad en la formulación de las preguntas	✓		
9	El instrumento esta expresado en situaciones observables.	✓		
10	La estrategia responde a la pregunta de investigación.	✓		

OBSERVACIONES:

FIRMA: 

D.N.I. *41934216*

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS. CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: RENGIFO CHANCHARI MANUELA
FORMACIÓN ACADÉMICA: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL
CARGO ACTUAL: PROFESORA COORDINADORA IT CICLO PRONOEI
TÍTULO DE LA TESIS: JUEGOS LÚDICOS COMO RECURSO PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1177 LA PEDRERA, DISTRITO DE PISCOYACU, PROVINCIA DE HUALLAGA, DEPARTAMENTO DE SAN MARTÍN, AÑO 2019.

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	El instrumento recoge información que permite dar respuesta al problema de investigación.	✓		
2	El instrumento propuesto responde al(los) objetivos(os) de estudio.	✓		
3	La estructura del instrumento es adecuado.	✓		
4	Los ítems del instrumento responde a la operacionalización de la variable	✓		
5	La secuencia presentada facilita el desarrollo del instrumento	✓		
6	Los ítems son claros y entendibles.	✓		
7	El número de ítems es adecuado para su aplicación	✓		
8	Presenta coherencia y objetividad en la formulación de las preguntas	✓		
9	El instrumento esta expresado en situaciones observables.	✓		
10	La estrategia responde a la pregunta de investigación.	✓		

OBSERVACIONES

FIRMA 

D.N.I. 46197427

ANEXO: NÓMINA DE MATRÍCULA -2019



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2019

El reporte de matrícula se genera a través del uso de la herramienta de Matrícula del aplicativo informático SIAE (Sistema de Información de Acceso a la Gestión de la Institución Educativa). Disponible en: <http://siae.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I. E. y TENEDOR CUENTA (DUE).

Datos de la Institución de Gestión Educativa Descentralizada (DGE - UBEL)		Datos de la Institución Educativa Programa Educativo										Período Lectivo				Ubicación Geográfica		
Código	0 3 3 8 2 0 3	Número y Nombre	1177					Grado	PGG	Inicia	11/2019		Fin	2012/2016		Dpto.	Provi.	
Mostrador de la DGE - UDEL	UGEL Tarma	Resultados de Gestión IP	Fondo					Datos del Estudiante				Centro Poblado		Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁾				
Nº Orden	Nº de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽²⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo	Tipo de Matrícula ⁽³⁾	Padre vivo S / ND	Madre viva S / ND	Lengua Materna ⁽⁴⁾	Segunda Lengua ⁽⁵⁾	Trabaja en Establecimientos S / ND	Horas remuneradas que labora	Especialidad de la Matrícula ⁽⁶⁾	Nivel de Ingreso ⁽⁷⁾	Tipo de Organización ⁽⁸⁾	Código Modular	Número y Nombre - R.I.R.D
			Día	Mes	Año													
1	D-N-I-0-1-0-5-4-2-3-2	CALDERON CLIMAPA, Anthony	22	05	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI				
2	D-N-I-0-1-0-5-4-2-3-3	CALDERON GARCIA, Stefan Alexander	05	08	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		1 5 1 9 1 1 8	SAN FERNANDO DEL CAMPA	
3	D-N-I-0-1-0-5-4-2-5-1	CASTRO PEREZ, Dayron Raynar	18	12	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI				
4	D-N-I-0-1-0-5-4-2-5-1-4	PERALTA FLORES, Emerson Yojmar	06	07	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI				
5	D-N-I-0-1-0-5-4-2-5-1-1	REINOSO SANCHEZ, Jhayner Jhaz	15	07	2013	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI				
6	D-N-I-0-1-0-5-4-1-3-5-1	SANCHEZ ZARATE, Dazari Daxoni	19	09	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI		0 7 2 6 3 8 0	ESCUELA CRISTINA DE SANTA ROSA	
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		
19																		
20																		
21																		
22																		
23																		
24																		
25																		
26																		
27																		

(1) Nivel / Ciclo: Para el ciclo I (S1/S2) (S3) Primaria (S4/S5) Secundaria. Para el ciclo III (S6) (S7) (S8) (S9) (S10) (S11) (S12) (S13) (S14) (S15) (S16) (S17) (S18) (S19) (S20) (S21) (S22) (S23) (S24) (S25) (S26) (S27) (S28) (S29) (S30) (S31) (S32) (S33) (S34) (S35) (S36) (S37) (S38) (S39) (S40) (S41) (S42) (S43) (S44) (S45) (S46) (S47) (S48) (S49) (S50) (S51) (S52) (S53) (S54) (S55) (S56) (S57) (S58) (S59) (S60) (S61) (S62) (S63) (S64) (S65) (S66) (S67) (S68) (S69) (S70) (S71) (S72) (S73) (S74) (S75) (S76) (S77) (S78) (S79) (S80) (S81) (S82) (S83) (S84) (S85) (S86) (S87) (S88) (S89) (S90) (S91) (S92) (S93) (S94) (S95) (S96) (S97) (S98) (S99) (S100) (S101) (S102) (S103) (S104) (S105) (S106) (S107) (S108) (S109) (S110) (S111) (S112) (S113) (S114) (S115) (S116) (S117) (S118) (S119) (S120) (S121) (S122) (S123) (S124) (S125) (S126) (S127) (S128) (S129) (S130) (S131) (S132) (S133) (S134) (S135) (S136) (S137) (S138) (S139) (S140) (S141) (S142) (S143) (S144) (S145) (S146) (S147) (S148) (S149) (S150) (S151) (S152) (S153) (S154) (S155) (S156) (S157) (S158) (S159) (S160) (S161) (S162) (S163) (S164) (S165) (S166) (S167) (S168) (S169) (S170) (S171) (S172) (S173) (S174) (S175) (S176) (S177) (S178) (S179) (S180) (S181) (S182) (S183) (S184) (S185) (S186) (S187) (S188) (S189) (S190) (S191) (S192) (S193) (S194) (S195) (S196) (S197) (S198) (S199) (S200) (S201) (S202) (S203) (S204) (S205) (S206) (S207) (S208) (S209) (S210) (S211) (S212) (S213) (S214) (S215) (S216) (S217) (S218) (S219) (S220) (S221) (S222) (S223) (S224) (S225) (S226) (S227) (S228) (S229) (S230) (S231) (S232) (S233) (S234) (S235) (S236) (S237) (S238) (S239) (S240) (S241) (S242) (S243) (S244) (S245) (S246) (S247) (S248) (S249) (S250) (S251) (S252) (S253) (S254) (S255) (S256) (S257) (S258) (S259) (S260) (S261) (S262) (S263) (S264) (S265) (S266) (S267) (S268) (S269) (S270) (S271) (S272) (S273) (S274) (S275) (S276) (S277) (S278) (S279) (S280) (S281) (S282) (S283) (S284) (S285) (S286) (S287) (S288) (S289) (S290) (S291) (S292) (S293) (S294) (S295) (S296) (S297) (S298) (S299) (S300) (S301) (S302) (S303) (S304) (S305) (S306) (S307) (S308) (S309) (S310) (S311) (S312) (S313) (S314) (S315) (S316) (S317) (S318) (S319) (S320) (S321) (S322) (S323) (S324) (S325) (S326) (S327) (S328) (S329) (S330) (S331) (S332) (S333) (S334) (S335) (S336) (S337) (S338) (S339) (S340) (S341) (S342) (S343) (S344) (S345) (S346) (S347) (S348) (S349) (S350) (S351) (S352) (S353) (S354) (S355) (S356) (S357) (S358) (S359) (S360) (S361) (S362) (S363) (S364) (S365) (S366) (S367) (S368) (S369) (S370) (S371) (S372) (S373) (S374) (S375) (S376) (S377) (S378) (S379) (S380) (S381) (S382) (S383) (S384) (S385) (S386) (S387) (S388) (S389) (S390) (S391) (S392) (S393) (S394) (S395) (S396) (S397) (S398) (S399) (S400) (S401) (S402) (S403) (S404) (S405) (S406) (S407) (S408) (S409) (S410) (S411) (S412) (S413) (S414) (S415) (S416) (S417) (S418) (S419) (S420) (S421) (S422) (S423) (S424) (S425) (S426) (S427) (S428) (S429) (S430) (S431) (S432) (S433) (S434) (S435) (S436) (S437) (S438) (S439) (S440) (S441) (S442) (S443) (S444) (S445) (S446) (S447) (S448) (S449) (S450) (S451) (S452) (S453) (S454) (S455) (S456) (S457) (S458) (S459) (S460) (S461) (S462) (S463) (S464) (S465) (S466) (S467) (S468) (S469) (S470) (S471) (S472) (S473) (S474) (S475) (S476) (S477) (S478) (S479) (S480) (S481) (S482) (S483) (S484) (S485) (S486) (S487) (S488) (S489) (S490) (S491) (S492) (S493) (S494) (S495) (S496) (S497) (S498) (S499) (S500) (S501) (S502) (S503) (S504) (S505) (S506) (S507) (S508) (S509) (S510) (S511) (S512) (S513) (S514) (S515) (S516) (S517) (S518) (S519) (S520) (S521) (S522) (S523) (S524) (S525) (S526) (S527) (S528) (S529) (S530) (S531) (S532) (S533) (S534) (S535) (S536) (S537) (S538) (S539) (S540) (S541) (S542) (S543) (S544) (S545) (S546) (S547) (S548) (S549) (S550) (S551) (S552) (S553) (S554) (S555) (S556) (S557) (S558) (S559) (S560) (S561) (S562) (S563) (S564) (S565) (S566) (S567) (S568) (S569) (S570) (S571) (S572) (S573) (S574) (S575) (S576) (S577) (S578) (S579) (S580) (S581) (S582) (S583) (S584) (S585) (S586) (S587) (S588) (S589) (S590) (S591) (S592) (S593) (S594) (S595) (S596) (S597) (S598) (S599) (S600) (S601) (S602) (S603) (S604) (S605) (S606) (S607) (S608) (S609) (S610) (S611) (S612) (S613) (S614) (S615) (S616) (S617) (S618) (S619) (S620) (S621) (S622) (S623) (S624) (S625) (S626) (S627) (S628) (S629) (S630) (S631) (S632) (S633) (S634) (S635) (S636) (S637) (S638) (S639) (S640) (S641) (S642) (S643) (S644) (S645) (S646) (S647) (S648) (S649) (S650) (S651) (S652) (S653) (S654) (S655) (S656) (S657) (S658) (S659) (S660) (S661) (S662) (S663) (S664) (S665) (S666) (S667) (S668) (S669) (S670) (S671) (S672) (S673) (S674) (S675) (S676) (S677) (S678) (S679) (S680) (S681) (S682) (S683) (S684) (S685) (S686) (S687) (S688) (S689) (S690) (S691) (S692) (S693) (S694) (S695) (S696) (S697) (S698) (S699) (S700) (S701) (S702) (S703) (S704) (S705) (S706) (S707) (S708) (S709) (S710) (S711) (S712) (S713) (S714) (S715) (S716) (S717) (S718) (S719) (S720) (S721) (S722) (S723) (S724) (S725) (S726) (S727) (S728) (S729) (S730) (S731) (S732) (S733) (S734) (S735) (S736) (S737) (S738) (S739) (S740) (S741) (S742) (S743) (S744) (S745) (S746) (S747) (S748) (S749) (S750) (S751) (S752) (S753) (S754) (S755) (S756) (S757) (S758) (S759) (S760) (S761) (S762) (S763) (S764) (S765) (S766) (S767) (S768) (S769) (S770) (S771) (S772) (S773) (S774) (S775) (S776) (S777) (S778) (S779) (S780) (S781) (S782) (S783) (S784) (S785) (S786) (S787) (S788) (S789) (S790) (S791) (S792) (S793) (S794) (S795) (S796) (S797) (S798) (S799) (S800) (S801) (S802) (S803) (S804) (S805) (S806) (S807) (S808) (S809) (S810) (S811) (S812) (S813) (S814) (S815) (S816) (S817) (S818) (S819) (S820) (S821) (S822) (S823) (S824) (S825) (S826) (S827) (S828) (S829) (S830) (S831) (S832) (S833) (S834) (S835) (S836) (S837) (S838) (S839) (S840) (S841) (S842) (S843) (S844) (S845) (S846) (S847) (S848) (S849) (S850) (S851) (S852) (S853) (S854) (S855) (S856) (S857) (S858) (S859) (S860) (S861) (S862) (S863) (S864) (S865) (S866) (S867) (S868) (S869) (S870) (S871) (S872) (S873) (S874) (S875) (S876) (S877) (S878) (S879) (S880) (S881) (S882) (S883) (S884) (S885) (S886) (S887) (S888) (S889) (S890) (S891) (S892) (S893) (S894) (S895) (S896) (S897) (S898) (S899) (S900) (S901) (S902) (S903) (S904) (S905) (S906) (S907) (S908) (S909) (S910) (S911) (S912) (S913) (S914) (S915) (S916) (S917) (S918) (S919) (S920) (S921) (S922) (S923) (S924) (S925) (S926) (S927) (S928) (S929) (S930) (S931) (S932) (S933) (S934) (S935) (S936) (S937) (S938) (S939) (S940) (S941) (S942) (S943) (S944) (S945) (S946) (S947) (S948) (S949) (S950) (S951) (S952) (S953) (S954) (S955) (S956) (S957) (S958) (S959) (S960) (S961) (S962) (S963) (S964) (S965) (S966) (S967) (S968) (S969) (S970) (S971) (S972) (S973) (S974) (S975) (S976) (S977) (S978) (S979) (S980) (S981) (S982) (S983) (S984) (S985) (S986) (S987) (S988) (S989) (S990) (S991) (S992) (S993) (S994) (S995) (S996) (S997) (S998) (S999) (S1000) (S1001) (S1002) (S1003) (S1004) (S1005) (S1006) (S1007) (S1008) (S1009) (S1010) (S1011) (S1012) (S1013) (S1014) (S1015) (S1016) (S1017) (S1018) (S1019) (S1020) (S1021) (S1022) (S1023) (S1024) (S1025) (S1026) (S1027) (S1028) (S1029) (S1030) (S1031) (S1032) (S1033) (S1034) (S1035) (S1036) (S1037) (S1038) (S1039) (S1040) (S1041) (S1042) (S1043) (S1044) (S1045) (S1046) (S1047) (S1048) (S1049) (S1050) (S1051) (S1052) (S1053) (S1054) (S1055) (S1056) (S1057) (S1058) (S1059) (S1060) (S1061) (S1062) (S1063) (S1064) (S1065) (S1066) (S1067) (S1068) (S1069) (S1070) (S1071) (S1072) (S1073) (S1074) (S1075) (S1076) (S1077) (S1078) (S1079) (S1080) (S1081) (S1082) (S1083) (S1084) (S1085) (S1086) (S1087) (S1088) (S1089) (S1090) (S1091) (S1092) (S1093) (S1094) (S1095) (S1096) (S1097) (S1098) (S1099) (S1100) (S1101) (S1102) (S1103) (S1104) (S1105) (S1106) (S1107) (S1108) (S1109) (S1110) (S1111) (S1112) (S1113) (S1114) (S1115) (S1116) (S1117) (S1118) (S1119) (S1120) (S1121) (S1122) (S1123) (S1124) (S1125) (S1126) (S1127) (S1128) (S1129) (S1130) (S1131) (S1132) (S1133) (S1134) (S1135) (S1136) (S1137) (S1138) (S1139) (S1140) (S1141) (S1142) (S1143) (S1144) (S1145) (S1146) (S1147) (S1148) (S1149) (S1150) (S1151) (S1152) (S1153) (S1154) (S1155) (S1156) (S1157) (S1158) (S1159) (S1160) (S1161) (S1162) (S1163) (S1164) (S1165) (S1166) (S1167) (S1168) (S1169) (S1170) (S1171) (S1172) (S1173) (S1174) (S1175) (S1176) (S1177) (S1178) (S1179) (S1180) (S1181) (S1182) (S1183) (S1184) (S1185) (S1186) (S1187) (S1188) (S1189) (S1190) (S1191) (S1192) (S1193) (S1194) (S1195) (S1196) (S1197) (S1198) (S1199) (S1200) (S1201) (S1202) (S1203) (S1204) (S1205) (S1206) (S1207) (S1208) (S1209) (S1210) (S1211) (S1212) (S1213) (S1214) (S1215) (S1216) (S1217) (S1218) (S1219) (S1220) (S1221) (S1222) (S1223) (S1224) (S1225) (S1226) (S1227) (S1228) (S1229) (S1230) (S1231) (S1232) (S1233) (S1234) (S1235) (S1236) (S1237) (S1238) (S1239) (S1240) (S1241) (S1242) (S1243) (S1244) (S1245) (S1246) (S1247) (S1248) (S1249) (S1250) (S1251) (S1252) (S1253) (S1254) (S1255) (S1256) (S1257) (S1258) (S1259) (S1260) (S1261) (S1262) (S1263) (S1264) (S1265) (S1266) (S1267) (S1268) (S1269) (S1270) (S1271) (S1272) (S1273) (S1274) (S1275) (S1276) (S1277) (S1278) (S1279) (S1280) (S1281) (S1282) (S1283) (S1284) (S1285) (S1286) (S1287) (S1288) (S1289) (S1290) (S1291) (S1292) (S1293) (S1294) (S1295) (S1296) (S1297) (S1298) (S1299) (S1300) (S1301) (S1302) (S1303) (S1304) (S1305) (S1306) (S1307) (S1308) (S1309) (S1310) (S1311) (S1312) (S1313) (S1314) (S1315) (S1316) (S1317) (S1318) (S1319) (S1320) (S1321) (S1322) (S1323) (S1324) (S1325) (S1326) (S1327) (S1328) (S1329) (S1330) (S1331) (S1332) (S1333) (S1334) (S1335) (S1336) (S1337) (S1338) (S13

Nº Orden	D.N.I. e Código del Estudiante ¹	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia ²			
			Día	Mes	Año	Sexo (M)	Matrícula de Matrícula (M)	Padre (P)	Madre (M)	Padre (P) / M (M)	Madre (M) / P (P)	Lengua (L)	Segundo Lengua (L2)		Trabajo al Escuelas (S) / N (N)	Alcance laboral que labora (Alcance laboral que labora)	Escuela de la Madre (M)
													Código Modular	Número y/o Nombre - IJRD			
22																	
23																	
24																	
25																	
26																	
27																	
28																	
29																	
30																	
31																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	
41																	
42																	
43																	
44																	
45																	
46																	
47																	
48																	
49																	
50																	

Resumen	
Personas	6
Supera	1
Total	6

RAMIREZ VELA, Dana Jacqueline
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma

RAMIREZ VELA, Dana Jacqueline
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la boleta			
R.S. Institucional	Día	Mes	Año
002-2019	3	04	2019

ANEXO: EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS





