



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR LA KINESTESIA
CORPORAL EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 1778 DE LA PROVINCIA DE
SATIPO, 2020

TESIS PARA OPTAR EL TITULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

Br. VELIZ CAMPOS, JUDITH POLAR

CÓDIGO ORCID: 0000-0002-7879-722X

ASESOR

Dr. SALOME CONDORI, EUGENIO

CODIGO ORCID: 0000-0001-6920-6662

SATIPO-PERU

2020

2. Equipo de trabajo

AUTORA

Br. VELIZ CAMPOS, JUDITH POLAR

ORCID:0000-0002-7879-722X

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

ASESOR

Dr. SALOME CONDORI EUGENIO

CODIGO ORCID: 0000-0001-6920-6662

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de pedagogía y
humanidades, Escuela Profesional de Educación, Satipo, Perú

JURADO

ALTAMIRANO CARHUAS SALVADOR

ORCID:0000-0002-7664-7586

CAMARENA AGUILAR ELIZABETH

ORCID: 0000-0002-0130-7085

VALENZUELA RAMIREZ GUISSENIA GABRIELA

ORCID: 0000-0003-3821-4293

3. Hoja de firma del jurado

Mgtr. ALTAMIRANO CARHUAS SALVADOR

PRESIDENTE

Mgtr. CAMARENA AGUILAR ELIZABETH

MIEMBRO

Mgtr. VALENZUELA RAMIREZ GUISSANIA GABRIELA

MIEMBRO

4. Hoja de agradecimiento

Agradezco a la Universidad, a mis padres por darme las facilidades y apoyo moral económico para lograr mis objetivos como el logro de mi título profesional.

La autora

Dedicatoria

Dedicado a mis alumnos de la práctica a mis padres, a mi tutor de la investigación, a mi familia, por darme todo el apoyo moral para lograr el deseo más anhelado por mi persona, el título profesional.

La autora

5. Resumen

El presente trabajo científico titulado. Juego motor para desarrollar la kinestesia corporal en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 1778 de la provincia de Satipo, 2020 realizado en una muestra no probabilística, con estudiantes tomados de la misma población con un diseño pre-experimental trabajado con el método general científico, utilizando la técnica de observación y como instrumento para el recojo de datos pre-test y pos- test la base de datos se trabajó en el programa excel versión 13 y el procesamiento de resultados en el programa SPSS versión 24 En relación al objetivo general. Determinar los efectos que produce el juego motor en la kinestesia corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo 2020. En la prueba estadística de Wilcoxon se logró evidenciar que la significancia asintótica que fue igual a 0,001 es menor a la significancia establecida por la investigación.

En la tabla de rangos se pudo apreciar que no existió o estudiantes con una influencia negativa tras la aplicación del tratamiento, por otro lado se observó que 11 estudiantes presentaron una influencia positiva que en promedio elevó su desempeño en 6 puntos y por último se observó a 4 estudiantes que no presentaron influencia significativa por el tratamiento, estos resultados llevaron a poder determinar que el 73.33% de los estudiantes presentaron influencia positiva del juego motor en la kinestesia corporal.

Palabras claves: kinestésica corporal utilizando como medio el juego motor

Abstract

The present scientific work entitled. Motor game to develop body kinesthesia in students of the Initial Educational Institution No. 1778 of the province of Satipo, 2020 carried out in a non-probabilistic sample, with students taken from the same population with a pre-experimental design worked with the general scientific method, using the observation technique and as an instrument for the collection of pre-test and post-test data, the database was worked on in the excel version 13 program and the processing of results in the SPSS version 24 program in relation to the general objective. To determine the effects that the motor game produces in the kinesthesia body in students of the Educational Institution N ° 1778 of the Province of Satipo 2020. In the Wilcoxon statistical test it was possible to show that the asymptotic significance that was equal to 0.001 is less than the significance established by the investigation.

In the table of ranges it was possible to appreciate that there were no or students with a negative influence after the application of the treatment, on the other hand it was observed that 11 students presented a positive influence that on average raised their performance by 6 points and finally it was observed 4 students who did not show significant influence due to the treatment, these results led to being able to determine that 73.33% of the students presented positive influence of the motor game in the kinesthesia body.

Keywords: kinesthetic corporations using motor game as a medium

6. Contenido

1. Título.....	i
3. Hoja de firma del jurado	iii
4. Hoja de agradecimiento	iv
5. Resumen.....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de gráficos y tablas	x
I. Introducción	12
II. Revisión de la literatura.....	15
2.1. Antecedentes	15
2.1.1. Antecedentes internacionales	15
2.1.2. Antecedentes nacionales	19
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	23
III. Hipótesis.....	31
IV. Metodología	32
4.1. Diseño de la investigación	32
4.2. Población y muestra	33
a. Población.....	33
b. Muestra	34
4.3. Definición y operacionalización de juego motor para desarrollar la kinestesia en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2778 de la provincia de Satipo-2020. 36	
4.4. Técnicas e instrumentos.....	38
a. Técnicas.....	38
b. Instrumentos.....	38
4.5. Plan de análisis	38
4.6. Matriz de consistencia variables juego motor para desarrollar la kinestesia corporal en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°1778 de la Provincia de Satipo – 2020.....	40
4.7. Principios éticos.....	42
V. Resultados.....	43
5.1. Resultado.....	43
5.2. Análisis de resultado	62
VI. Conclusiones y recomendaciones.....	68

6.1. Conclusiones	68
6.2. Recomendaciones	70
VII. Referencias bibliográficas	72
ANEXOS	77

7. Índice de gráficos y tablas

Índice de gráficos

Figura N° 1: Dimensiones Desarrollo del cuerpo.....	45
Figura N° 2: Dimensión Dominio corporal.....	47
Figura N° 3: Dimensión Expresión corporal.....	49
Figura N° 4: Variable Kinestesia corporal	51

Índice de tablas

Tabla N° 1: población de la I.E. N° 1778 de la provincia de Satipo-2020.....	34
Tabla N° 2: muestra de la I.E. N° 1778 de la provincia de Satipo-2019.	35
Tabla N° 3: Dimensión Desarrollo del cuerpo	44
Tabla N° 4: Dimensión Dominio corporal	46
Tabla N° 5: Dimensión Expresión corporal.....	48
Tabla N° 6: Variable Kinestesia corporal.....	50

I. Introducción

Trabajo de investigación titulado. Juego motor para desarrollar la kinestesia corporal en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 1778 de la provincia de Satipo, 2020 Donde se trabajará en una población y muestra de 15 estudiantes de 3-4-5- años edad siendo un muestreo censal con la misma cantidad.

Amparado en el texto de metodología de investigación del doctor (Julio Benjamín Domínguez Granda (2015) proporcionado por la Universidad Los Ángeles de Chimbote para realizar las investigaciones científicas de todas las facultades gracias a su línea de investigación que orientó a cada una de las carreras. Básicamente manejando este principio de la línea de investigación donde la facultad de educación tuvo que intervenir pedagógicamente en el avance científico de elevar la calidad del aprendizaje en el estudiante con una nueva estrategia de enseñanza para lograr el desarrollo de su conocimiento a gran escala, texto donde indica la metodología de investigación a utilizar como es el método científico con todos sus procedimientos como es la observación, formulación de problemas, hipótesis y conclusiones. Indagación que tendrá una gran importancia en el desarrollo de la educación a nivel local, regional y nacional, trabajo también que buscará demostrar y confirmar la hipótesis de la misma forma dar respuesta a los problemas planteados.

Indagación que se desarrolló en base también al reglamento de la investigación científica versión 13 de la Universidad donde claramente

manifestó el esquema de la investigación a cumplirse por ser una norma universitaria que rige para su cumplimiento de las diferentes carreras.

El trabajo científico se justificó porque no tienen muy claro el movimiento de los lados, el control del cuerpo, coordinación de movimientos, con toda seguridad esto podría perjudicar en el aprendizaje de los estudiantes, todo ello por falta de conocimiento de los padres con respecto al desarrollo equilibrado del cuerpo o por falta de una observación médica especializada desde su nacimiento hasta llegar garantizar de que no sufre ninguna deficiencia en su coordinación motora.

La investigación resolvió el problema planteado ¿Qué efectos produce el juego motor en la kinestesia corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020? A través de la estrategia del juego motor donde permitirá corregir la kinestesia en los niños de la muestra, descubrimiento que ira a la par con lo planteado en Proyecto Educativo Nacional que el año 2021 habrá un avance concreto en cuanto al logro de los aprendizajes muy pertinentes y de calidad por medio de las nuevas estrategias descubiertas por los investigadores. Siendo el objetivo general y específicos:

Determinar los efectos que produce el juego motor en la kinestesia corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo 2020.

Determinar los efectos que produce el juego motor en el desarrollo del cuerpo en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.

Determinar los efectos que produce el juego motor en el dominio corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.

Determinar los efectos que produce el juego motor en la expresión corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.

Investigación científica que tendrá una gran relevancia por la naturaleza de la investigación y sus resultados después de una ardua labor de prueba de hipótesis, donde contribuirá al aprendizaje del desarrollo de la coordinación motora.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Investigaciones previas de nivel internacional y nacional se llegó materializar los siguientes trabajos.

Castro (2015), En su tesis *“Proyecto de implementación de un área recreativa que promueva el dominio corporal dinámico en el taller Mundo feliz del proyecto social Padre Juan Botasso en niños de 3 a 5 años”* realizado en la Universidad Politécnica Salesiana sede Quito, Ecuador. Para obtener el título de Licenciada en Educación mención Parvularia, planteando el objetivo general: implementar en el centro de desarrollo infantil Mundo feliz del proyecto social Padre Juan Botasso un área recreativa que promueva el dominio corporal dinámico de los párvulos de 3 a 5 años de edad. el tipo de la investigación es de carácter explicativo de nivel cualitativo, la población de estudio 26 escolares de 3 a 5 años de edad, 4 personas que guardan relación con el cuidado de los escolares, la técnica utilizada fue la entrevista a personal del cuidado de escolares, observación a estudiantes, el instrumento utilizado es cuestionario estructurado. La tesista llegó a las siguientes conclusiones: El domino corporal dinámico en los escolares favoreció la interrelación entre sus compañeros y mejorar su psicomotricidad. La implementación de un área con recursos de dominio corporal dinámico permitió a los escolares tener control, dominio de movimientos en diversas partes de su cuerpo. A través

de los juegos de dominio corporal los escolares logran madurez de extremidades, tronco y presentan mayor estímulo.

Rosada (2017), En su tesis *“Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria”* realizado en la Universidad Rafael Landívar. Guatemala. Para obtener el título y grado académico de Licenciada en Educación Inicial, planteando el objetivo general: Facilitar a las maestras de la escuela Oficial Rural Mixta Aldea San Gaspar de la ciudad de Guatemala una guía de ejercicios con actividades para estimular el desarrollo motor grueso para niños de 6 años de un las sub áreas de CNB y fortalecer las clases de educación física. El tipo de la investigación es de carácter explicativo de nivel cualitativo, la población de estudio 42 escolares de 5 a 6 años de edad de la escuela Oficial Rural Mixta Aldea San Gaspar, la técnica utilizada fue la entrevista a docentes, observación a estudiantes, el instrumento utilizado es cuestionario estructurado, lista de cotejo. La tesista llego a las siguientes conclusiones: El 97% de los escolares que participaron en los juegos motores lograron mejorar el dominio del esquema corporal. En relación a la estructuración del espacio temporal el 90% de los educandos lograron realizar satisfactoriamente seguimientos de ejercicio de ritmos. Al realizar ejercicios que incluyan actividades motoras el 83% de los educandos lograron mejorar la postura, equilibrio en el área de educación física.

Zambrano (2013) En su tesis *“La inteligencia Kinestésica en l desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 5 años del Centro Infantil Niño Jesús- 2013”* realizado en la Universidad Central del Ecuador. Para obtener el título de Licenciada en Educación mención Parvularia, planteando el objetivo general: Determinar la influencia de la inteligencia kinestésica en el desarrollo motor grueso en los niños y niñas de 3 a 5 año, El enfoque de la investigación es cualitativo de nivel descriptivo de carácter explicativo, la población de estudio 43 personas donde 4 son autoridades, 4 docentes y 35 escolares, la técnica utilizada fue la entrevista a docentes y autoridades y observación a estudiantes, el instrumento utilizado es cuestionario fichas bibliográficas. La tesista llego a las principales conclusiones: La inteligencia kinestésica tiene gran influencia en el desarrollo motor en los escolares sujetos a estudio. Al desarrollar actividades motoras los educandos logran habilidades que requieren desarrollarse en cuerpo y mente.

Quindi (2017), En su tesis *“Desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal a través del juego de la escaramuza en el nivel inicial de 3 a 4 años de edad en la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe Quilloac, periodo 2016-2017”* realizado en la Universidad Politécnica Salesiana Cuenca. Ecuador Para obtener el título de licenciada en ciencias de la educación, planteando el objetivo general: Desarrollar la inteligencia kinestésica corporal a través del juego de la escaramuza en el nivel inicial de 3 a 4 años de edad en la unidad educativa Comunitaria intercultural

bilingüe Quilloac, periodo 2016-2017, el tipo de investigación es de carácter cualitativo, bajo el enfoque científico crítico, la población de estudio escolares de la unidad educativa Comunitaria intercultural bilingüe Quilloac, de 3 a 4 años de edad, la técnica utilizada información bibliográfica, el instrumento utilizado fichas bibliográficas. La tesista llego a las siguientes principales conclusiones: El juego escaramuza permite mantener su identidad en los escolares y trasciende, a través de generación manteniendo una relación con su contexto. El juego de las escaramuzas permitió el desenvolvimiento a través de canciones, culturas de su contexto repercutiendo en sus costumbres. El desarrollo de actividades con juegos de escaramuza contribuyo significativamente en el desarrollo de inteligencias kinestésicas en los escolares.

Sandoval (2013), En su tesis *“Desarrollo motor en los niños de 5 años que ingresan a grado cero con y sin experiencia en educación inicial”* realizado en la Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, del país de Colombia. Para obtener el título de Magister en educación con énfasis en ciencias d la salud, planteando el objetivo general: Demostrar el efecto del ambiente de la educación formal y no formal en el desarrollo psicomotor de niños y niñas que ingresan al grado cero del colegio distrital la amistad y del jardín infantil al futuro PASIFU en el periodo de 2013, el tipo de la investigación es de carácter descriptivo- correlacional, la población de estudio 52 niños de 5 a 6 años de edad, y la muestra 33 niños de la institución educativa Liceo materno infantil pasitos al futuro. La técnica utilizada fue la observación, el instrumento utilizado fue Test de desarrollo

motor grueso. El autor llegó a las principales conclusiones: Los educandos participantes de las dos instituciones no educativas no presentan diferencias en actividades de gestos de caballitos como movimiento motor. Los escolares con experiencia educativa lograron satisfactoriamente actividades de saltos consecutivos a un solo pie y vuelo de aves en aterrizaje. Presentan mejor locomoción los escolares de educación formal, demostrando independencia, control y expresión motora.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Amasifiuen (2014), En su tesis *“Efectividad de un programa de juegos variados de la mejora de la motricidad gruesa de 5 años de la I. E. N° 657 Niños del Saber del distrito de Punchana. 2014”* realizado en la Universidad Nacional de la Amazonia Peruana. Perú. Para obtener el título profesional de Licenciada en Educación inicial, planteando el objetivo general: Determinar la efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución educativa inicial N° 657 Niños del Saber del distrito de Punchana 2014, el diseño de la investigación cuasi experimental y como población de estudio 90 escolares de 5 años de edad de la Institución educativa inicial N° 657 Niños del Saber y la muestra 30 escolares de 5 años de la misma institución educativa, la técnica es la observación, el instrumento utilizado es ficha de observación. Pre test y post test. La tesista llegó a las siguientes conclusiones: después de la aplicación del programa juegos variados los

educandos el grupo experimental muestran ligero avance en relación al pre test. La motricidad gruesa en los educandos del grupo experimental ha mejorado significativamente después de aplicado el programa juegos variados.

Atuncar y Gonzales (2017) En su tesis *“El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I. E. P Virgen de Chapi”* realizado en la Universidad Nacional de Huancavelica Perú. Para obtener el título de segunda especialidad profesional de educación inicial, planteando el objetivo general: Describir los juegos para la estimulación de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de edad de la institución educativa particular Virgen de Chapi del distrito de Chincha Alta, mediante la aplicación del juego como herramienta fundamental para mejorar el desarrollo motor de los niños, el tipo de investigación es descriptiva simple con diseño no experimental y la población y muestra de estudio fueron 2090 escolares de 5 años de edad de la Institución educativa inicial Virgen de Chapi, la técnica es la observación, el instrumento utilizado es diario de campo, lista de cotejo. La tesista llegó a las siguientes conclusiones: los juegos son eficaces recursos que influyen de manera significativa en el desarrollo de los movimientos corporales y el progreso cognitivo de los escolares. Los juegos de equilibrio, coordinación como recurso en el aula favoreció el desarrollo motor en los educandos. El 75% de los educandos lograron participar activamente en las actividades demostrando destrezas, equilibrio, seguridad.

Huamaní y More (2015) En su tesis *“Las canciones infantiles en la expresión corporal en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 599 de Huylaraccra. Huancavelica”* realizado en la Universidad Nacional de Huancavelica Perú. Para obtener el título de licenciada en educación inicial, planteando el objetivo general: Determinar la influencia de las canciones infantiles en la expresión corporal en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 599 de Huylaraccra. Huancavelica, el tipo de investigación es aplicada de nivel descriptivo y la población niños de 5 años de la Institución Educativa N° 599 de Huylaraccra y la muestra de estudio fueron 15 escolares de 5 años de edad, la técnica es el fichaje, y el instrumento utilizado fichas bibliográficas, fichas de resumen. Pre test y post test. Las tesis llegaron a las siguientes conclusiones: Las actividades de cantos infantiles en el 100% de los escolares permitieron el desarrollo de la expresión corporal. La conciencia temporal, espacial, corporal mejoró a través de las canciones infantiles en los escolares.

Anticona y Bazán (2017) En su tesis *“Programa literomotor para desarrollar la expresión corporal en niños de 4 años del C.E.E. Narváez Cadenillas, 2016”* realizado en la Universidad Nacional de Trujillo, Perú. Para obtener el título de licenciada en educación inicial, planteando el objetivo general: Determinar la influencia del programa literomotor para desarrollar la expresión corporal en niños de 4 años de la institución educativa estatal. Narváez Cadenillas, 2016, el tipo de investigación es aplicada con diseño cuasi experimental, la población fueron 143 escolares

de la Institución Educativa Narváez Cadenillas y la muestra de estudio 42 escolares de 4 años de edad de la misma institución educativa. La técnica es la observación y el instrumento utilizado fichas de escala valorativa. Pre test y post test. Las tesis llegaron a las siguientes conclusiones: Después de aplicado el programa literomotor el 100% de los educandos lograron el desarrollo de la expresión corporal en forma satisfactoria. El 46,6% de los educandos lograron la dimensión comunicativa después de haber utilizado el programa literomotor. La aplicación del programa literomotor contribuyo significativamente en la expresión corporal en los escolares.

Cancho (2014) En su tesis *“Juegos motores para el aprestamiento de la coordinación dinámica gruesa en niños de 5 años d edad del J.N.P “Kyodai” de Pio pata- el Tambo”* realizado en la Universidad Nacional del Centro del Perú. Para obtener el título de licenciado en educación especialidad: Educación física y psicomotricidad, planteando el objetivo general: Determinar la influencia de un programa de juegos motores para el aprestamiento de la coordinación dinámica gruesa en niños de 5 años de edad del J.N.P. Kyodai de Pio pata- el Tambo, el tipo de investigación es aplicada de nivel explicativo, con diseño no experimental, la población fueron todos los escolares del jardín de niños particular Kyodai de Pio Pata, y la muestra de estudio 19 escolares de 5 años de edad del mismo jardín de niños. La técnica es la observación y el instrumento utilizado fichas de observación. El autor llego a las siguientes principales conclusiones: La coordinación motora gruesa mejoro significativamente al utilizar los juegos

de lateralidad, ritmo, nociones espaciales en los escolares sujetos a estudio. En relación a la coordinación dinámica gruesa el 52,63% de los escolares mejoraron significativamente al utilizar el programa de juegos. El 78,9 % e los escolares lograron en forma

2.2. Bases teóricas de la investigación

Bases teóricas de juego motor

Craig (2009)

Los aprendizajes se mejoran con el juego por la razón de que el juego despierta y mejora la habilidad y agilidad mental, las necesidades de divertirse manifiestan su abundancia natural su experiencia ganada por medio del juego lleva a desarrollar su potencial en cuanto a la resolución de problemas propias del niño, de la misma manera tiende a favorecer el crecimiento de desarrollar su capacidad creadora, desarrollar también sus capacidades físicas llenando de menor a mas sus capacidades intelectuales.

Tipos de juego

Juego sensorial. Por naturaleza el ser humano menor de edad siempre le va a gustar jugar con diferentes formas con diferentes materiales mezclándolo y deshaciendo destruyendo armando y rearmando.

Juego de movimiento: los juegos de movimiento se manifiestan de diferentes maneras por ejemplo corriendo, saltando, bailando generando esto a un movimiento coordinado convirtiéndose en coordinación motora de perfectos movimientos.

Juego brusco. Generalmente a los seres menores de edad le gusta el juego brusco lo cual no está correcto donde deben orientar los padres de familia a fin de corregir estos por la razón de que podrían convertirse en juegos agresivos. (P.226)

Moreno y Rodríguez (s. f) Sostiene:

Que, a partir de los 5 años de edad el educando logra realizar actividades motoras complejas como, montar bicicletas, clavar, atornillar, habilidad con la pelota y entre los 6 a 8 años, los juego son de tipo colectivo reglado, de equilibrio buscando la competición y satisfacción lúdica personal. (p.16)

Quirós, Arráez (2005) Sostiene:

Las actividades complejas como movimientos, manipulación de objetos permiten al escolar desarrollar progresivamente su esquema motor permitiendo la maduración nerviosa y mejor coordinación de las partes de su cuerpo y el buen funcionamiento corporal. (p 3)

Cobos (2011) Plantea:

El juego motor en las aulas tiene un alto valor educativo, permite la interacción con sus pares y el grupo social, utilizando los recursos de su entorno, permitiendo desarrollar sus procesos cognitivos, afectivo y emocional, mejorando la autonomía, autoconfianza, desarrolla las nociones espaciales, equilibrio, motricidad fina incrementando la inteligencia, comunicación e integración social. (p. 2).

Bases teóricas de kinestesia corporal

Duque (2014) Plantea:

La inteligencia kinestésico corporal es la habilidad para hacer uso de todas las partes del cuerpo en actividades motoras recreativas, deportivas, expresando emociones, alegría, placer en el juego, considerando sus características innatas del niño como un ser muy expresivo capaz de interactuar y socializar con sus pares. (p. 19).

Jauset (2016) Afirma:

El desarrollo del pensamiento creativo en el niño y niña va depender de la música, donde los movimientos acompañados de música estimulan diversas áreas cerebrales. El ritmo y la danza aportan en el desarrollo cognitivo y la expresión corporal favorece el equilibrio, postura y orientación. (p. 24).

Roncancio (2009) Refiere:

Que, el juego es una actividad fundamental en los niños, que al llegar a los cinco años logran presentar más curiosidad y exploran su entorno y comienzan a trepar, caminar, correr, atrapar que son acciones que están encaminadas al desarrollo motor y adiestramiento de sus movimientos

corporales, habilidades senso perceptuales, el cual da origen al aprendizaje.
(p. 21).

Melero (s. f) Sostiene:

La sinestesia es la forma como percibe la realidad cada individuo a través de sus órganos de los sentidos y de acuerdo a las experiencias particulares e individualidades, en relación al tono de la música, el sonido, el tamaño de los grafemas, los colores de los objetos, como parte íntima de su mundo cognitivo trasluciendo a la realidad mediante emociones, sentimientos que influyen el comportamiento (p. 4).

Alfayate (2013) Afirma:

Los colores de los objetos que se percibe son debido a las sensaciones neuro sensoriales del cerebro, que es una relación natural y fisiológica de los centros cerebrales que estimulan a la vista y otros órganos de los sentidos y dando como respuesta las sensaciones auditivas, perceptivas, habla, ritmos, luminosas que la persona exterioriza y percibe objetivamente la realidad. (p. 13).

Gonzales y Herrero (2011) Sostiene:

La sinestesia es la sensación percibida por el individuo como respuesta del estímulo de los órganos de los sentidos como los grafemas, color, sonidos

musicales, fonemas, temperaturas, olfato, táctil, emociones y tienen una íntima relación con la fisiología del sistema nervioso central. (p. 4).

Koncha (2020) Sostiene:

Un escolar que tiene inteligencia kinestésica corporal tiene la capacidad para hacer deporte, bailar, cantar, es dinámico, tienen excelentes habilidades físicas, motoras gruesas y finas y les gusta manipular las cosas y realizar experimentos y otras actividades físicas y debería de jugar con materiales de construcción para desarrollar sus habilidades cognitivas. (p. 2).

Base teórica de aprendizaje

Quiroz, W. (2012)

El desarrollo cognitivo de los seres humanos es importante, para llevar a cabo lo propuesto es que la persona tiene que tener en cuenta lo que quiere aprender o tener la voluntad de aprender filtrando la información de manera adecuada como es los aprendizajes previos luego consolidar la nueva información por medio de la mantención consciente de la materia (P.p.39-40)

Navas (2004)

Representación visual: el sujeto siempre va aprender ayudándose de materiales como textos, imágenes, audiciones, relacionándolos uno con otra materia.

Representación auditiva: los sujetos logran su aprendizaje cuando logran las recepciones explicativas de la información de manera clara y concisa logrando escuchar y abstraer lo concreto de la información de manera fácil.

Representación kinestésica: su aprendizaje logra cada ser humano manipulando las cosas con movimiento en otras palabras dichas en un laboratorio en experimentaciones. (p.30)

Perú, Ministerio de Educación (2008)

Principio de construcción de los propios aprendizajes: los educandos para lograr la consolidación de su aprendizaje en forma individual, interna activa en relación con su entorno.

Principio de necesidad del desarrollo de la comunicación y el acompañamiento en los aprendizajes: Los estudiantes logran aprender por los medios de la interacción con sus pares previo los saberes previos con esto permitiendo las organizaciones de su aprendizaje.

Principio de significatividad de los aprendizajes: los aprendizajes significativos solo se logran cuando los materiales sean significativos siendo la motivación un componente muy importante.

Principio de organización de los aprendizajes: los aprendizajes se logran por las relaciones que se dan con otros conocimientos como condición tener la salud, el medio, ambiental.

Principio de integralidad de los aprendizajes: Los aprendizajes deben abarcar el desarrollo integral de los estudiantes. Debemos tener en cuenta los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, necesidades especiales. (p.18)

Justificación

El trabajo de averiguación es muy importante realizarlos por la sencilla razón de que se solucionará el problema de la coordinación motora y los movimientos a través de del juego motor, trabajo de investigación que se justifica porque no tienen muy claro el movimiento lados, el control del cuerpo, coordinación de movimientos con toda seguridad esto podría perjudicar en el aprendizaje de los estudiantes, todo ello por falta de conocimiento de los padres con respecto al desarrollo equilibrado del cuerpo o por falta de una observación médica especializada desde su nacimiento hasta llegar garantizar de que no sufre ninguna deficiencia en los movimientos, investigación que se desarrollará para solucionar el problema planteado en la investigación como es ¿Qué efectos produce el juego motor en la kinestesia corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020?

Investigación donde tendrá una relevancia en el campo de la educación especialmente de los niños del nivel inicial y de los padres de familia, de la

misma forma la investigación contribuirá al avance de la ciencia a nivel nacional asimismo permitirá el estudio a otros investigadores que desarrollarán estudios en que serán mejorados para el avance científico del país por tanto un progreso tecnológico y económico mejorando la posición social en lo posterior de los estudiantes y todos los peruanos.

III. Hipótesis

Hipótesis general

El juego motor produce efectos significativos en la kinestesia corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.

Hipótesis específico

El juego motor produce efectos significativos en el desarrollo del cuerpo en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.

El juego motor produce efectos significativos en el dominio corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.

El juego motor produce efectos significativos en la expresión corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.

IV. Metodología

Sánchez, H. & Reyes, C. (2017) En el presente trabajo de escudriñamiento el método general empleado es el método de observación científica, al respecto el autor muestra que es el procedimiento empírico más generalizado del conocimiento toma como base la técnica de la observación lo cual puede aplicarse en ambientes naturales o de la vida diaria o en ambientes artificiales como sucede en un experimento. El primer caso el investigador conoce el problema y el objeto de investigación, estudiando su curso natural, sin alteración de las condiciones naturales en que discurre el fenómeno en estudio y para ello hace uso de algunas herramientas tales como libreta de notas, diario, fotografía, guía de observación, lista de cotejo, escala tipo Likert. (p.63)

4.1. Diseño de la investigación

Sánchez, H. & Reyes, C. (2017) En el presente trabajo de indagación se utilizó el diseño de investigación pre-experimental al respecto el autormanifiesta que se orienta a la determinación del grado de influencia existente entre la variable independiente a la variable dependiente en una misma muestra de sujetos o el grado de influencia existente entre dos fenómenos o eventos observados. (p.119)



DONDE

G = Grupo de estudio.

O₁ = Medición del pre- test

O₂ = Medición del pos-test

X = Manipulación variable independiente

4.2. Población y muestra

a. Población

Sánchez, H. & Reyes, C. (2017) En el trabajo de exploración científica el total del universo es de 15 estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2778 de la provincia de Satipo-2020 al respecto del universo el autor manifiesta que la población comprende todos los miembros de cualquier clase bien definida de personas eventos u objetos. (p.155)

Tabla N° 1: población de la I.E. N° 1778 de la provincia de Satipo-2020.

Estudiantes por edades	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	H	M	
3 años	2	4	6
4 años	1	2	3
5 años	3	3	6
Total de estudiantes			15

Fuente: Nominas de matrícula I. E. N° 2778 de la provincia de Satipo-2020.

Muestreo

Muestreo no probabilístico

Sánchez, H. & Reyes, C. (2017) Manifiesta el autor que este tipo de muestreo es una manera de elegir la muestra a criterio del investigador en el caso presente el muestreo es censal lo que significa que se trabajó con la misma cantidad de población .

b. Muestra

Sánchez, H. & Reyes, C. (2017) Trabajando en la presente investigación, se tomó como muestra a todos los estudiantes de la Institución Educativa N° 2778 de la provincia de Satipo-2020 siendo los 15 estudiantes de 3-4-5 años sección al respecto el autor manifiesta que la muestra es que debe tener relaciones de semejanza con los grupos a los que se quieren hacer extensivo los resultados, es decir la muestra debe ser representativa de la población. (p.155)

Tabla N° 2: muestra de la I.E. N° 1778 de la provincia de Satipo-2019.

Estudiantes por edades	SEXO		N° DE ESTUDIAN TES
	H	M	
3 años	2	4	6
4 años	1	2	3
5 años	3	3	6
Total de estudiantes			15

Fuente: Nóminas de matrícula I.E. N° 2778 de la provincia de Satipo-2019.

4.3. Definición y operacionalización de juego motor para desarrollar la kinestesia en estudiantes de la Institución Educativa

Inicial N° 2778 de la provincia de Satipo-2020.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de mediciones
JUEGO MOTOR	<p>Es una actividad física que involucra movimiento, desplazamiento y clave para el desarrollo integral del escolar, es de gran utilidad porque a través de ella desarrollan el pensamiento lógico y la motricidad, aprenden sobre el mundo físico, social, afectivo buscando la exploración y razones para favorecer el juego permite desarrollar los sentidos, la atención, equilibrio y el estado físico.</p> <p>Cobos J. A. (2011) “El juego motor en la escuela” (p. 2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes participaran activamente en juego de salta soga haciendo uso de cuerdas en forma voluntaria, juegos de mundo, trotes en forma libre y manteniendo el ritmo por satisfacción de movimiento al compás de un tono musical siempre con el acompañamiento de la maestra. - Los estudiantes realizan actividades de juego con pelotas y demostraran habilidad y dominio corporal con la manipulación y juego de pelota de diversos tamaños, en actividades de recreación solo o con sus pares en forma libre o dirigida con asesoría de la maestra. - Los escolares participaran en bailes con movimientos rítmicos según los fragmentos musicales en actividades lúdicas, como gimnasia, juegos de ula, ula donde demostraran su expresión corporal a través de movimientos coordinados, con el soporte emocional de la maestra. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juego de salto - Juego de pelotas - Juego de movimiento rítmico - - Cobos J. A. (2011) “El juego motor en la escuela” (p. 3) 	<p>Participa activamente en actividades de juego de salta soga, mundo, haciendo uso de cuerdas en forma libre y manteniendo el ritmo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demuestra habilidad y dominio corporal con la manipulación de la pelota de diversos tamaños solo o con sus pares. - Realiza movimientos rítmicos de bailes según los fragmentos musicales en actividades lúdicas. 	
.	<p>Es la capacidad de usar todo el cuerpo en actividades de movimientos de coordinación, destrezas, equilibrio, flexibilidad, velocidad y deportivas que incluyan esfuerzo físico,</p>	<p>Los escolares identificaran algunas partes de su cuerpo que entran en movimiento al realizar movimientos de postura corporal como saltos, ruidos, imitaciones de vuelos de aves en pleno vuelo en situaciones lúdicas, buscando el desarrollo de la corporeidad a través de actividades de que favorece el buen funcionamiento del cuerpo contando con la asesoría conducción de la maestra.</p>	<p>- Desarrollo del cuerpo: Es el perfeccionamiento del cuerpo en relación a los movimientos que el niño realiza a través de las actividades motrices, ejercitación físico – deportivas que favorece el buen funcionamiento del cuerpo.</p>	<p>Identifica algunas partes de su cuerpo que entran en movimiento al realizar saltos, carreras, y otros movimientos que involucren desarrollo de la corporeidad.</p>	Intervalar

<p>KINESTESIA CORPORAL</p>	<p>ritmos, imitaciones manteniendo la coherencia de movimientos donde se trasmite sentimientos, emociones, ideas.</p> <p>Aldeas infantiles SOS (s. f) “Qué es la inteligencia corporal kinestésica(p.1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los escolares realizaran actividades de lateralidad a través de la ejecución de ejercicios corporales direccionados hacia arriba-abajo, derecha- izquierda, giros donde reconocerán los movimientos demostrando dominio corporal equilibrio, coordinación, control de emociones buscando la mejora y calidad de movimientos. - Los estudiantes Participaran activamente en juegos de expresión corporal con gestos faciales como: alegría, contento, tristeza, llanto en situaciones de juego con sus compañeros demostrando creatividad acompañado de movimientos expresivos del cuerpo con el soporte emocional de la maestra. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dominio corporal: Es el control del cuerpo para poder expresarse con una finalidad estética, se desarrolla a través de la práctica, demostrando equilibrio, coordinación, control de emociones. - Expresión corporal: Es la forma espontánea de transmitir sensaciones, emociones mediante el movimiento, gestos faciales como contento, descontento, alegría, tristeza, miedo son propios y únicos de cada persona. <p>Ministerio de Educación (2008) “Diseño curricular Nacional de educación básica regular”.(p. 287)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce la lateralidad en su cuerpo a través de la ejecución de ejercicios corporales direccionados como hacia arriba-abajo, derecha- izquierda. Delante – detrás. - Participa activamente en juegos de expresión corporal haciendo imitación gestual como alegría, contento, tristeza con sus compañeros. 	
-----------------------------------	---	---	---	--	--

4.4. Técnicas e instrumentos

a. Técnicas

Sánchez, H. & Reyes, C. (2017) En la presente indagación se utilizó la técnica de la observación al respecto el autor declara que puede ser diferente forma natural o espontanea sistemática o estructurada, participante o no participante, en este caso la observación sistemática planificada tiene objetos previstos puede mantener un control y ayuda al instrumento específico. (p.164)

b. Instrumentos

Sánchez, H. & Reyes, C. (2017) En el presente trabajo de pesquisa se utilizará el instrumento pre-test y pos-test al respecto el autor manifiesta que consiste en tomar un examen previo luego un examen posterior que puede ser medida en una extensión que va de acurdo de las categorías. La elevación de una postura frente a cada proposición es cuantificada con puntaje determinado. (P. 165)

4.5. Plan de análisis

Para llevar a cabo el plan de estudios dentro de la investigación se puso en primer lugar elaborar los instrumentos documentales con el objetivo de llevar a cabo el recojo de información y formar un especial base de datos que permita

elaborar el procesamiento de datos y llevar a cabo el recojo de los datos estadísticos.

Los datos estadísticos serán los resultados procesados en un programa especial que garantice los resultados por medio de la prueba de hipótesis y arrojados los resultados numéricos a través de tablas tomando en cuenta el pre-test y pos-test seguidamente confirmado por medio de las figuras.

Resultados obtenidos y llegados a confirmar las hipótesis de manera numérica convirtiéndose en una investigación cuantitativa y aplicada.

4.6. Matriz de consistencia variables juego motor para desarrollar la kinestesia corporal en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°1778 de la Provincia de Satipo – 2020.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿Qué efectos produce el juego motor en la kinestesia corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020?	Determinar los efectos que produce el juego motor en la kinestesia corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo 2020.	H1. El juego motor produce efectos significativos en la kinestesia corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.	VARIABLE 1 JUEGO MOTOR	Tipo de Investigación Según su finalidad: Aplicada. Según su carácter: experimental Según su alcance temporal: Transversal Según la orientación que asume: Orientada a la aplicación Diseño de la investigación: pre-experimental
PROBLEMA ESPECÍFICO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICOS	Participa activamente en actividades de juego de salta soga, mundo, haciendo uso de cuerdas en forma libre y manteniendo el ritmo. Demuestra habilidad y dominio corporal con la manipulación de la pelota de diversos tamaños solo o con sus pares. Realiza movimientos rítmicos de bailes según los fragmentos musicales en actividades lúdicas.	 <p>Donde: G = Grupo de estudio O₁ = Medición del pre-test O₂ = Medición del pos-test X = Manipulación de la variable independiente. POBLACIÓN</p>
1. ¿Qué efectos produce el juego motor en el salto y desarrollo del cuerpo en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020? 2. ¿Qué efectos produce el juego motor en el dominio corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020?	1.- Determinar los efectos que produce el juego motor en el desarrollo del cuerpo en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020. 2.- Determinar los efectos que produce el juego motor en el dominio corporal en estudiantes de la Institución	H1.-El juego motor produce efectos significativos en el desarrollo del cuerpo en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020. H2. El juego motor produce efectos significativos en el dominio corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.		

<p>3. ¿Qué efectos produce el juego motor en la expresión corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020?</p>	<p>Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.</p> <p>3.- Determinar los efectos que produce el juego motor en la expresión corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.</p>	<p>H3.-El juego motor produce efectos significativos en la expresión corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.</p>	<p>VARIABLE 2</p> <p>KINESTESIA CORPORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica algunas partes de su cuerpo que entran en movimiento al realizar saltos, carreras,y otros movimientos que involucren desarrollo de la corporeidad. - Reconoce la lateralidad en su cuerpo a través de la ejecución de ejercicios corporales direccionados como hacia arriba-abajo, derecha-izquierda. Delante – detrás. - Participa activamente en juegos de expresión corporal haciendo imitación gestual como alegría, contento, tristeza con sus compañeros 	<table border="1" data-bbox="1563 280 2033 491"> <thead> <tr> <th rowspan="2">ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 1778 SATIPO</th> <th colspan="2">SEXO</th> <th rowspan="2">N° DE ESTUDIANTES</th> </tr> <tr> <th>H</th> <th>M</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3 AÑOS</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>4 AÑOS</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>5 AÑOS</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Total de población</td> <td>15</td> </tr> </tbody> </table> <p>MUESTRA</p> <table border="1" data-bbox="1563 625 2033 836"> <thead> <tr> <th rowspan="2">ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 1778 SATIPO</th> <th colspan="2">SEXO</th> <th rowspan="2">N° DE ESTUDIANTES</th> </tr> <tr> <th>H</th> <th>M</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3 AÑOS</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>4 AÑOS</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>5 AÑOS</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td colspan="3">Total de muestra</td> <td>15</td> </tr> </tbody> </table>	ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 1778 SATIPO	SEXO		N° DE ESTUDIANTES	H	M	3 AÑOS	2	4	6	4 AÑOS	1	2	3	5 AÑOS	3	3	6	Total de población			15	ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 1778 SATIPO	SEXO		N° DE ESTUDIANTES	H	M	3 AÑOS	2	4	6	4 AÑOS	1	2	3	5 AÑOS	3	3	6	Total de muestra			15
ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 1778 SATIPO	SEXO		N° DE ESTUDIANTES																																													
	H	M																																														
3 AÑOS	2	4	6																																													
4 AÑOS	1	2	3																																													
5 AÑOS	3	3	6																																													
Total de población			15																																													
ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 1778 SATIPO	SEXO		N° DE ESTUDIANTES																																													
	H	M																																														
3 AÑOS	2	4	6																																													
4 AÑOS	1	2	3																																													
5 AÑOS	3	3	6																																													
Total de muestra			15																																													

4.7. Principios éticos

Los respetos a los autores de las obras por medio las citas bibliográficas y a través de las connivencias por medio de las reglas internacionales de investigación científica.

Principio de beneficio: El científico es garante socialmente ante los seres humanos al realizar su indagación sin hacer daño a ningún participante de la investigación como estudiantes, padres de familia, Institución Educativa Inicial.

Principio de justicia: Las exploraciones son en acatamiento de ciertas reglas de investigación a nivel internacional el APA nacional, Ley Universitaria de la SUNEDU, Reglamento de la Universidad ULADECH y en la presente investigación está al alcance de todos los lectores a nivel internacional.

V. Resultados

5.1.Resultado

Presentación.

A continuación, se presentarán los resultados obtenidos del efecto producido por el juego motor en la Kinestesia corporal en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 1778 de la provincia de Satipo-2020 bajo un punto de vista descriptivo e inferencial

5.1. Resultados del procesamiento de datos y la aplicación de instrumentos.

La evaluación realizada a los estudiantes se llevó a cabo en dos etapas una denominada pre-test y otra post-test, de estas evaluaciones se obtuvieron datos que fueron categorizados en función al siguiente baremo:

Baremo de categorización de variables y dimensiones

Escala	Variable	Dimensión
Deficiente	15 a 25	5 a 8
Eficiente	26 a 35	9 a 12
Muy eficiente	36 a 45	13 a 15

La estadística descriptiva que se presenta fue resultado de la categorización de la variable y sus dimensiones.

Tabla N° 3: Dimensión Desarrollo del cuerpo

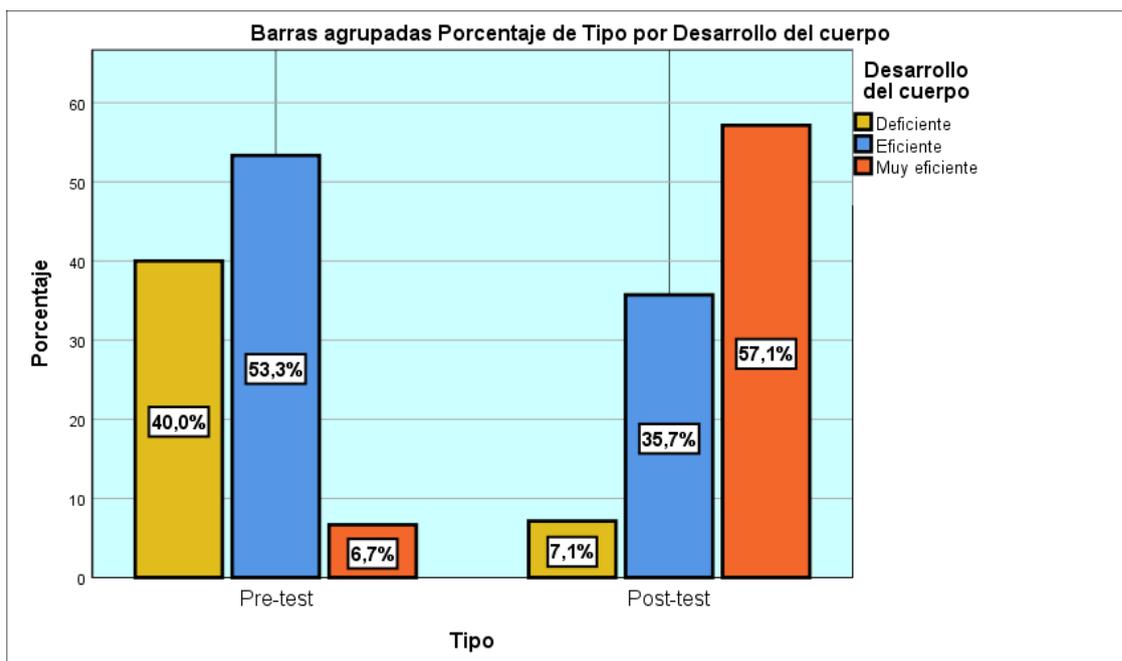
		Pre-test		Post-test		Diferencias	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Desarrollo del cuerpo	Deficiente	6	40,0%	1	7,1%	-5	-32,9%
	Eficiente	8	53,3%	5	35,7%	-3	-17,6%
	Muy eficiente	1	6,7%	8	57,1%	7	50,5%
	Total	15	100,0%	14	100,0%	-1	0,0%

Fuente: Aplicación de instrumentos del pre-test y post-test de la Institución Educativa Inicial N° 1778.

Interpretación:

Se logró evidenciar en la tabla N° 3 que los estudiantes en el pre-test muestran en su mayoría un desempeño eficiente con un total de 8 estudiantes, seguido de aquellos que presentaron un desempeño deficiente siendo en total 6 estudiantes y una pequeña minoría conformada por 1 estudiante alcanza un desempeño muy eficiente en la identificación de algunas partes de su cuerpo que entran en movimiento al realizar saltos, carreras, y otros movimientos que involucren desarrollo de la corporeidad, posterior a la aplicación del tratamiento fundamentado en el juego motor se observó que la mayoría de estudiantes presentaron un desempeño muy eficiente siendo en total 8 estudiantes, seguido de aquellos con un desempeño eficiente que llegó a 5 estudiantes y en su minoría 1 estudiante con un desempeño deficiente.

Figura N° 1: Dimensiones Desarrollo del cuerpo



Fuente: Aplicación de instrumentos del pre-test y post-test de la Institución Educativa Inicial N° 1778

Interpretación:

Se logró evidenciar en la figura N° 1 que los estudiantes en el pre-test muestran en su mayoría un desempeño eficiente con un porcentaje total del 53.3% de estudiantes, seguido de aquellos que presentaron un desempeño deficiente siendo el 40% de los estudiantes y una pequeña minoría conformada por el 6.7% de los estudiante que alcanzaron un desempeño muy eficiente en la identificación de algunas partes de su cuerpo que entran en movimiento al realizar saltos, carreras, y otros movimientos que involucren desarrollo de la corporeidad, posterior a la aplicación del tratamiento fundamentado en el juego motor se observó que la mayoría de estudiantes presentaron un desempeño muy eficiente siendo en el 57.1% de los estudiantes, seguido de aquellos con un

desempeño eficiente que llegó al 35.7% de los estudiantes y en su minoría el 7.1% de los estudiante con un desempeño deficiente.

Tabla N° 4: Dimensión Dominio corporal

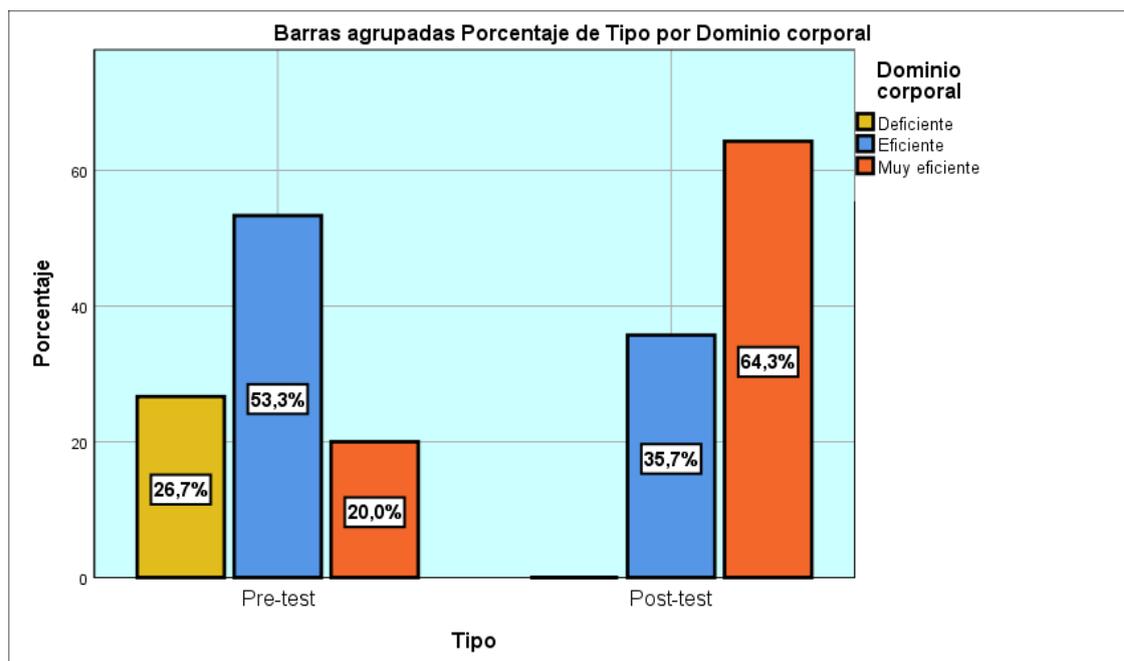
		Pre-test		Post-test		Diferencias	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Dominio corporal	Deficiente	4	26,7%	0	0,0%	-4	-26,7%
	Eficiente	8	53,3%	5	35,7%	-3	-17,6%
	Muy eficiente	3	20,0%	9	64,3%	6	44,3%
	Total	15	100,0%	14	100,0%	-1	0,0%

Fuente: Aplicación de instrumentos del pre-test y post-test de la Institución Educativa Inicial N° 1778

Interpretación:

Se logró evidenciar en la tabla N° 4 que los estudiantes en el pre-test muestran en su mayoría un desempeño eficiente con un total de 8 estudiantes, seguido de aquellos que presentaron un desempeño deficiente siendo en total 4 estudiantes y una pequeña minoría conformada por 3 estudiantes que alcanzaron un desempeño muy eficiente en la desarrollar a través de la práctica, demostrando equilibrio, coordinación, control de emociones, posterior a la aplicación del tratamiento fundamentado en el juego motor se observó que la mayoría de estudiantes presentaron un desempeño muy eficiente siendo en total 9 estudiantes, seguido de aquellos con un desempeño eficiente que llegó a 5 estudiantes y sin la presencia de estudiantes con un desempeño deficiente.

Figura N° 2: Dimensión Dominio corporal



Fuente: Aplicación de instrumentos del pre-test y post-test de la Institución Educativa Inicial N° 1778

Interpretación:

Se logró evidenciar en la figura N° 2 que los estudiantes en el pre-test muestran en su mayoría un desempeño eficiente con un porcentaje del 53.3% de los estudiantes, seguido de aquellos que presentaron un desempeño deficiente siendo el 26.7% de los estudiantes y una pequeña minoría conformada por el 20% de los estudiantes que alcanzaron un desempeño muy eficiente en la desarrollar a través de la práctica, demostrando equilibrio, coordinación, control de emociones, posterior a la aplicación del tratamiento fundamentado en el juego motor se observó que la mayoría de estudiantes presentaron un desempeño muy eficiente siendo el 64.3% de los estudiantes, seguido de aquellos con un desempeño eficiente que llegó al 35.7% de los estudiantes y sin la presencia de estudiantes con un desempeño deficiente.

Tabla N° 5: Dimensión Expresión corporal

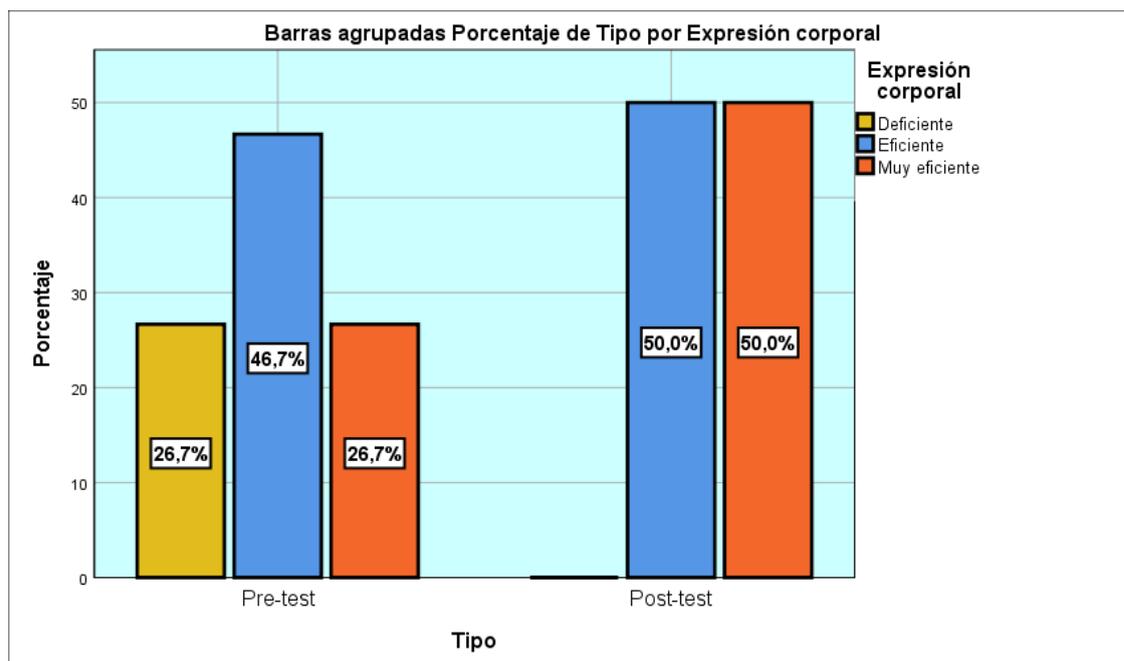
		Pre-test		Post-test		Diferencias	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Expresión corporal	Deficiente	4	26,7%	0	0,0%	-4	-26,7%
	Eficiente	7	46,7%	7	50,0%	0	3,3%
	Muy eficiente	4	26,7%	7	50,0%	3	23,3%
	Total	15	100,0%	14	100,0%	-1	0,0%

Fuente: Aplicación de instrumentos del pre-test y post-test de la Institución Educativa Inicial N° 1778

Interpretación:

Se logró evidenciar en la tabla N° 5 que los estudiantes en el pre-test muestran en su mayoría un desempeño eficiente con un total de 7 estudiantes, seguido de aquellos que presentaron un desempeño deficiente siendo en total 4 estudiantes y una cantidad igual conformada por 4 estudiante alcanza un desempeño muy eficiente en la transmisión de sensaciones y emociones mediante el movimiento y los gestos faciales, posterior a la aplicación del tratamiento fundamentado en el juego motor se observó que se tuvo igual cantidad de estudiantes con un desempeño eficiente y muy eficiente siendo en total 7 estudiantes para cada categoría y no existió estudiante con un desempeño deficiente.

Figura N° 3: Dimensión Expresión corporal



Fuente: Aplicación de instrumentos del pre-test y post-test de la Institución Educativa Inicial N° 1778

Interpretación:

Se logró evidenciar en la figura N° 3 que los estudiantes en el pre-test muestran en su mayoría un desempeño eficiente con un porcentaje del 46.7% de los estudiantes, seguido de aquellos que presentaron un desempeño deficiente siendo el 26.7% de los estudiantes y una cantidad igual conformada el 26.7% de los estudiante alcanza un desempeño muy eficiente en la transmisión de sensaciones y emociones mediante el movimiento y los gestos faciales, posterior a la aplicación del tratamiento fundamentado en el juego motor se observó que se tuvo igual cantidad de estudiantes con un desempeño eficiente y muy eficiente siendo el porcentaje del 50% de los estudiantes para cada categoría y no existió estudiante con un desempeño deficiente.

Tabla N° 6: Variable Kinestesia corporal

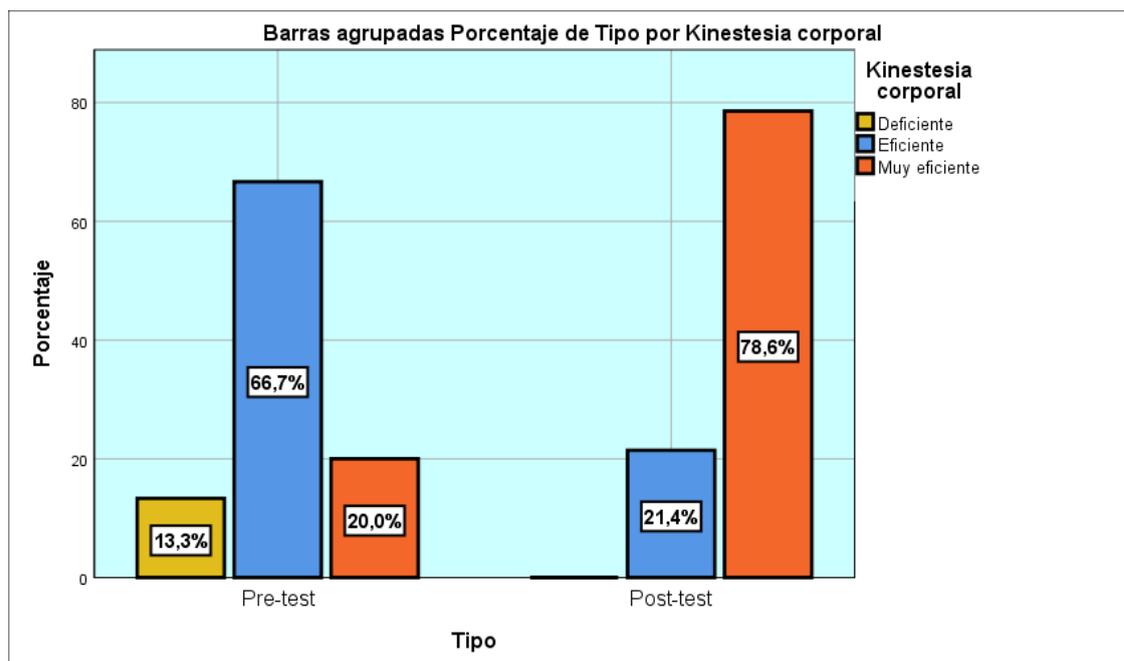
		Pre-test		Post-test		Diferencias	
		Recuent o	% de N columnas	Recuent o	% de N columnas	Recuent o	% de N columnas
Kinestesia corporal	Deficiente	2	13,3%	0	0,0%	-2	-13,3%
	Eficiente	10	66,7%	3	21,4%	-7	-45,2%
	Muy eficiente	3	20,0%	11	78,6%	8	58,6%
	Total	15	100,0%	14	100,0%	-1	0,0%

Fuente: Aplicación de instrumentos del pre-test y post-test de la Institución Educativa Inicial N° 1778

Interpretación:

Se logró evidenciar en la tabla N° 6 que los estudiantes en el pre-test muestran en su mayoría un desempeño eficiente con un total de 10 estudiantes, seguido de aquellos que presentaron un desempeño deficiente siendo en total 3 estudiantes y otra cantidad conformada por 3 estudiantes que alcanzaron un desempeño muy eficiente en la capacidad de usar todo el cuerpo en actividades de movimientos, posterior a la aplicación del tratamiento fundamentado en el juego motor se observó que la mayoría de estudiantes presentaron un desempeño muy eficiente siendo en total 11 estudiantes, seguido de aquellos con un desempeño eficiente que llegó a 3 estudiantes y no existió la presencia de estudiante con un desempeño deficiente.

Figura N° 4: Variable Kinestesia corporal



Fuente: Aplicación de instrumentos del pre-test y post-test de la Institución Educativa Inicial N° 1778

Interpretación:

Se logró evidenciar en la figura N° 4 que los estudiantes en el pre-test muestran en su mayoría un desempeño eficiente con un porcentaje del 66.7% de los estudiantes, seguido de aquellos que presentaron un desempeño deficiente siendo el 13.3% de los estudiantes y otra cantidad conformada por el 20% de los estudiantes que alcanzaron un desempeño muy eficiente en la capacidad de usar todo el cuerpo en actividades de movimientos, posterior a la aplicación del tratamiento fundamentado en el juego motor se observó que la mayoría de estudiantes presentaron un desempeño muy eficiente siendo en total el 78.6% de los estudiantes, seguido de aquellos con un desempeño eficiente que llegó al 21.4% de los estudiantes y no existió la presencia de estudiante con un desempeño deficiente.

5.2. Resultados inferenciales.

A continuación, se presentan los resultados inferenciales que buscaron poder determinar el grado de influencia que tuvo el juego motor en la Kinestesia corporal y sus dimensiones en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020. La metodología estadística utilizada fue la de Wilcoxon.

Formulación de la hipótesis específica N° 01:

Se procedió al planteamiento de la hipótesis nula e hipótesis del investigador que fue evaluada bajo una significancia del 0,05:

Hipótesis	Nomenclatura	Descripción
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	El juego motor produce NO efectos significativos en el desarrollo del cuerpo en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.
Del investigador	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	El juego motor produce efectos significativos en el desarrollo del cuerpo en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.

Criterios considerados la toma de decisión de la hipótesis específica N° 01:

α asintótica $\geq \alpha$ Del investigador	α asintótica $< \alpha$ Del investigador
--	---

Si se cumple que: la significancia asintótica es mayor o igual que la significancia del investigador se tomó la decisión de aceptar la hipótesis nula.	Si se cumple que: la significancia asintótica es menor que la significancia del investigador se tomó la decisión de rechazar la hipótesis nula
--	--

Ejecución de la prueba de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a

Desarrollo del
cuerpo (Post-
test) - Desarrollo
del cuerpo (Pre-
test)

Z	-3,317 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

En la prueba estadística de Wilcoxon se logró evidenciar que la significancia asintótica que fue igual a 0,001 es menor a la significancia establecida por la investigación, este resultado nos llevó a poder rechazar la hipótesis nula logrando concluir que el juego motor produce efectos significativos en el desarrollo del cuerpo en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.

Determinación del objetivo específico N° 01:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Desarrollo del cuerpo (Post-test) - Desarrollo del cuerpo (Pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	11 ^b	6,00	66,00
	Empates	4 ^c		
	Total	15		

a. Desarrollo del cuerpo (Post-test) < Desarrollo del cuerpo (Pre-test)

b. Desarrollo del cuerpo (Post-test) > Desarrollo del cuerpo (Pre-test)

c. Desarrollo del cuerpo (Post-test) = Desarrollo del cuerpo (Pre-test)

Interpretación:

En la tabla de rangos se pudo apreciar que no existió o estudiantes con una influencia negativa tras la aplicación del tratamiento, por otro lado se observó que 11 estudiantes presentaron una influencia positiva que en promedio elevó su desempeño en 6 puntos y por último se observó a 4 estudiantes que no presentaron influencia significativa por el tratamiento, estos resultados llevaron a poder determinar que el 73.33% de los estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020 presentaron influencia positiva del juego motor en el desarrollo del cuerpo.

Formulación de la hipótesis específica N° 02:

Se procedió al planteamiento de la hipótesis nula e hipótesis del investigador que fue evaluada bajo una significancia del 0,05:

Hipótesis	Nomenclatura	Descripción
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	El juego motor produce NO efectos significativos en el dominio corporal en

		estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.
Del investigador	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	El juego motor produce efectos significativos en el dominio corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.

Criterios considerados la toma de decisión de la hipótesis específica N° 02:

α Asintótica $\geq \alpha$ Del investigador	α Asintótica $\geq \alpha$ Del investigador
Si se cumple que: la significancia asintótica es mayor o igual que la significancia del investigador se tomó la decisión de aceptar la hipótesis nula.	Si se cumple que: la significancia asintótica es menor que la significancia del investigador se tomó la decisión de rechazar la hipótesis nula

Ejecución de la prueba de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a

Dominio corporal (Post-test) - Dominio corporal (Pre-test)

Z	-3,127 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

En la prueba estadística de Wilcoxon se logró evidenciar que la significancia asintótica que fue igual a 0,002 es menor a la significancia establecida por la investigación, este resultado nos llevó a poder rechazar la hipótesis nula logrando concluir que el juego motor produce efectos significativos en el dominio corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.

Planteamiento y operacionalización del objetivo específico N° 02:

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Dominio corporal (Post-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
- Dominio corporal (Pre-test)	Rangos positivos	11 ^b	6,00	66,00
	Empates	4 ^c		
	Total	15		

- a. Dominio corporal (Post-test) < Dominio corporal (Pre-test)
- b. Dominio corporal (Post-test) > Dominio corporal (Pre-test)
- c. Dominio corporal (Post-test) = Dominio corporal (Pre-test)

Interpretación:

En la tabla de rangos se pudo apreciar que no existió o estudiantes con una influencia negativa tras la aplicación del tratamiento, por otro lado se observó que 11 estudiantes presentaron una influencia positiva que en promedio elevó su desempeño en 6 puntos y por último se observó a 4 estudiantes que no presentaron influencia significativa por el tratamiento, estos resultados llevaron a poder determinar que el 73.33% de los estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020 presentaron influencia positiva del juego motor en el dominio corporal.

Formulación de la hipótesis específica N° 03:

Se procedió al planteamiento de la hipótesis nula e hipótesis del investigador que fue evaluada bajo una significancia del 0,05:

Hipótesis	Nomenclatura	Descripción
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	El juego motor NO produce efectos significativos en la expresión corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.
Del investigador	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	El juego motor produce efectos significativos en la expresión corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.

Criterios considerados la toma de decisión de la hipótesis específica N° 03:

α Asintótica $\geq \alpha$ Del investigador	α Asintótica $< \alpha$ Del investigador
Si se cumple que: la significancia asintótica es mayor o igual que la significancia del investigador se tomó la decisión de aceptar la hipótesis nula.	Si se cumple que: la significancia asintótica es menor que la significancia del investigador se tomó la decisión de rechazar la hipótesis nula

Ejecución de la prueba de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a

Expresión
corporal (Post-
test) - Expresión
corporal (Pre-
test)

Z	-3,162 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

En la prueba estadística de Wilcoxon se logró evidenciar que la significancia asintótica que fue igual a 0,002 es menor a la significancia establecida por la investigación, este resultado nos llevó a poder rechazar la hipótesis nula logrando concluir que el juego motor produce efectos significativos en la expresión corporal de los estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.

Planteamiento y operacionalización del objetivo específico N° 03:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Expresión corporal (Post- test) - Expresión corporal (Pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	5 ^c		
	Total	15		

a. Expresión corporal (Post-test) < Expresión corporal (Pre-test)

b. Expresión corporal (Post-test) > Expresión corporal (Pre-test)

c. Expresión corporal (Post-test) = Expresión corporal (Pre-test)

Interpretación:

En la tabla de rangos se pudo apreciar que no existió o estudiantes con una influencia negativa tras la aplicación del tratamiento, por otro lado se observó que 10 estudiantes presentaron una influencia positiva que en

promedio elevó su desempeño en 5.5 puntos y por último se observó a 5 estudiantes que no presentaron influencia significativa por el tratamiento, estos resultados llevaron a poder determinar que el 66.67% de los estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020 presentaron influencia positiva del juego motor en la expresión corporal.

Estimación de la confiabilidad de la variable

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,814	2

Interpretación

Se evaluó el grado de fiabilidad de los instrumentos de recolección de datos de la variable a través del alfa de Cronbach, esta metodología nos dio un resultado de 0,814 el cual puede ser interpretado como un resultado que asegura una fiabilidad aceptable de los instrumentos para la recolección de datos.

Formulación de la hipótesis general:

Se procedió al planteamiento de la hipótesis nula e hipótesis del investigador que fue evaluada bajo una significancia del 0,05:

Hipótesis	Nomenclatura	Descripción
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	El juego motor NO produce efectos significativos en la kinestesia corporal en

		estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.
Del investigador	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	El juego motor produce efectos significativos en la kinestesia corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.

Criterios considerados la toma de decisión de la hipótesis genera:

α Asintótica $\geq \alpha$ Del investigador	α Asintótica $\geq \alpha$ Del investigador
Si se cumple que: la significancia asintótica es mayor o igual que la significancia del investigador se tomó la decisión de aceptar la hipótesis nula.	Si se cumple que: la significancia asintótica es menor que la significancia del investigador se tomó la decisión de rechazar la hipótesis nula

Ejecución de la prueba de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a

Kinestesia corporal (Post-test) - Kinestesia corporal (Pre-test)

Z	-3,317 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

En la prueba estadística de Wilcoxon se logró evidenciar que la significancia asintótica que fue igual a 0,001 es menor a la significancia establecida por la investigación, este resultado nos llevó a poder rechazar la hipótesis nula logrando concluir que el juego motor produce efectos significativos en la kinestesia corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.

Planteamiento y operacionalización del objetivo general:

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Kinestesia corporal (Post-test) - Kinestesia corporal (Pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	11 ^b	6,00	66,00
	Empates	4 ^c		
	Total	15		

a. Kinestesia corporal (Post-test) < Kinestesia corporal (Pre-test)

b. Kinestesia corporal (Post-test) > Kinestesia corporal (Pre-test)

c. Kinestesia corporal (Post-test) = Kinestesia corporal (Pre-test)

Interpretación:

En la tabla de rangos se pudo apreciar que no existió o estudiantes con una influencia negativa tras la aplicación del tratamiento, por otro lado se observó que 11 estudiantes presentaron una influencia positiva que en promedio elevó su desempeño en 6 puntos y por último se observó a 4 estudiantes que no presentaron influencia significativa por el tratamiento, estos resultados llevaron a poder determinar que el 73.33% de los estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020 presentaron influencia positiva del juego motor en la kinestesia corporal.

5.2. Análisis de resultado

Los resultados de la investigación fueron favorables de acuerdo con nuestras aplicaciones de los instrumentos para el recojo de datos.

Teniendo en cuenta la hipótesis general: En la tabla de rangos se pudo apreciar que no existió o estudiantes con una influencia negativa tras la aplicación del tratamiento, por otro lado se observó que 11 estudiantes presentaron una influencia positiva que en promedio elevó su desempeño en 6 puntos y por último se observó a 4 estudiantes que no presentaron influencia significativa por el tratamiento, estos resultados llevaron a poder determinar que el 73.33% de los estudiantes presentaron influencia positiva del juego motor en la kinestesia corporal.

Siendo estos resultados comparados con los resultados del trabajo de investigación de (Castro M. E. 2015), En su tesis *“Proyecto de implementación de un área recreativa que promueva el dominio corporal dinámico en el taller Mundo feliz del proyecto social Padre Juan Botasso en niños de 3 a 5 años* donde ha concluido en El dominio corporal dinámico en los escolares favoreció la interrelación entre sus compañeros y mejorar su psicomotricidad. La implementación de un área con recursos de dominio corporal dinámico permitió es los escolares tener control, dominio de

movimientos en diversas partes de su cuerpo. A través de los juegos de dominio corporal los escolares logran madurez de extremidades, tronco y presentan mayor estímulo. Resultado contundentemente sustentado en la teoría de Craig (2009)

Los aprendizajes se mejoran con el juego por la razón de que el juego despierta y mejora la habilidad y agilidad mental, las necesidades de divertirse manifestar su abundancia natural su experiencia ganada por medio del juego lleva a desarrollar su potencial en cuanto a la resolución de problemas propias del niño, de la misma manera tiende a favorecer el crecimiento de desarrollar su capacidad creadora, desarrollar también sus capacidades físicas llenando de menor a mas sus capacidades intelectuales.

Tipos de juego

Juego sensorial. Por naturaleza el ser humano menor de edad siempre le va a gustar jugar con diferentes formas con diferentes materiales mezclándolo y deshaciendo destruyendo armando y rearmando.

Juego de movimiento: los juegos de movimiento se manifiestan de diferentes maneras por ejemplo corriendo, saltando, bailando generando esto a un movimiento coordinado convirtiéndose en coordinación motora de perfectos movimientos.

Juego brusco. Generalmente a los seres menores de edad le gusta el juego brusco lo cual no está correcto donde deben orientar los padres

de familia a fin de corregir estos por la razón de que podrían convertirse en juegos agresivos.

Teniendo en cuenta la hipótesis específica uno: En la tabla de rangos se pudo apreciar que no existió o estudiantes con una influencia negativa tras la aplicación del tratamiento, por otro lado se observó que 11 estudiantes presentaron una influencia positiva que en promedio elevó su desempeño en 6 puntos y por último se observó a 4 estudiantes que no presentaron influencia significativa por el tratamiento, estos resultados llevaron a poder determinar que el 73.33% de los estudiantes presentaron influencia positiva del juego motor en el desarrollo del cuerpo.

Siendo estos resultados comprados con el trabajo de investigación de Zambrano L.(2013), En su tesis *“La inteligencia Kinestésica en l desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 5 años del Centro Infantil Niño Jesús- 2013* donde ha concluido de la siguiente manera: La inteligencia kinestésica tiene gran influencia en el desarrollo motor en los escolares sujetos a estudio. Al desarrollar actividades motoras los educandos logran habilidades que requieren desarrollarse en cuerpo y mente. Coincidiendo de manera efectiva con las conclusiones que presentamos. Resultado contundentemente sustentado en la teoría de Cobos (2011) Plantea que el juego motor en las aulas tiene un alto valor educativo, permite la interacción con sus pares y el grupo social, utilizando los recursos de su entorno, permitiendo desarrollar sus procesos cognitivos,

afectivo y emocional, mejorando la autonomía, autoconfianza, desarrolla las nociones espaciales, equilibrio, motricidad fina incrementando la inteligencia, comunicación e integración social

Teniendo en cuenta la hipótesis específica dos: En la tabla de rangos se pudo apreciar que no existió o estudiantes con una influencia negativa tras la aplicación del tratamiento, por otro lado se observó que 11 estudiantes presentaron una influencia positiva que en promedio elevó su desempeño en 6 puntos y por último se observó a 4 estudiantes que no presentaron influencia significativa por el tratamiento, estos resultados llevaron a poder determinar que el 73.33% de los estudiantes presentaron influencia positiva del juego motor en el dominio corporal.

Siendo estos resultados comparados con los resultados del trabajo de investigación de Quindi N. (2017), En su tesis *“Desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal a través del juego de la escaramuza en el nivel inicial de 3 a 4 años de edad en la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe Quilloac, periodo 2016-2017”* donde ha concluido de la siguiente manera: El juego escaramuza permite mantener su identidad en los escolares y trasciende, a través de generación manteniendo una relación con su contexto. El juego de las escaramuzas permitió el desenvolvimiento a través de canciones, culturas de su contexto repercutiendo en sus costumbres. El desarrollo de actividades con juegos de escaramuza

contribuyo significativamente en el desarrollo de inteligencias kinestésicas en los escolares. Coincidiendo de manera efectiva con los resultados que se presenta. Resultado contundentemente sustentado en la teoría de Roncancio (2009) Refiere que el juego es una actividad fundamental en los niños, que al llegar a los cinco años logran presentar más curiosidad y exploran su entorno y comienzan a trepar, caminar, correr, atrapar que son acciones que están encaminadas al desarrollo motor y adiestramiento de sus movimientos corporales, habilidades sensor-perceptuales, el cual da origen al aprendizaje.

Teniendo en cuenta la hipótesis específica tres: En la tabla de rangos se pudo apreciar que no existió o estudiantes con una influencia negativa tras la aplicación del tratamiento, por otro lado se observó que 10 estudiantes presentaron una influencia positiva que en promedio elevó su desempeño en 5.5 puntos y por último se observó a 5 estudiantes que no presentaron influencia significativa por el tratamiento, estos resultados llevaron a poder determinar que el 66.67% de los estudiantes presentaron influencia positiva del juego motor en la expresión corporal.

Comparados estos resultados con los resultados del trabajo científico de (Sandoval V.E. 2013), En su tesis *“Desarrollo motor en los niños*

de 5 años que ingresan a grado cero con y sin experiencia en educación inicial donde ha concluido de la siguiente manera: Los educandos participantes de las dos instituciones no educativas no presentan diferencias en actividades de gestos de caballitos como movimiento motor. Los escolares con experiencia educacional lograron satisfactoriamente actividades de saltos consecutivos a un solo pie y vuelo de aves en aterrizaje. Presentan mejor locomoción los escolares de educación formal, demostrando independencia, control y expresión motora. Coincidiendo fuertemente con las conclusiones que se presenta. Resultado contundentemente sustentado en la teoría de Koncha (2020) Sostiene que un escolar que tiene inteligencia kinestésica corporal tiene la capacidad para hacer deporte, bailar, cantar, es dinámico, tienen excelentes habilidades físicas, motoras gruesas y finas y les gusta manipular las cosas y realizar experimentos y otras actividades físicas y debería de jugar con materiales de construcción para desarrollar sus habilidades cognitivas.

VI. Conclusiones y recomendaciones

6.1. Conclusiones

Hecho el trabajo de investigación ha concluido de la siguiente manera.

En relación al objetivo general. Determinar los efectos que produce el juego motor en la kinestesia corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo 2020.

En la prueba estadística de Wilcoxon se logró evidenciar que la significancia asintótica que fue igual a 0,001 es menor a la significancia establecida por la investigación.

En la tabla de rangos se pudo apreciar que no existió o estudiantes con una influencia negativa tras la aplicación del tratamiento, por otro lado se observó que 11 estudiantes presentaron una influencia positiva que en promedio elevó su desempeño en 6 puntos y por último se observó a 4 estudiantes que no presentaron influencia significativa por el tratamiento, estos resultados llevaron a poder determinar que el 73.33% de los estudiantes presentaron influencia positiva del juego motor en la kinestesia corporal.

En relación al primer objetivo específico: Determinar los efectos que produce el juego motor en el desarrollo del cuerpo en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.

En la prueba estadística de Wilcoxon se logró evidenciar que la significancia asintótica que fue igual a 0,001 es menor a la significancia establecida por la investigación.

En la tabla de rangos se pudo apreciar que no existió o estudiantes con una influencia negativa tras la aplicación del tratamiento, por otro lado se observó que 11 estudiantes presentaron una influencia positiva que en promedio elevó su desempeño en 6 puntos y por último se observó a 4 estudiantes que no presentaron influencia significativa por el tratamiento, estos resultados llevaron a poder determinar que el 73.33% de los estudiantes presentaron influencia positiva del juego motor en el desarrollo del cuerpo.

En relación al segundo objetivo específico: Determinar los efectos que produce el juego motor en el dominio corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.

En la prueba estadística de Wilcoxon se logró evidenciar que la significancia asintótica que fue igual a 0,002 es menor a la significancia establecida por la investigación.

En la tabla de rangos se pudo apreciar que no existió o estudiantes con una influencia negativa tras la aplicación del tratamiento, por otro lado se observó que 11 estudiantes presentaron una influencia positiva que en promedio elevó su desempeño en 6 puntos y por último se observó a 4 estudiantes que no presentaron influencia significativa por el tratamiento, estos resultados llevaron a poder determinar que el 73.33% de los

estudiantes presentaron influencia positiva del juego motor en el dominio corporal.

En relación al tercer objetivo específico: Determinar los efectos que produce el juego motor en la expresión corporal en estudiantes de la Institución Educativa N° 1778 de la Provincia de Satipo, 2020.

En la prueba estadística de Wilcoxon se logró evidenciar que la significancia asintótica que fue igual a 0,002 es menor a la significancia establecida por la investigación.

En la tabla de rangos se pudo apreciar que no existió o estudiantes con una influencia negativa tras la aplicación del tratamiento, por otro lado se observó que 10 estudiantes presentaron una influencia positiva que en promedio elevó su desempeño en 5.5 puntos y por último se observó a 5 estudiantes que no presentaron influencia significativa por el tratamiento, estos resultados llevaron a poder determinar que el 66.67% de los estudiantes presentaron influencia positiva del juego motor en la expresión corporal.

6.2. Recomendaciones

La recomendación es para los maestros a orientar a los progenitores de familia que primero para un aprendizaje duradero a largo plazo que sirve que los conocimientos sirvan para siempre y esto es poner en

actividad los conocimientos previos y llevarlos al nivel de aprendizaje kinestésico.

La recomendación es para todas las autoridades del pueblo como alcaldes gobiernos regionales, agentes, gobernadores de las comunidades a reflexionar y pensar en una enseñanza por medio de los juegos en este caso juego motor y kinestesia y logro de sus aprendizajes a largo plazo.

La recomendación es para todo profesional de la educación a trabajar con la estrategia de juego motor a fin de que aprenda especialmente los movimientos completos y el aprendizaje de sus áreas.

Se recomienda a las personas en general a enseñar a la niñez, juventud, adolescente personas en general a tomar en seriedad los aprendizajes de modo de juego de motor a los niños para su mejor aprendizaje.

VII. Referencias bibliográficas

- Aldeas infantiles SOS (s. f) “*Qué es la inteligencia corporal kinestésica*
España. <http://www.lasinteligenciasmultiples.com/corporal-kinestesica/>
- Alfayate D. (2013) *Sinestesia: música y color* trabajo final de Master
Universidad Politécnica de Valencia. España.
- Amasifiuen F. D. (2014), En su tesis *Efectividad de un programa de juegos variados e la mejora de la motricidad gruesa de 5 años de la I. E. N° 657 Niños del Saber del distrito de Punchana. 2014* Universidad Nacional de la Amazonia Peruana. Perú.
- Anticona A. M. & Bazán N. C. (2017), En su tesis *Programa literomotor para desarrollar la expresión corporal en niños de 4 años del C.E.E. Narváez Cadenillas, 2016* Universidad Nacional de Trujillo, Perú
- Atuncar D. A. Gonzales C. R. (2017), En su tesis *El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I. E. P Virgen de Chapi* Universidad Nacional de Huancavelica Perú.
- Cancho L. A. (2014), En su tesis *Juegos motores para el aprestamiento de la coordinación dinámica gruesa en niños de 5 años d edad del J.N.P “Kyodai” de Pio pata- el Tambo* Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Castro M. E. (2015), En su tesis *proyecto de implementación de un área recreativa que promueva el dominio corporal dinámico en el taller Mundo*

feliz del proyecto social Padre Juan Botasso en niños de 3 a 5 años

Universidad Politécnica Salesiana sede Quito, Ecuador.

Cobos J. A. (2011) *El juego motor en la escuela*
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/JOSE_ANTONIO_COBOS_PINO_01.pdf recuperado en octubre del 2019.

Domínguez, J. (2008). *Dinámica de tesis* Editorial Grafica Real Chimbote Perú.

Domínguez, J. (2015). *Manual de la investigación científica* Chimbote Perú:
Editorial Grafica Real

Duque M C. (2014) En su trabajo de investigación *Inteligencia Cenesésico-corporal e inteligencia múltiples en educación infantil; diagnóstico y propuesta de mejora* Universidad Internacional de la Rioja España.

Gonzales C. & Herrero I. (2011) *Sinestesia. Empatía, emociones y tacto*
https://www.ugr.es/~setchift/docs/cualia/sinestesia_empatia_emociones_tacto.pdf recuperado en octubre del 2019.

Huamani D. & More L. (2015), En su tesis *Las canciones infantiles en la expresión corporal en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 599 de Huyllaraccra. Huancavelica* Universidad Nacional de Huancavelica Perú.

Jauset J. A (2016) *Música, movimiento y neuroplastia*
<https://www.researchgate.net/publication/305347450> recuperado en octubre del 2019.

Koncha P. (2019) *Enseñar a los niños a través de la inteligencia cenestésico-corporal* http://www.estudioscontemplativos.com/ensenar-a-los-ninos-a-traves-de-la-inteligencia-cinestesico-corporal-por-koncha-pinos-pey/?upm_export=pdf recuperado en octubre del 2019.

Laboratorio pedagógico HOPE *El desarrollo de la expresión oral en aula de la educación inicial*” (2010)

<https://www.google.com.pe>

Melero H. (s. f) *Sinestesia ¿cognición corporeizada?* http://www.daysyn.com/Melero_2013.pdf recuperado en octubre del 2019.

Moreno y Rodríguez (s. f) *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil.* <https://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf> recuperado en octubre del 2019.

Navas, L. G. (2004) *Manual de estilos de aprendizaje* <https://www.google.com.pe> recuperado 05/01/18

Nóbrega, A. & Méndez, J. (2014) en su investigación: “*Planificación estratégica que promueve el desarrollo del aprendizaje significativo en niños y niñas 3 A 4 años del centro de educación inicial de Esmeralda*”
Universidad de Carabobo España

Perú, Ministerio de Educación en su texto (2006) “*Proyecto educativo nacional al 2021*” Editorial EDIMAG Lima Perú.

Perú, Ministerio de Educación en su texto (2013) “*Rutas del aprendizaje comprensión y expresión de textos orales III ciclo fascículo 2 primaria*”
Lima Perú. Editorial World Color Perú.

Perú, Ministerio de Educación en su texto (2013) “*Rutas del aprendizaje qué y cómo aprenden nuestros niños I ciclo fascículo 1 inicial*” Editorial Navarrete Lima Perú.

Perú, Ministerio de Educación. (2008) *Diseño curricular básico de la Educación básica regular* Lima Perú. Editorial World Color Perú.

Pino, R. (2013) *metodología de la investigación* Editorial Sam Marcos I.R.L. Lima Perú.

Quindi N. (2017), En su tesis *Desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal a través del juego de la escaramuza en el nivel inicial de 3 a 4 años de edad en la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe Quilloac, periodo 2016-2017* Universidad Politécnica Salesiana Cuenca. Ecuador.

Quirós V. & Arráez J. M. (2005) *Juego y psicomotricidad* <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2280354.pdf> recuperado en octubre del 2019.

Quiroz, W. (2012) *Teoría y aprendizaje* <https://www.google.com.pe> [recuperado 05/01/18](#)

Roncancio C. P. (2009) *Actividad física como juego en la educación física de los niños preescolares* Universidad de Antioquia sede Bogotá. Colombia

Rosada S. L. (2017), En su tesis *Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria.* Universidad Rafael Landívar. Guatemala.

Sanches, H. & Reyes, C. (2017) *Metodología y diseños de la investigación científica* Editorial Business Support Aneth S.R.L Lima Perú

Sandoval V.E. (2013), En su tesis *Desarrollo motor en los niños de 5 años que ingresan a grado cero con y sin experiencia en educación inicial* Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, del país de Colombia

Zambrano L.(2013), En su tesis *La inteligencia Kinestésica en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 5 años del Centro Infantil Niño Jesús- 2013* Universidad Central del Ecuador.

ANEXOS

BASE DE DATOS

Muestra	Variable Pre-test															Variable post-test																						
	Dimensión 1 Pre-test					Dimensión 2 Pre-test					Dimensión 3 Pre-test					Dimensión 1 post-test					Dimensión 2 post-test					Dimensión 3 post-test												
1	1	2	1	1	3	1	1	1	2	3	2	1	3	3	1	3	1	1	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
2	3	2	3	3	3	1	1	3	3	3	2	3	3	1	1	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
3	3	1	3	3	2	1	1	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
4	2	1	1	3	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	3	2	2	3	2	1	1	3	3	2	1	2	3	3	2	1	2	3	3		
5	1	2	3	2	1	2	3	3	2	3	2	2	3	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
6	2	2	1	3	2	1	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
7	2	2	3	3	1	1	2	1	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
8	1	3	3	3	3	1	1	3	3	3	2	3	3	3	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2		
9	3	3	3	1	1	2	1	2	2	2	3	1	1	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
10	2	3	3	2	1	1	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
11	1	3	3	3	2	1	3	3	3	3	2	3	2	3	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2
12	3	3	3	2	1	1	3	3	3	3	2	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	
13	3	1	1	1	2	1	1	1	1	3	1	1	3	2	1	3	2	3	2	1	1	1	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	3	2	3	1	3	1	1	1	2	3	3	2	1	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	1	
15	2	3	3	2	1	1	2	3	3	2	3	1	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	

Variable Pre-test

V1	D1	D2	D3
26	8	8	10
35	14	11	10
35	12	11	12
24	8	8	8
32	9	13	10
35	10	12	13
32	11	8	13
36	13	11	12
29	11	9	9
36	11	12	13
36	12	13	11
36	12	13	11
23	8	7	8
24	5	8	11
33	11	11	11

Variable post-test

V2	D1	D2	D3
37	11	13	13
39	13	13	13
37	11	15	11
30	9	10	11
42	14	15	13
41	14	14	13
45	15	15	15
41	13	14	14
41	15	12	14
45	15	15	15
41	13	15	13
41	15	13	13
33	11	11	11
32	8	12	12
43	15	13	15



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE
CHIMBOTE
FILIAL SATIPO

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

Solicito: Permiso para realizar
Trabajo de investigación.

Señorita: **CINTHIA DIAZ JUSCAMAITA**

Directora: De la I.E. 1778 SANTA ROSA DE CASHINGARI - SATIPO

Ciudad. -Satipo.

Yo, Judith Polar VELIZ CAMPOS, identificado con DNI. N° 46499190, Bachiller de la carrera de Educación inicial de la Universidad Católica LOS ANGELES DE CHIMBOTE; con Código N° 3005141004 sede Satipo.

Por la presente me dirijo a Ud. Con el fin de solicitar me autorice poder realizar mi trabajo de investigación y poder aplicar los instrumentos de medición de enseñanza y aprendizaje, relacionados al trabajo que estoy realizando, cuyo título es juego motor para desarrollar la kinestesia corporal en estudiantes de la institución educativa inicial N° 1778 de la provincia de SATIPO, y así poder sustentar mi Tesis.

Agradeciendo desde ya su amable aceptación, quedo de Ud. muy agradecido.

Satipo 24 de noviembre del 2019



Cynthia C. Diaz Juscamaíta
C.M N° 1043917626
DOCENTE

VELIZ CAMPOS JUDITH POLAR
DNI N° 46499190

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"

AUTORIZACION

La directora de la institución educativa N° 1778 de Santa Rosa de Cashingari distrito y provincia de Satipo autoriza al bachiller en EDUCACION INICIAL JUDITH POLAR VELIZ CAMPOS para realizar su trabajo de investigación científica para elaborar su tesis y lograr el título profesional de licenciada en educación inicial.

La presente autorización se le otorga al interesado para los fines que arriba se menciona

Atentamente

Satipo 27 de noviembre del 2019




Cynthia G. Diaz Juscamaita
C.M N° 1043917626
DOCENTE

CONSTANCIA

El que suscribe, la Srta. **CINTHIA DIAZ JUSCAMAITA** con DNI N° 43917626, directora de la Institución Educativa N° 1778 nivel inicial del ANEXO SANTA ROSA DE CASHINGARI del distrito y Provincia de Satipo.

HACE CONSTAR

Que, la Srta. **VELIZ CAMPOS, JUDITH POLAR**, identificada con DNI 46499190 Con código de estudiante N° 3005141004 ejecuto su proyecto de investigación científica para elaborar su tesis y lograr el título profesional de licenciado en educación inicial del distrito y provincia satipo , desempeñándose con responsabilidad, eficiencia, colaboración e identificación con nuestra Institución.

Se otorga la presente constancia y solicitud de la Interesada para los fines que se estime conveniente.

Satipo 30 de enero del 2020

Atentamente



Cynthia G. Diaz Juscamaita
C.M. N° 1043917626
DOCENTE



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : BENITO GONZALES NERIO
- 1.2. Grado Académico / mención : MAGISTER
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : 9692 60 808
- 1.4. Cargo e institución donde labora : COORDINADOR DE LA CARRERA DE ADMINISTRACION
- 1.5. Autor del instrumento(s) : VELIZ CAHAOS JUDITH
- 1.6. Lugar y fecha : SATIPO 15 DE ENERO DEL 2020

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	IMPORTE	BAJA	REGULAR	BUENA	MUY BUENA
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					5
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					5
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					5
10. APLICACIÓN	Los datos perm. a un tratamiento estadístico pertinente.					5

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{50}{50} = 1.00$

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 - 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 - 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 - 0,80]
Válido, aplicar	<input checked="" type="radio"/>	<0,81 - 1,00]

4. RECOMENDACIONES:

.....


 Lto. Benito F. Gonzales
 COORD. CARRERA DE ADMINISTRACIÓN



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR LA KINESTESIA CORPORAL EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1778 DE LA
PROVINCIA DE SATIPO, 2020

Apellidos y nombres. ALUÑA PONCE MISHELLE LIZANDRA

PRE-TEST

N°	VARIABLE	DIMENSIONES	DIMENSIÓN/ ITEMS	DEFICIENTE	EFICIENTE	MUY EFICIENTE
				1	2	3
1	KINESTESIA CORPORAL	- Desarrollo del cuerpo: Es el perfeccionamiento del cuerpo en relación a los movimientos que el niño realiza a través de las actividades matricias, ejercitación físico deportivas que favorece el buen funcionamiento del cuerpo.	Desarrollo del cuerpo			
2			Realiza saltos con los dos pies juntos	1		
3			Realiza saltos de sogas individual		2	
4			Realiza saltos de atrás hacia delante y viceversa	1		
5			Realiza saltos con movimientos de brazos	1		
		Realiza saltos de sogas con tres personas fortaleciendo los pies y las rodillas.			3	
6		- Dominio corporal: Es el control del cuerpo para poder expresarse con una finalidad estética, se desarrolla a través de la práctica, demostrando equilibrio, coordinación, control de emociones.	Dominio corporal			
7			Realiza el dominio del movimiento de los brazos	1		
8			Realiza movimientos de la cabeza de manera circular y viceversa	1		
9			Reconoce sus partes de su cuerpo	1		
10			Realiza movimiento de cintura de forma circular		2	
	Realiza de manera coordinada los pasos de marcha			3		
11	- Expresión corporal: Es la forma espontánea de transmitir	Expresión corporal				
	Realiza movimientos gestuales de la cara expresando cualquier gesto.		2			

12	sensaciones, emociones mediante el movimiento, gestos faciales como contenido, descontento, alegría, tristeza, miedo son propios y únicos de cada persona.	Realiza movimientos gestuales expresando alegría, tristeza	7	
13		Expresa movimientos gestuales de la cara expresando miedo		3
14		Expresa movimientos gestuales de la cara expresando descontento		3
15		Expresa movimientos gestuales de la cara expresando roles de sus padres	1	

26

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
 CHIBOTE
 FILIAL SAREO
 C.A.C. Nelia F. Benito González
 COORD. CARRERA DE ADMINISTRACIÓN



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CUZCO

JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR LA KINESTESIA CORPORAL EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1778 DE LA
PROVINCIA DE SATIPO, 2020

Apellidos y nombres: ALUNA PONCE RISHELE LIZANOVA

POS-TEST

N°	VARIABLE	DIMENSIONES	DIMENSIÓN/ ITEMS	DEFICIENTE	EFICIENTE	MUY EFICIENTE
				1	2	3
1	KINESTESIA CORPORAL	- Desarrollo del cuerpo: Es el perfeccionamiento del cuerpo en relación a los movimientos que el niño realiza a través de las actividades motrices, ejercitación físico deportivas que favorece el buen funcionamiento del cuerpo.	Desarrollo del cuerpo			
2			Realiza saltos con los dos pies juntos			3
3			Realiza saltos de sogá individual	1		
4			Realiza saltos de atrás hacia delante y viceversa	1		
5			Realiza saltos con movimientos de brazos			3
6			Realiza saltos de sogá con tres personas fortaleciendo los pies y las rodillas.			3
7		- Domínio corporal: Es el control del cuerpo para poder expresarse con una finalidad estética, se desarrolla a través de la práctica, demostrando equilibrio, coordinación, control de emociones.	Domínio corporal			
8			Realiza el dominio del movimiento de los brazos			3
9			Realiza movimientos de la cabeza de manera circular y viceversa			3
10			Reconoce sus partes de su cuerpo			3
11			Realiza movimiento de cintura de forma circular			3
12			Realiza de manera coordinada los pasos de marcha	1		
13	- Expresión corporal: Es la forma espontánea de transmitir sensaciones, emociones mediante el	Expresión corporal				
14		Realiza movimientos gestuales de la cara expresando cualquier gesto.	1			
15		Realiza movimientos gestuales expresando alegría, tristeza			3	

13		movimiento, gestos faciales como contento, descontento, alegría, tristeza, miedo son propios y únicos de cada persona	Expresa movimientos gestuales de la cara expresando miedo			3
14			Expresa movimientos gestuales de la cara expresando descontento			3
15			Expresa movimientos gestuales de la cara expresando roles de sus padres			3

37





VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : SALOME CONDORI EUGENIO
- 1.2. Grado Académico / mención : DR. EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : 97743 3697
- 1.4. Cargo e institución donde labora : CATEDRÁTICO DE LA UNIVERSIDAD ULADECH
- 1.5. Autor del instrumento(s) : NELIZ CAMPOS JUAITH
- 1.6. Lugar y fecha : SATIAE, 12 DE ENERO DE 2020

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	NIVEL				
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					5
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					5
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					5
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					5
CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada uno de las categorías de la escala)		↓	↓	↓	↓	↓
		A	B	C	D	E

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{50}{50}$

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 - 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 - 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 - 0,80]
Válido, aplicar	<input checked="" type="radio"/>	<0,81 - 1,00]

4. RECOMENDACIONES:

.....

Firma del Juez

Eugenio Salomé Condori
 Eugenio Salomé Condori
 Dr en Ciencias de la Educación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR LA KINESTESIA CORPORAL EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1778 DE LA
PROVINCIA DE SATIPO, 2020

Apellidos y nombres:.....

PRE-TEST

N°	VARIABLE	DIMENSIONES	DIMENSIÓN/ ITEMS	EFICIENCIA		
				DEFICIENTE 1	EFICIENTE 2	MUY EFICIENTE 3
1	KINESTESIA CORPORAL	- Desarrollo del cuerpo: Es el perfeccionamiento del cuerpo en relación a los movimientos que el niño realiza a través de las actividades motrices, ejercitación físico deportivas que favorece el buen funcionamiento del cuerpo.	Desarrollo del cuerpo			
2			Realiza saltos con los dos pies juntos			
3			Realiza saltos de sogá individual			
4			Realiza saltos de atrás hacia delante y viceversa			
5			Realiza saltos con movimientos de brazos			
6		- Dominio corporal: Es el control del cuerpo para poder expresarse con una finalidad estética, se desarrolla a través de la práctica, demostrando equilibrio, coordinación, control de emociones.	Dominio corporal			
7			Realiza el dominio del movimiento de los brazos			
8			Realiza movimientos de la cabeza de manera circular y viceversa			
9			Reconoce sus partes de su cuerpo			
10			Realiza movimiento de cintura de forma circular			
11		- Expresión corporal: Es la forma espontánea de transmitir	Expresión corporal			
	Realiza de manera coordinada los pasos de marcha					
			Realiza movimientos gestuales de la cara expresando cualquier gesto.			

12	sensaciones, emociones mediante el movimiento, gestos faciales como contento, descontento, alegría, tristeza, miedo son propios y únicos de cada persona.	Realiza movimientos gestuales expresando alegría, tristeza			
13		Expresa movimientos gestuales de la cara expresando miedo			
14		Expresa movimientos gestuales de la cara expresando descontento			
15		Expresa movimientos gestuales de la cara expresando roles de sus padres			


Eugenio Salomé Condori
 Dr. en Ciencias de la Educación



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

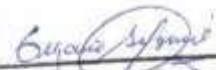
JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR LA KINESTESIA CORPORAL EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1778 DE LA
PROVINCIA DE SATIPO, 2020

Apellidos y nombres.....

POS-TEST

N°	VARIABLE	DIMENSIONES	DIMENSIÓN/ ITEMS	EFICIENCIA		
				DEFICIENTE	EFICIENTE	MUY EFICIENTE
				1	2	3
1	KINESTESIA CORPORAL	- Desarrollo del cuerpo: Es el perfeccionamiento del cuerpo en relación a los movimientos que el niño realiza a través de las actividades motrices, ejercitación físico deportivas que favorece el buen funcionamiento del cuerpo.	Desarrollo del cuerpo			
2			Realiza saltos con los dos pies juntos			
3			Realiza saltos de soga individual			
4			Realiza saltos de atrás hacia delante y viceversa			
5			Realiza saltos con movimientos de brazos			
6		- Dominio corporal: Es el control del cuerpo para poder expresarse con una finalidad estética, se desarrolla a través de la práctica, demostrando equilibrio, coordinación, control de emociones.	Dominio corporal			
7			Realiza el dominio del movimiento de los brazos			
8			Realiza movimientos de la cabeza de manera circular y viceversa			
9			Reconoce sus partes de su cuerpo			
10			Realiza movimiento de cintura de forma circular			
11		- Expresión corporal: Es la forma espontánea de transmitir sensaciones, emociones mediante el	Expresión corporal			
12			Realiza movimientos gestuales de la cara expresando cualquier gesto.			
			Realiza movimientos gestuales expresando alegría, tristeza			

13		movimiento, gestos faciales como contento, alegría, tristeza, miedo son propios y únicos de cada persona.	Expresa movimientos gestuales de la cara expresando miedo		
14			Expresa movimientos gestuales de la cara expresando descontento		
15			Expresa movimientos gestuales de la cara expresando roles de sus padres		


Eugenio Salomé Condori
 Dr. en Ciencias de la Educación



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : SEAS MENENDEZ DANIELA FLORA
- 1.2. Grado Académico / mención : MAESTRA (CON MENCIÓN GESTION EDUCATIVA)
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : 998 68922
- 1.4. Cargo e institución donde labora : COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACION
- 1.5. Autor del instrumento(s) : VELIZ CARDOS JUDITH
- 1.6. Lugar y fecha : QUITO 17 DE ENERO DE 2020

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	EXCELENTE	B.A.	REGULAR	BIENA	NO BIENA
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esté formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					5
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					5
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					5
10. APLICACIÓN	Los datos perm. a un tratamiento estadístico pertinente.					5
CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		↓ A	↓ B	↓ C	↓ D	↓ E

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{50}{50}$

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 - 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 - 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 - 0,80]
Válido, aplicar	<input checked="" type="radio"/>	<0,81 - 1,00]

4. RECOMENDACIONES:



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : BENITO GONZALES NERIO
- 1.2. Grado Académico / mención : MAGISTER
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : 969260808
- 1.4. Cargo e institución donde labora : COORDINADOR DE LA CARRERA DE ADMINISTRACION
- 1.5. Autor del instrumento(s) : VELIZ CAMPOS JUDITH
- 1.6. Lugar y fecha : SATIPO 15 DE ENERO DEL 2020

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	EXCELENTE	BAJA	REGULAR	BUENA	NOV BUENA
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					5
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					5
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					5
10. APLICACIÓN	Los datos perm. a un tratamiento estadístico pertinente.					5
CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		↓ A	↓ B	↓ C	↓ D	↓ E

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{50}{50} = 1.00$

3. **OPINIÓN DE APLICABILIDAD** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 - 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 - 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 - 0,80]
Válido, aplicar	<input checked="" type="radio"/>	<0,81 - 1,00]

4. **RECOMENDACIONES:**

Lic. Nerio F. Benito Gonzales

 COORD. CARRERA DE ADMINISTRACIÓN



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR LA KINESTESIA CORPORAL EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1778 DE LA
PROVINCIA DE SATIPO, 2020

Apellidos y nombres. ALUÑA PONCE MISCHELE LIZANORA

PRE-TEST

N°	VARIABLE	DIMENSIONES	DIMENSIÓN/ ITEMS	DEFICIENTE	EFICIENTE	MUY EFICIENTE
				1	2	3
1	KINESTESIA CORPORAL	- Desarrollo del cuerpo: Es el perfeccionamiento del cuerpo en relación a los movimientos que el niño realiza a través de las actividades motrices, ejercitación físico deportivas que favorece el buen funcionamiento del cuerpo.	Desarrollo del cuerpo			
2			Realiza saltos con los dos pies juntos	1		
3			Realiza saltos de sogas individual		2	
4			Realiza saltos de atrás hacia delante y viceversa	1		
5			Realiza saltos con movimientos de brazos	1		
		Realiza saltos de sogas con tres personas fortaleciendo los pies y las rodillas.			3	
6		- Dominio corporal: Es el control del cuerpo para poder expresarse con una finalidad estética, se desarrolla a través de la práctica, demostrando equilibrio, coordinación, control de emociones.	Dominio corporal			
7			Realiza el dominio del movimiento de los brazos	1		
8			Realiza movimientos de la cabeza de manera circular y viceversa	1		
9			Reconoce sus partes de su cuerpo	1		
10			Realiza movimiento de cintura de forma circular		2	
	Realiza de manera coordinada los pasos de marcha			3		
11	- Expresión corporal: Es la forma espontánea de transmitir	Expresión corporal				
	Realiza movimientos gestuales de la cara expresando cualquier gesto.		2			

12	sensaciones, emociones mediante el movimiento, gestos faciales como contento, descontento, alegría, tristeza, miedo son propios y únicos de cada persona.	Realiza movimientos gestuales expresando alegría, tristeza	7	
13		Expresa movimientos gestuales de la cara expresando miedo		3
14		Expresa movimientos gestuales de la cara expresando descontento		3
15		Expresa movimientos gestuales de la cara expresando roles de sus padres	1	

26

UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
 CHIRIOTE
 FILIAL SANTIAGO
 LIC. Nelia F. Benito González
 COORD. CARRERA DE ADMINISTRACIÓN



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
Cuzco

JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR LA KINESTESIA CORPORAL EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1778 DE LA
PROVINCIA DE SATIPO, 2020

Apellidos y nombres... ALUNA PONCE MISHELLE LIZMORA

POS-TEST

N°	VARIABLE	DIMENSIONES	DIMENSIÓN/ ITEMS	DEFICIENTE	EFICIENTE	MUY EFICIENTE
				1	2	3
1	KINESTESIA CORPORAL	- Desarrollo del cuerpo: Es el perfeccionamiento del cuerpo en relación a los movimientos que el niño realiza a través de las actividades motrices, ejercitación físico deportivas que favorece el buen funcionamiento del cuerpo.	Desarrollo del cuerpo			
2			Realiza saltos con los dos pies juntos			3
3			Realiza saltos de soga individual	1		
4			Realiza saltos de atrás hacia delante y viceversa	1		
5			Realiza saltos con movimientos de brazos			3
6		Realiza saltos de soga con tres personas fortaleciendo los pies y las rodillas.			3	
7		- Dominio corporal: Es el control del cuerpo para poder expresarse con una finalidad estética, se desarrolla a través de la práctica, demostrando equilibrio, coordinación, control de emociones.	Dominio corporal			
8			Realiza el dominio del movimiento de los brazos			3
9			Realiza movimientos de la cabeza de manera circular y viceversa			3
10			Reconoce sus partes de su cuerpo			3
11			Realiza movimiento de cintura de forma circular			3
12		Realiza de manera coordinada los pasos de marcha		1		
11	- Expresión corporal: Es la forma espontánea de transmitir sensaciones, emociones mediante el	Expresión corporal				
12		Realiza movimientos gestuales de la cara expresando cualquier gesto.	1			
			Realiza movimientos gestuales expresando alegría, tristeza			3

13		movimiento, gestos faciales como contento, alegría, tristeza, miedo son propios y únicos de cada persona	Expresa movimientos gestuales de la cara expresando miedo			3
14			Expresa movimientos gestuales de la cara expresando descontento			3
15			Expresa movimientos gestuales de la cara expresando roles de sus padres			3

37





VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : SALOME CONDORI EUGENIO
- 1.2. Grado Académico / mención : DR. EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : 97743 3677
- 1.4. Cargo e Institución donde labora : CATEDRÁTICO DE LA UNIVERSIDAD ULADECH
- 1.5. Autor del instrumento(s) : NELLY CAMPOS LUJITH
- 1.6. Lugar y fecha : SATIPU, 12 DE ENERO DE 2020

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	ALTO	BAJO	REGULAR	BUENA	DEFICIENTE
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					5
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					5
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					5
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					5
CONTEO TOTAL DE MARCAS <small>(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)</small>		↓	↓	↓	↓	↓
		A	B	C	D	E

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{50}{50}$

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un asa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 - 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 - 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 - 0,80]
Válido, aplicar	<input checked="" type="radio"/>	<0,81 - 1,00]

4. RECOMENDACIONES:

.....

.....

Firma del Juez

Eugenio Salomé Condori
Eugenio Salomé Condori
 Dr. en Ciencias de la Educación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR LA KINESTESIA CORPORAL EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1778 DE LA
PROVINCIA DE SATIPO, 2020

Apellidos y nombres.....

PRE-TEST

N°	VARIABLE	DIMENSIONES	DIMENSIÓN/ ITEMS	DEFICIENTE	EFICIENTE	MUY EFICIENTE
				1	2	3
1	KINESTESIA CORPORAL	- Desarrollo del cuerpo: Es el perfeccionamiento del cuerpo en relación a los movimientos que el niño realiza a través de las actividades motrices, ejercitación físico deportivas que favorece el buen funcionamiento del cuerpo.	Desarrollo del cuerpo			
2			Realiza saltos con los dos pies juntos			
3			Realiza saltos de sogá individual			
4			Realiza saltos de atrás hacia delante y viceversa			
5			Realiza saltos con movimientos de brazos			
			Realiza saltos de sogá con tres personas fortaleciendo los pies y las rodillas.			
6		- Dominio corporal: Es el control del cuerpo para poder expresarse con una finalidad estética, se desarrolla a través de la práctica, demostrando equilibrio, coordinación, control de emociones.	Dominio corporal			
7			Realiza el dominio del movimiento de los brazos			
8			Realiza movimientos de la cabeza de manera circular y viceversa			
9			Reconoce sus partes de su cuerpo			
10			Realiza movimiento de cintura de forma circular			
		Realiza de manera coordinada los pasos de marcha				
11	- Expresión corporal: Es la forma espontánea de transmitir	Expresión corporal				
		Realiza movimientos gestuales de la cara expresando cualquier gesto.				

12		sensaciones, emociones mediante el movimiento, gestos faciales como contento, descontento, alegría, tristeza, miedo son propios y únicos de cada persona.	Realiza movimientos gestuales expresando alegría, tristeza			
13			Expresa movimientos gestuales de la cara expresando miedo			
14			Expresa movimientos gestuales de la cara expresando descontento			
15			Expresa movimientos gestuales de la cara expresando roles de sus padres			


Eugenio Salomé Condori
 Dr. en Ciencias de la Educación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

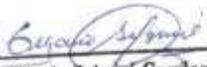
JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR LA KINESTESIA CORPORAL EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1778 DE LA
PROVINCIA DE SATIPO, 2020

Apellidos y nombres.....

POS-TEST

N°	VARIABLE	DIMENSIONES	DIMENSIÓN/ ITEMS	DEFICIENTE	EFICIENTE	MUY EFICIENTE
				1	2	3
1	KINESTESIA CORPORAL	- Desarrollo del cuerpo: Es el perfeccionamiento del cuerpo en relación a los movimientos que el niño realiza a través de las actividades motrices, ejercitación físico deportivas que favorece el buen funcionamiento del cuerpo.	Desarrollo del cuerpo			
2			Realiza saltos con los dos pies juntos			
3			Realiza saltos de sogas individual			
4			Realiza saltos de atrás hacia delante y viceversa			
5			Realiza saltos con movimientos de brazos			
6			Realiza saltos de sogas con tres personas fortaleciendo los pies y las rodillas.			
7		- Dominio corporal: Es el control del cuerpo para poder expresarse con una finalidad estética, se desarrolla a través de la práctica, demostrando equilibrio, coordinación, control de emociones.	Dominio corporal			
8			Realiza el dominio del movimiento de los brazos			
9			Realiza movimientos de la cabeza de manera circular y viceversa			
10			Reconoce sus partes de su cuerpo			
11			Realiza movimiento de cintura de forma circular			
12			Realiza de manera coordinada los pasos de marcha			
11	- Expresión corporal: Es la forma espontánea de transmitir sensaciones, emociones mediante el	Expresión corporal				
12		Realiza movimientos gestuales de la cara expresando cualquier gesto.				
			Realiza movimientos gestuales expresando alegría, tristeza			

13	movimiento, gestos faciales como contento, descontento, alegría, tristeza, miedo son propios y únicos de cada persona.	Expresa movimientos gestuales de la cara expresando miedo			
14		Expresa movimientos gestuales de la cara expresando descontento			
15		Expresa movimientos gestuales de la cara expresando roles de sus padres			


Eugenio Salomé Condori
 Dr. en Ciencias de la Educación



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : SEAS MENENDEZ DIELIA FIORA
- 1.2. Grado Académico / mención : MAESTRA (CON MENCIÓN GESTION EDUCATIVA)
- 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : 99868922
- 1.4. Cargo e institución donde labora : COORDINADORA DE LA CARRERA DE EDUCACION
- 1.5. Autor del instrumento(s) : VILLID CAMPOS JUDITH
- 1.6. Lugar y fecha : SANTIAGO DE LOS CABALLEROS DE 2020

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	EXCELENTE	BUENA	REGULAR	BUENA	NO BUENA
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					5
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					5
7. CONSISTENCIA	Prende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					5
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores o ítems.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					5
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.					5
CONTEO TOTAL DE MARCAS <small>(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)</small>		↓	↓	↓	↓	↓
		A	B	C	D	E

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{1x1 + 2x5 + 3x0 + 4x0 + 5x5}{50} = \frac{50}{50}$

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 - 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 - 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 - 0,80]
Válido, aplicar	<input checked="" type="radio"/>	<0,81 - 1,00]

4. RECOMENDACIONES:

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
CHIBOTE
FACULTAD DE EDUCACION
MAG. VILLID CAMPOS JUDITH
COORD. CARRERA DE EDUCACION



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR LA KINESTESIA CORPORAL EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1778 DE LA
PROVINCIA DE SATIPO, 2020

Apellidos y nombres.....

PRE-TEST

N°	VARIABLE	DIMENSIONES	DIMENSIÓN/ ITEMS	EFICIENCIA		
				1	2	3
1	KINESTESIA CORPORAL	- Desarrollo del cuerpo: Es el perfeccionamiento del cuerpo en relación a los movimientos que el niño realiza a través de las actividades motrices, ejercitación físico deportivas que favorece el buen funcionamiento del cuerpo.	Desarrollo del cuerpo			
2			Realiza saltos con los dos pies juntos			
3			Realiza saltos de sogas individual			
4			Realiza saltos de atrás hacia delante y viceversa			
5			Realiza saltos con movimientos de brazos			
6		- Dominio corporal: Es el control del cuerpo para poder expresarse con una finalidad estética, se desarrolla a través de la práctica, demostrando equilibrio, coordinación, control de emociones.	Dominio corporal			
7			Realiza el dominio del movimiento de los brazos			
8			Realiza movimientos de la cabeza de manera circular y viceversa			
9			Reconoce sus partes de su cuerpo			
10			Realiza movimiento de cintura de forma circular			
11			Realiza de manera coordinada los pasos de marcha			
	- Expresión corporal: Es la forma espontánea de transmitir	Expresión corporal				
		Realiza movimientos gestuales de la cara expresando cualquier gesto.				

12	sensaciones, emociones mediante el movimiento, gestos faciales como contenido, descontento, alegría, tristeza, miedos propios y miedos de cada persona.	Realiza movimientos gestuales expresando alegría, tristeza			
13		Expresa movimientos gestuales de la cara expresando miedo			
14		Expresa movimientos gestuales de la cara expresando descontento			
15		Expresa movimientos gestuales de la cara expresando roles de sus padres			

UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
 DIRECCION
 FLUJOS SATIPO
 MSc. *[Firma]*
 MSc. *[Firma]*
 CODIGO CARRERA DE EDUCACION



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR LA KINESTESIA CORPORAL EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1778 DE LA
PROVINCIA DE SATIPO, 2020

Apellidos y nombres.....

POS-TEST

N°	VARIABLE	DIMENSIONES	DIMENSIÓN/ ITEMS	DEFICIENTE	EFICIENTE	MUY EFICIENTE
				1	2	3
1	KINESTESIA CORPORAL	- Desarrollo del cuerpo: Es el perfeccionamiento del cuerpo en relación a los movimientos que el niño realiza a través de las actividades motrices, ejercitación físico deportiva que favorece el buen funcionamiento del cuerpo.	Desarrollo del cuerpo			
2			Realiza saltos con los dos pies juntos			
3			Realiza saltos de soga individual			
4			Realiza saltos de atrás hacia delante y viceversa			
5			Realiza saltos con movimientos de brazos			
6		- Dominio corporal: Es el control del cuerpo para poder expresarse con una finalidad estética, se desarrolla a través de la práctica, demostrando equilibrio, coordinación, control de emociones.	Dominio corporal			
7			Realiza el dominio del movimiento de los brazos			
8			Realiza movimientos de la cabeza de manera circular y viceversa			
9			Reconoce sus partes de su cuerpo			
10			Realiza movimiento de cintura de forma circular			
11		- Expresión corporal: Es la forma espontánea de transmitir sensaciones, emociones mediante el	Expresión corporal			
12			Realiza movimientos gestuales de la cara expresando cualquier gesto.			
			Realiza movimientos gestuales expresando alegría, tristeza			

13	movimiento, gestos faciales como contento, descontento, alegría, tristeza, miedo son propios y únicos de cada persona.	Expresa movimientos gestuales de la cara expresando miedo			
14		Expresa movimientos gestuales de la cara expresando descontento			
15		Expresa movimientos gestuales de la cara expresando roles de sus padres			

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAG. ANIBERTO P. DE LA HERRERA
COORD. CARRERA DE EDUCACIÓN



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

1. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del Juez : MARAVI CASTRO ALEX
 1.2. Grado Académico / mención : MAGISTER
 1.3. DNI / Teléfono y/o celular : 947686260
 1.4. Cargo e institución donde labora : COORDINADOR DE LA CARRERA (ONTABIMOC)
 1.5. Autor del instrumento(s) : YELIE CAMPOS JUDITH
 1.6. Lugar y fecha : SATIAD 74 DE ENERO DE 2020

2. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	MINIMO	BAJA	REGULAR	BIENA	BUY BUENA
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					5
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.					5
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					5
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					5
5. EFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					5
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.					5
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basado en teorías o modelos teóricos.					5
8. COHERENCIA	Entre variables, dimensiones, indicadores e ítems.					5
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					5
10. APLICACIÓN	Los datos perm. a un tratamiento estadístico pertinente.					5
CONTEO TOTAL DE MARCAS <small>(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)</small>		↓	↓	↓	↓	↓
		A	B	C	D	E

CALIFICACIÓN GLOBAL: Coeficiente de validez = $\frac{1xA+2xB+3xC+4xD+5xE}{50} = \frac{50}{50}$

3. OPINIÓN DE APLICABILIDAD (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado).

CATEGORÍA		INTERVALO
No válido, reformular	<input type="radio"/>	[0,20 - 0,40]
No válido, modificar	<input type="radio"/>	<0,41 - 0,60]
Válido, mejorar	<input type="radio"/>	<0,61 - 0,80]
Válido, aplicar	<input checked="" type="radio"/>	<0,81 - 1,00]

4. RECOMENDACIONES:

.....

Ms. Alex Maravi Castro

Firma del Juez

YELIE CAMPOS



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR LA KINESTESIA CORPORAL EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1778 DE LA
PROVINCIA DE SATIPO, 2020

Apellidos y nombres.....

PRE-TEST

N°	VARIABLE	DIMENSIONES	DIMENSIÓN/ ITEMS	DEFICIENTE	EFICIENTE	MUY EFICIENTE
				1	2	
1	KINESTESIA CORPORAL	- Desarrollo del cuerpo: Es el perfeccionamiento del cuerpo en relación a los movimientos que el niño realiza a través de las actividades motrices, ejercitación físico-deportivas que favorece el buen funcionamiento del cuerpo.	Desarrollo del cuerpo			
2			Realiza saltos con los dos pies juntos			
3			Realiza saltos de soga individual			
4			Realiza saltos de atrás hacia delante y viceversa			
5			Realiza saltos con movimientos de brazos			
6		Realiza saltos de soga con tres personas fortaleciendo los pies y las rodillas.				
7		- Dominio corporal: Es el control del cuerpo para poder expresarse con una finalidad estética, se desarrolla a través de la práctica, demostrando equilibrio, coordinación, control de emociones.	Dominio corporal			
8			Realiza el dominio del movimiento de los brazos			
9			Realiza movimientos de la cabeza de manera circular y viceversa			
10			Reconoce sus partes de su cuerpo			
11		- Expresión corporal: Es la forma espontánea de transmitir	Realiza movimiento de cintura de forma circular			
	Realiza de manera coordinada los pasos de marcha					
		- Expresión corporal: Es la forma espontánea de transmitir	Expresión corporal			
			Realiza movimientos gestuales de la cara expresando cualquier gesto.			

12		señalizaciones, emociones mediante el movimiento, gestos faciales como contento, descontento, alegría, tristeza, miedo sus propios y amigos de cada persona.	Realiza movimientos gestuales expresando alegría, tristeza			
13	Expresa movimientos gestuales de la cara expresando miedo					
14	Expresa movimientos gestuales de la cara expresando descontento					
15	Expresa movimientos gestuales de la cara expresando roles de sus padres					

Mp. Alex Wilfredo Casero
 Docente de Educación Física
 C.E. "El Estudiante"



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

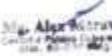
JUEGO MOTOR PARA DESARROLLAR LA KINESTESIA CORPORAL EN
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 1778 DE LA
PROVINCIA DE SATIPO, 2020

Apellidos y nombres:

POS-TEST

N°	VARIABLE	DIMENSIONES	DIMENSIÓN/ ITEMS	DEFICIENTE	EFICIENTE	MUY EFICIENTE
				1	2	3
1	KINESTESIA CORPORAL	<p>- Desarrollo del cuerpo: Es el perfeccionamiento del cuerpo en relación a los movimientos que el niño realiza a través de las actividades motrices, ejercitación físico deportivas que favorece el buen funcionamiento del cuerpo.</p> <p>- Dominio corporal: Es el control del cuerpo para poder expresarse con una finalidad estética, se desarrolla a través de la práctica, demostrando equilibrio, coordinación, control de emociones.</p> <p>- Expresión corporal: Es la forma espontánea de transmitir sensaciones, emociones mediante el</p>	Desarrollo del cuerpo			
2			Realiza saltos con los dos pies juntos			
3			Realiza saltos de soga individual			
4			Realiza saltos de atrás hacia delante y viceversa			
5			Realiza saltos con movimientos de brazos			
6			Realiza saltos de soga con tres personas fortaleciendo los pies y las rodillas.			
7			Dominio corporal			
8			Realiza el dominio del movimiento de los brazos			
9			Realiza movimientos de la cabeza de manera circular y viceversa			
10			Reconoce sus partes de su cuerpo			
11			Realiza movimiento de cintura de forma circular			
12			Realiza de manera coordinada los pasos de marcha			
		Expresión corporal				
		Realiza movimientos gestuales de la cara expresando cualquier gesto.				
		Realiza movimientos gestuales expresando alegría, tristeza				

13		movimiento, gestos faciales como contento, descontento, alegría, tristeza, miedo son propios y únicos de cada persona	Expresa movimientos gestuales de la cara expresando miedo			
14	Expresa movimientos gestuales de la cara expresando descontento					
15	Expresa movimientos gestuales de la cara expresando roles de sus padres					


 M^g. Alex Astrand Castro
 Centro de Estudios Psicológicos de la UH
 Calle 8011 17, C. 50423

PROYECTO DE APRENDIZAJE

1. TITULO: que vivan los juegos tradicionales en mi comunidad

2. SITUACION SIGNIFICATIVA: Habiendo observado a niños y niñas de la institución educativa N° 1778 que al llegar a casa dan el uso excesivo a los juegos con celulares , sin considerar que el uso prolongado afecta a los ojos produciendo una alteración visual y también genera complicaciones físicas mala postura al usar el teléfono móvil) nos proponemos rescatar los juegos tradicionales y ancestrales son juegos tradicionales que se han jugado durante generaciones y que han perdurado hasta nuestros días. Los juegos populares como el escondite saltar la sogla el trompo las canicas la gallinita ciega etc. Se encuentra entre los conocidos según la zona, el nombre del juego cambia incluso puede tener matices diferentes en su desarrollo pues se trata de juegos sencillos y que no precisan de muchas cosas. Sin duda, sin duda los juegos tradicionales estimularan el desarrollo físico e intelectual y la capacidad para hacer amigos.

Con el fin de desarrollar estas capacidades lúdicas y la cinestesia corporal se ha elaborado el presente proyecto mediante el cual proporcionaremos la investigación.

3. DURACION: 15 días

4. EDAD: 3, 4,5 AÑOS

SELECCION DE COMPETENCIA Y

DESEMPEÑO SELECCION DE

COMPETENCIA Y DESEMPEÑO

AREAS	ESTANDAR (descripción del nivel de la competencia esperado al fin del ciclo II)	COMPETENCIA	DESEMPEÑO 3 AÑOS	DESEMPEÑO 4 AÑOS	DESEMPEÑO 5 AÑOS

<p>PERSONAL SOCIAL</p>	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con su deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato y participa y propone acuerdos y normas de</p>	<p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común interactúa con todas las personas construye normas y asume acuerdos y leyes participa en acciones que promueven el bienestar común</p>	<p>Se relaciona con adultos de su entorno en diferentes actividades del aula y juega en pequeños grupos.</p> <p>Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de</p>	<p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales de aula. Propone ideas de juego y las normas. Del mismo, sigue de las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses.</p> <p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas,</p>	<p>Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. se ponen de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.</p> <p>Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas</p>
-------------------------------	--	--	--	---	---

	convivencia para el bien común Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios materiales y recursos comunes		convivencia y los límites que conoce	basados en el respeto y el bienestar de todos, en situaciones que lo afectan o incomodan a él o algunos de sus compañeros. Muestra, en las actividades que realiza, comportamiento de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.	basadas en el respeto y bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo. Muestra en las actividades que realiza comportamiento de acuerdo con las normas de convivencia asumidos
	Realiza acciones por propia iniciativa para agradecer el amor que recibe de su familia y de su entorno participa de acciones que muestren su solidaridad y generosidad hacia su prójimo como muestra del amor que recibe de dios	Construye su identidad, como persona humana, amada por dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión abierto al dialogo con las que son cercanas. . Conoce a dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente. .cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa.	Reconoce de manera espontánea, a través de sus acciones diarias, el amor y cuidado que le brinda su familia, como como un indicio del amor de dios, y da inicio a acciones como colaborar, saludar, y agradecer por propia iniciativa.	Expresa, por propia iniciativa, el amor y cuidado que recibe de su entorno (padres y compañeros) como un indicio del amor de dios. Lo hace a través de la interacción de los otros, y da inicio a acciones como compartir, ayudar y colaborar.	Expresa por propia iniciativa el amor y cuidado que recibe de su entorno, como un indicio del amor de dios. Lo hace a través de la interacción con los otros, al realizar acciones como compartir, ayudar y colaborar.

COMUNICACION	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de texto, identifica comunicación explícita, realiza inferencias sencillas a partir de esta	Se comunica oralmente en su lengua materna . obtiene información del texto oral . Infiere e interpreta información del texto oral. . Adecua, organiza y desarrolla el texto	Expresa sus necesidades s, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local.
---------------------	---	---	---	--	--

	<p>información e interpreta recursos no verbales y paraverbales para personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gusta del contenido del texto. Expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema, utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio generalmente participa y responde de forma pertinente o lo que le dicen.</p>	<p>de forma coherente y cohesionada. Utiliza no recursos verbales y para verbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, y contenido del contexto oral.</p>	<p>familiar, escolar o loca. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas miradas señas y gestos, y movimiento corporales y diferentes volúmenes de voz con la intención de lograr sus u propósito: informar, pedir, agradecer y convencer.</p>	<p>Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas y gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer</p>	<p>Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas y gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este</p>
--	--	--	--	---	---

	<p>Lee diversos tipos de texto que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que</p>	<p>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> . Obtiene información del texto escrito. . infiere e interpreta información del texto escrito. . Reflexiona y evalúa la forma, el 	<p>Identifica características de personas, personajes, animales u objetos a partir de los que observa en las ilustraciones</p>	<p>Identifica características de personas, personajes, animales u objetos a partir de los que observa en las ilustraciones cuando</p>	<p>Identifica características de personas, personajes, animales u objetos a partir de los que observa en las ilustraciones, así como de</p>
--	--	--	--	---	---

	<p>se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p>	<p>contenido y contexto del texto escrito.</p>	<p>cuando explora cuentos etiquetas, carteles, que se presentan en variados soportes</p>	<p>explora cuentos etiquetas, carteles, que se presentan en variados soportes</p>	<p>algunas palabras conocidas por el: su nombre o de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios, publicitarios o carteles de aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.</p>
	<p>Escribe a partir de su hipótesis de escritura a diversos tipos de texto sobre temas variados considerando el propósito y el destinatario a partir de su experiencia previa. Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir ideas o emociones. Sigue la linealidad o direccionalidad de la escritura.</p>	<p>Escribe diversos tipos de textos. Adecua el texto a la situación comunicativa. organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza convenciones el lenguaje escrito de forma pertinente. reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.</p>	<p>No se evidencia despenos en esta edad</p>	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa. Utiliza trazos grafismo u otras formas para expresar sus ideas y emociones a través de una nota, para relatar una vivencia o un cuento</p>	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: consideran a quien escribirán y para que escribirá ; utiliza trazos , grafismo letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través</p>

					de una nota o
--	--	--	--	--	------------------

					carta, para relatar un a vivencia o un cuento.
MATEMÁTICA	resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales, agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representación con su cuerpo, material concreto o dibujos. expresa la cantidad hasta 10 objetos, usando estrategias con el conteo	Resuelve problemas de cantidad. traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional al respecto de la serie numérica.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas en las que requiere contar empleando material concreto o su propio cuerpo.
	Resuelve problemas al relacionar los objetos de su entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de una persona o un objeto en el espacio "cerca	Resuelve problemas de forma, movimientos y localización. modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. usa estrategias y procedimientos	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio, en el que se encuentra a partir de él, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro"	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro"	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar su

	de” “lejos de “al lado de” y de desplazamien to s hacia delante hacia atrás	para orientarse en el espacio.	“arriba” “abajo” “dentro”		s movimientos y acciones al
--	--	-----------------------------------	---------------------------------	--	--------------------------------

	<p>hacia un lado , hacia el otro, así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: “es más largo que” es más corto que” emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio</p>		<p>“fuera “que muestran las relaciones que establece entre cuerpo el espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>	<p>, "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre el cuerpo, el espacio y los objetos que Hay en el entorno.</p>	<p>desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones Cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras — como "cerca de" "lejos de", "al ladode"; "hacia adelante" "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado"— que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo el Espacio y los objetos que hay en el entorno.</p>
<p>CIENCIA Y TECNOLOGÍA</p>	<p>Explora los objetos, el espacio y hechos que acontecen en su entorno, hace preguntas con base en su curiosidad, propone Posibles dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias Como el conteo. respuestas, obtiene información</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Indagación e Métodos científicos para construir sus conocimientos • Problematiza situaciones para Hacer indagación. • Diseña estrategias para hacer Indagación. • Genera y registra datos o información. • Analiza datos e Información. • Evalúa y comunica el proceso y 	<p>Obtiene información sobre las características de los objetos y materiales que explora a través de sus Sentidos. Usa algunos Objetos y herramientas en su exploración</p>	<p>Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de interés que Le genera Interrogantes</p>	<p>Propone acciones, y el uso de materiales e instrumentos para buscar información del objeto, ser vivo o hecho de Interés que genera interrogantes, o para resolver un problema planteado.</p>

	<p>al observar, manipular y describir; compara aspectos del objeto o fenómeno para comprobar la respuesta y expresa en forma oral o gráfica lo que hizo y aprendió.</p>	<p>Resultado de su indagación.</p>			
<p>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMA</p>	<p>Gestiona su aprendizaje al darse cuenta lo que debe aprender al nombrar qué pueden lograr respecto a una tarea, reforzado por la escucha a la facilitación adulta, e incorpora lo que ha aprendido en otras actividades. Sigue su propia estrategia al realizar acciones que va ajustando y adaptando a la "tarea" planteada. Comprende que debe actuar al incluir y seguir una estrategia que le es modelada o facilitada. Monitorea lo realizado para lograr la tarea al evaluar con facilitación externa los resultados obtenidos siendo ayudado para considerar el ajuste</p>	<p>GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Define metas de Aprendizaje. • Organiza acciones estratégicas para alcanzar Sus metas de aprendizaje. • Monitorea y ajusta su desempeño durante el Proceso de aprendizaje. 	<p>SU D</p>	<p>Reflexiona, con ayuda del docente, sobreaque lo que necesita hacer para realizar una "tarea" de interés a nivel individual o grupal tomando en cuenta sus experiencias y saberes previos al Respecto.</p>	

	requerido y disponerse al cambio.		
--	-----------------------------------	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE INTERCULTURAL	Respeto a la identidad cultural Reconocimiento al valor de las diversas identidades culturales y relaciones de pertenencia de los estudiantes
	Diálogo intercultural Fomento de una interacción equitativa entre diversas culturas, mediante el diálogo y el respeto mutuo
ENFOQUE AMBIENTAL	Justicia y solidaridad: Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.

EVIDENCIAS: A través del debate, expresando sus ideas, hipótesis, registro y contrastación de hipótesis



“Ser niño, es vivir entre sueños y juegos, sin saber dónde terminan unos y comienzan otros”

¿QUE INSTRUMENTOS VOY A UTILIZAR PARA RECOGER LA INFORMACION?

- ✓ Registro de evidencias
- ✓ Cuaderno de campo.
- ✓ Anecdótico.

PROYECCION DE ACTIVIDADES (Planificación pedagógica del Docente Coordinador)

LUNES 04/11/19	MARTE S 05/11/19	MIÉRCOLES 06/11/19	JUEVES 07/11/19	VIERNES 08/11/19
Planificamos el proyecto: Selección y negociación de los juegos tradicionales con los niños.	Psicomotricidad fina: Juego de canicas	La carrera de sacos	El juego del yaces	Saltar la soga.
LUNES 11/11/19	MARTES 12/11/19	MIÉRCOLES 13/11/19	JUEVES 14/11/19	VIERNES 15/11/19
Jugamos a adivinar "La gallinita ciega"	El juego de las sillas	Juguemos en el bosque "El escondite"	La rayuela o mundo	El ratón y el gato

LUNES 18/11/19	MARTES 19/11/19	MIÉRCOLES 20/11/19	JUEVES 21/11/19	VIERNES 22/11/19
Peonza o el trompo	El yoyó	Tira la soga	La indiaca o chotanka	Socialización del proyecto

TITULO DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS A LAS CARRETILLAS

DURACION: 10.45 A 11.145 (60 minutos)

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPÑO	INSTRUMENTO
PSICO.	Se desenvuelve de manera autónoma través de motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, combinando habilidades motrices básicas como: correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos.	Ficha de observación
<p>INICIO: la profesora en asamblea con los niños y niñas, inicia el tiempo del saludo y luego se les presenta el material a utilizar e invita a los niños a decir a que les gustaría jugar.</p> <ul style="list-style-type: none"> Se plantean y construyen las normas para el uso de los materiales, el uso del espacio y respeto de sus compañeros. <p>DESARROLLO: nos organizamos en grupo de dos para jugar "la carrera de carretilla", formamos dos filas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada grupo coge a su pareja, uno de ellos coge al otro por los tobillos, el otro jugador posa sus manos en el piso, y al momento de escuchar la palabra a sus marcas "ya" corren. Empieza el juego gana el que llega primero <p>Socializan si les gusto juga, fue fácil, que problema tuvieron, quien llego primero.</p> <p>CIERRE: Sentado los niños estiran los brazos y piernas moviendo lentamente, regresamos al aula.</p>				

TITULO DE LA ACTIVIDAD: TODOS A BAILAR

DURACION: (60 minutos)

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
PSICO.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, combinando habilidades motrices básicas como: correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos.	Ficha observación
<p>INICIO: la profesora en asamblea con los niños y niñas, inicia el tiempo del saludo y luego se les presenta el material a utilizar e invita a los niños a decir que les gustaría jugar se plantean o construyen las normas o reglas para el uso de materiales el uso del espacio y respeto de sus compañeros.</p> <p>DESARROLLO: desarrollan esta actividad los niños y niñas con movimientos corporales.</p> <p>Mi cabeza se está moviendo (bis) Mi cuello se está moviendo (bis) Mis hombros se están moviendo (bis) Mi nariz se está moviendo (bis) Mi tronco se está moviendo..... (bis)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observan sus partes que señalaron, identifican y comparan para que sirve. • Realizan otros movimientos gestuales y corporales al compás de la melodía, acompañadas de palmas. <p>CIERRE: nos sentamos respiramos profundo y dialogamos sobre lo realizado.</p>				

TITULO DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS A SER MEDIOS DE TRANSPORTE

DURACION: (60minutos)

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
PSICO.	Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas que son consideradas	Propone alternativas de solución para resolver un mismo problema, en situaciones de	Ficha de observación

		medios formativos.	juego y de	
			exploración.	

<p>INICIO: La profesora en asamblea con los niños y niñas, invita a los niños a decir a que les gustaría jugar. Se plantean y construyen las reglas o acuerdos para el uso de materiales, el uso del espacio y respeto de sus compañeros.</p> <p>DESARROLLO: salimos al patio en orden, recordando las normas y delimitamos el espacio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caminamos hacia delante, hacia atrás, hacia un lado, hacia el otro, corremos, saltamos. • Jugamos a que somos aviones abren los brazos y se desplazan por todo el patio sin chocarse. • Jugamos a que somos carros y nos desplazamos por el patio, tocamos pito, recogemos pasajero. • Nos sentamos en el patio y simulamos que estamos en el mar y estamos en un barco, realizan movimientos adecuados. • Formamos un tren agarrándonos del mandil y nos desplazamos rápido, lento, pasamos por un túnel, etc. <p>CIERRE: nos sentamos respiramos profundo y dialogamos sobre lo realizado</p>	
---	--

TITULO DE LA ACTIVIDAD: SALTAR SOGA

PROPOSITO: ubicarse en el espacio orientado sus movimientos proponiendo acuerdos en actividades grupales e individuales

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> . Interactúa con toda las personas. . Construye normas y asume acuerdos y leyes. . Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.
MATEMATICA	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	<ul style="list-style-type: none"> . Modela objetos de forma geométrica y sus transformaciones. . Comunica su forma y comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. . Usa estrategias y procedimientos para ubicarse en el espacio. 	Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse e. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas las expresa con su

			cuerpo o algunas
--	--	--	------------------

			palabras como “cerca de” “lejos de” “al lado de” “hacia delante” “hacia atrás” “hacia un lado” “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establecen en su cuerpo el espacio y objetos que hay en su entorno.
--	--	--	---

INICIO: salimos con los niños y niñas al patio, encontramos sogas esparcidas la docente propone jugar con ellas, dialogamos a través de las preguntas ¿Cómo jugamos?? ¿Dónde jugamos? ¿Con quiénes jugamos?

Los niños dictan a la docente sus propuestas de juego.

- Comunica que jugaremos saltando la soga con sus compañeros.

DESARROLLO: saltar a la soga, es muy beneficioso para los niños, ya que les permite realizar un ejercicio físico muy completo mientras se divierten.

- Se trata de que el niño salte cuerda acompañado de una canción, sin darse cuenta el niño saltará y salta soga sin parar, realizando un excelente ejercicio físico para su organismo.
- Entonan la canción
MANZANITA DEL PERU
MANZANITA DEL PERU
 Cuántos años tienes tu
 Todavía no lo se
 Pero pronto lo sabré

Manzanita del Perú
 cuántos años tienes
 tu todavía no lo se
 pero pronto lo sabré
 Y 1. ,2, 3, 4, 5, 6,7,8,9,10

Es una actividad perfecta para compartir con los amigos al aire libre.

CIERRE: ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Todos participaron? Comparte con tus compañeros acerca del juego les gusto.

TITULO DE LA ACTIVIDAD: RAYUELA O MUNDO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
MATEMATICA	Resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> . Traduce cantidades a expresiones numéricas. . Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. . Usa estrategias de estimación y cálculo. 	Utiliza el conteo hasta 10 en situaciones cotidianas en las que requiere contar, o material concreto o su propio cuerpo.
COMUNICACION	Escribe diversos tipos de textos	<ul style="list-style-type: none"> . Adecua el texto a la situación comunicativa. 	Escribe por su propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa,

		<p>. Organiza y desarrolla ideas de forma coherente y cohesionada.</p> <p>. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</p> <p>. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto escrito.</p>	<p>considera a quien le escribirán, y para que lo escribirá, utiliza trazos, grafismo, letras ordenadas de derecha a izquierda, y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p>
--	--	---	--

<p>INICIO: salimos al patio los niños y niñas a practicar una dinámica dialogamos y hacemos preguntas ¿Cómo se sintieron? ¿Qué parte del cuerpo se movió más? Repasamos una vez más la ronda con los niños.</p> <p>Aserrín aserran Los madereros de san juan Piden pan no les dan Piden huesos y les dan queso Piden vino si les dan Se marean y se van</p> <p>Aserrín aserran Los madereros de san juan Piden pan no les dan Piden huesos y les dan queso Piden vino si les dan Se marean y se van</p> <p>DESARROLLO: en el patio con una tiza se dibuja el diagrama compuesto por 10 cuadros y se escribe en cada cuadro un número del 1 al 10</p> <ul style="list-style-type: none"> • El niño debe situarse de pie detrás de cada cuadro lanzar una piedra encima del diagrama • Las casillas en las que cae la piedra no se puede pisar. el niño empezara el circuito con un salto a la pata coja (si hay un cuadro) o a dos pies (si el cuadrado es doble). el objetivo es de ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el N° 10 y volver • O si la piedra se cae o el niño sale del recuadro deberá rendirse.
--

TITULO DE LA ACTIVIDAD: EL RATON Y EL GATO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
MATEMATICA	Resuelve problemas de movimiento y localización	<p>. Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>. Comunica su forma y comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p>	<p>Se ubica así mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra, a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse</p> <p>e. Establece relaciones espaciales al orientar</p>

			sus
--	--	--	-----

		<ul style="list-style-type: none"> . Usa estrategias y procedimientos para ubicarse en el espacio. 	<p>movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas las expresa con su cuerpo o algunas palabras como “cerca de” “lejos de” “al lado de” “hacia adelante” “hacia atrás” “hacia un lado” “hacia el otro lado” que muestran las relaciones que establecen en su cuerpo el espacio y objetos que hay en su entorno.</p>
COMUNICACION	Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> . obtiene información del texto oral . Infiere e interpreta información del texto oral. . Adecua y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. . Utiliza recursos verbales y para verbales de forma estratégica. . Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. . reflexiona y evalúa la forma y el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Utiliza palabras de uso frecuente y estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito, informar, pedir, y convencer.</p>

INICIO: la docente prepara un pequeño cuento para motivar a los niños, se presenta en una secuencia de imágenes.

Luego preguntamos ¿Cuántos ratoncitos había? Que bailaban?

¿Les gusto? Repasamos la canción con los niños y niñas.

Cinco ratoncitos vi
Bailando bien el
tuis Cinco
ratoncitos vi
Bailando bien el
tuis

Vino un gato
negro Fijo lo miro
Y a ese ratoncito se lo llevo.

Cuatro ratoncitos
vi Bailando bien el
tuis Cuatro
ratoncitos vi
Bailando bien el
tuis

La docente invita a los niños a jugar al ratón y el gato

DESARROLLO: el juego y el ratón consiste en hacer un círculo entre los niños agarrados de la mano

- Dos de ellos se escoge al azar , uno ara de gato y el otro de ratón el resto de niños cantara la canción: “ratón que te pilla el gato

ratón que te va a

pillar si no te pilla

esta noche mañana

te pillara”

- Mientras suena la canción el ratón correrá por los huecos formados entre los brazos de los niños.
- El gato perseguirá pero los niños bajaran los brazos para no dejarle pasar.
- Cuando el gato toca el ratón el ratón pasara a ser gato.
- Atraves de este juego el niño establece relaciones espaciales al desplazarse en el patio, porque se moviliza con sus compañeros expresa sus emociones.

TITULO DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS A SALTAR LIGITAS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICO.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de motricidad	. comprende su cuerpo . se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, combinando habilidades motrices básicas como: correr, saltar, trepar, rodar , deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos, en estas acciones muestra predominio y mayor control del lado de su cuerpo
<p>INICIO: damos las indicaciones acordamos la norma con los niños y niñas de cómo se realizara el trabajo del día de hoy respetando el espacio de juego y cuidado de los materiales.</p> <p>DESARROLLO: Los niños delimitan espacio de juego, realizando diferentes movimientos al compás del silbato u otro instrumento, luego exploran el material libremente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugamos saltando ligas: todos los niños forman pares entre dos en el patio cogiéndose de las manos este juego es de tres uno de los niños se coloca en el centro de la ligas y empieza a saltar de abajo hacia arriba pierde si pisa la ligas. <p>RELAJACION: los niños y niñas sentados en círculo reciben una pluma imaginaria luego soplan tres veces evitando que caiga al piso.</p> <p>CIERRE: los niños y niñas sentados en círculo verbalizan de manera espontánea lo que han realizado “que hemos realizado” “que jugaron” “como se sintieron”</p>			

TITULO DE LA ACTIVIDAD: CARRERA DE GLOBOS

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICO.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de motricidad	. comprende su cuerpo . se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, combinando habilidades motrices básicas como: correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos, en estas acciones muestra predominio y mayor control del lado de su cuerpo
<p>INICIO: damos las indicaciones acordamos la norma con los niños y niñas de cómo se realizara el trabajo del día de hoy respetando el espacio de juego y cuidado de los materiales.</p> <p>DESARROLLO: Los niños delimitan espacio de juego, realizando diferentes movimientos al compás del silbato u otro instrumento, luego realizan sus propuestas para jugar con el material elegido a nivel grupal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carrear de globos los niños forman filas detrás de la línea de partida y a una distancia de 10 a 15 metros se traza otra línea. • A la señal de partida los jugadores de cada equipo, salen a paso apresurado llevando el globo al aire con pequeños golpes de la palma de la mano.} • Llegado a la línea límite retornan y a la misma forma línea de partida, donde se entrega el globo al segundo jugador y sucesivamente hasta haber terminado • El juego termina en el que el ultimo jugador haya terminado el recorrido revienta el globo. <p>RELAJACION: los niños y niñas sentados en círculo reciben una pluma imaginaria luego soplan tres veces evitando que caiga al piso.</p> <p>CIERRE: los niños y niñas sentados en círculo verbalizan de manera espontánea lo que han realizado “que hemos realizado” “que jugaron” “ con que partes del cuerpo han jugado” “como se sintieron”</p>			

TITULO DE LA ACTIVIDAD: JUEGO CON BOTELLAS ZIG ZAG

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICO.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de motricidad	. comprende su cuerpo . se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, combinando habilidades motrices básicas como: correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer

			giros y volteretas en los
--	--	--	---------------------------

			que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos, en estas acciones muestra predominio y mayor control del lado de su cuerpo
<p>INICIO: damos las indicaciones acordamos la norma con los niños y niñas de cómo se realizara el trabajo del día de hoy respetando el espacio de juego y cuidado de los materiales.</p> <p>DESARROLLO: Los niños delimitan espacio de juego, realizando diferentes movimientos al compás del silbato u otro instrumento, luego exploran el material libremente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • POSTA EN ZIGZAG (venciendo obstáculos) • Los jugadores se dividen en dos grupos de un número de igual de participantes. • Directamente frente de cada grupo se coloca una fila de 10 botellas vacías separadas de 1 metro de distancia entre si • A la señal de cada partida cada jugador de cada equipo debe correr pasar entre las botellas en zigzag llegar a la línea final y seguir pasando entre las botellas al lugar de partida donde tocara la mano al siguiente jugador que repetirá la operación. <p>RELAJACION: : los niños y niñas sentados en círculo reciben una pluma imaginaria luego soplan tres veces evitando que caiga al piso.</p> <p>CIERRE: los niños y niñas sentados en círculo verbalizan de manera espontánea lo que han realizado “que hemos realizado” “que jugaron” “como se sintieron”</p>			

TITULO DE LA ACTIVIDAD: JUGAMOS ESCRIBIEMDO NUMEROS Y SALTAMDO LAS CANTIDADES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PSICO.	Se desenvuelve de manera autónom a atreves de motricidad	. comprende su cuerpo . se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, combinando habilidades motrices básicas como: correr, saltar, trepar, rodar , deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos, en estas acciones muestra predominio y mayor control del lado de su cuerpo

INICIO: damos las indicaciones acordamos la norma con los niños y niñas de cómo se realizara el trabajo del día de hoy respetando el espacio de juego y cuidado de los materiales.

- Presentamos los materiales a utilizar

DESARROLLO: salimos al patio y nos desplazamos rápido lento hacia delante hacia atrás damos saltos cortos y largos

Dibujamos varios círculos en el piso y en ello escribimos los números

Se llama a varios niños y se les dice cada niño va a elegir un número y se para ahí Realizan saltos según la cantidad indicada

RELAJACION: los niños y niñas sentados en círculo reciben una pluma imaginaria luego soplan tres veces evitando que caiga al piso.

CIERRE: los niños y niñas sentados en círculo verbalizan de manera espontánea lo que han realizado “que hemos realizado” “que jugaron” “como se sintieron”

EN LA INSTITUCION EDUCATIVA COM LA MAESTRA



PRESENTANDOME ANTE LOS NIÑOS



TRABAJANDO A JUGAR A LAS CARRETILLAS



TODOS A BAILAR



JUGAMOS A LOS MEDIOS DE TRANSPORTE SIMULANDO QUE SOMOS AVIONES



JUGANDO RAYUELA O MUNDO



JUGANDO LIGITAS



ZIGZAG



JUGANDO AL GATO Y EL RATON



JUGANDO LA COMPETENCIA DE GLOBOS



JUGANDO A LAS VICICLETAS



PASAMDO PELOTAS POR LAS ULA ULA

