



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
JUEGOS MOTRICES PARA EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CINCO
AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE - PIURA,
2016.**

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

AUTOR:

AREVALO PACHECO, JHARITZA KATHERINE

ORCID: 0000-0002-7449-4918

ASESOR:

UCEDA BAYONA, YANIRA LISSET

ORCID: 0000-0001-9667-420X

PIURA-PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Arevalo Pacheco, Jharitza Katherine

ORCID: 0000-0002-7449-4918

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

ASESOR

Uceda Bayona, Yanira Lisset

ORCID: 0000-1000-1001-9667-420X

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

JURADO

Dra. Domínguez Martos Rosa María: Presidente

ORCID ID: 0000-0002-8255-3009

Mgtr. Collantes Cupén Cecilia: Miembro

ORCID ID: 0000-0002-0167-7481

Mgtr. Barranzuela Cornejo Delia Fabiola: Miembro

ORCID: 0000-0003-4762-6919

JURADO EVALUADOR Y ASESORA

Mgtr. Rosa María Domínguez Martos

ORCID: 0000-0002-8255-3009

Presidenta

Mgtr. Cecilia Collantes Cupén

ORCID: 0000-0002-0167-7481

Miembro

Mgtr. Barranzuela Cornejo Delia Fabiola

ORCID: 0000-0003-4762-6919

Miembro

Mgtr Lachira Prieto, Liliana Isabel

ORCID: 0000-0002- 8575- 9467

Asesora

AGRADECIMIENTO

Mi sincero agradecimiento:

A mi maestra, la Mg. Yanira Lisset Uceda Bayona, a quien le debo tantas enseñanzas y que apoyó la realización de este trabajo.

A mis alumnos de la I.E ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE-PIURA, por su dedicación y esfuerzo. Les agradezco por tantas horas que concedieron para la realización de la presente investigación.

A todas aquellas personas que hicieron posible la culminación de esta tesis.

DEDICATORIA

A mi Dios, por acompañarme y ser mi fuerza para no decaer ante las dificultades que se me presentaron durante la investigación y por el inmenso amor que me hace sentir.

A mis padres, por su lucha constante y por ese ejemplo de valentía y entrega al amor de sus hijos, sin ellos no sería quien soy ahora.

A mis hermanos menores, quienes constituyen la fuerza y motivo para mi realización.

RESUMEN

Resulta alarmante que recientes investigaciones en relación a la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial hayan concluido, que un gran porcentaje de estudiantes se observaba breves, las que se reflejan en sus movimientos durante la hora de física y los recreos. El estudio basó su importancia, primero porque aborda uno de los principales problemas que más preocupa en nuestro país; es por ello que la presente investigación centra su atención en determinar la influencia de la aplicación de juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle – Piura, 2016. El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa en el nivel pre - experimental. La población fue de 25 niños(as) y la muestra estuvo conformada por 25 estudiantes de cinco años del nivel inicial. El instrumento que se utilizó para estimar la psicomotricidad gruesa, fue una lista de cotejo. Entre los hallazgos obtenidos por los niños antes y después, constan diferencias estadísticas a nivel de la variable de psicomotricidad gruesa de entrada y de salida, pudiéndose concluir que la aplicación de juegos motrices orientado al desarrollo de la psicomotricidad gruesa, permitió desarrollar una experiencia significativa potenciando en los niños de cinco años sus habilidades motoras gruesas.

Palabras clave: estrategias, juegos motrices, psicomotricidad,.

ABSTRACT

It is alarming that recent investigations in relation to gross psychomotricity at the initial level have concluded that the majority of boys and girls present serious difficulties, which are reflected in their movements during physical hours, breaks and games. The study based its importance, first because it addresses one of the main problems that most worries our country; For this reason, this research focuses on determining the influence of the application of motor games for the development of gross psychomotricity in children of five years of initial education at the Enrique Guzmán y Valle Educational Institution - Piura, 2016 The study was framed within the quantitative methodology at the pre - experimental level. The population was 25 children and the sample consisted of 25 five-year-old students from the initial level. The instrument that was used to estimate the gross psychomotricity was a checklist. The results obtained by the students in the pretest and posttest show that there are significant differences in the level of the frequencies reached in the gross input and output psychomotricity tests, and it can be concluded that the application of motor games oriented to the development of gross psychomotricity , allowed to develop a significant experience, empowering five-year-olds with their gross motor skills.

Keywords : strategies, games motor, psicomotor .

ÍNDICE DE CONTENIDOS

EQUIPO DE TRABAJO	III
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	IV
HOJA DE AGRADECIMIENTO Y/O DEDICATORIA	V
RESUMEN	VI
ABSTRACT.....	VII
CONTENIDO	VII
INDICE DE GRAFICOS, TABLAS Y CUADROS.....	IX
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	4
2.1 ANTECEDENTES	4
2.2 BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN	10
2.2.1 Teorías sobre organización corporal y psicomotricidad	10
2.2.1.1 Teoría Henry Wallon	11
2.2.1.1 Teoría del desarrollo según Sigmund Freud	12
2.2.2 Teorías del juego como eje fundamental para el desarrollo infantil.....	13
2.2.2.1 Teorías del desarrollo según Piaget.....	14
2.2.2.2 Teorías del desarrollo según Vygotsky a través del juego.....	15
2.2.2.3. Teoría Especifica de los Juegos motrices.....	16
2.3. Base conceptual sobre juegos motrices	17
2.3.1 Concepto de lúdica.....	18
2.3.2 Etimología y significados del juego.....	19
2.3.2.1 Definición de juego.....	20

2.3.3 El juego en la intervención educativa: El modelo lúdico.....	21
2.3.4. Los juegos Motrices.....	22
2.3.4.1 Características de los juegos motrices.....	23
2.3.4.2 Tipos de juegos motrices.....	24
2.4. Base conceptual sobre motricidad gruesa.....	25
2.4.1 Definición de psicomotricidad.....	26
2.4.2 Psicomotricidad Gruesa.....	27
2.4.3 Áreas que abarca la Psicomotricidad gruesa.....	28
2.4.4 Fundamentos para el Desarrollo Motriz grueso de los Niños de Edad Preescolar.....	29
2.4.5 Actitudes que dificultan el desarrollo de la coordinación motriz gruesa...	30
2.4.6. El juego motriz y su relación para fortalecer la psicomotricidad gruesa...	31
 III. HIPOTESIS	 32
IV. METODOLOGÍA.....	33
4.1. Diseño de la Investigación... ..	34
4.2. Población y Muestra.....	35
4.3. Definición y operacionalización de variables.....	38
4.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	39
4.4. Plan de análisis.....	40
4.5. Matriz de Consistencia.....	41
4.6. Principios Éticos	44
V. RESULTADOS.....	54
5.1 Resultados.....	54

5.2 Análisis de resultados	65
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	70
6.1. Conclusiones	71
6.2. Recomendaciones	72
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	73
ANEXOS	76
Anexo 01. Instrumento de evaluación de Psicomotricidad Gruesa	76
Anexo 02. Programa de Juegos Motrices para desarrollar Psicomotricidad Gruesa	78

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	: Nivel de psicomotricidad gruesa en el pre test	54
Tabla 2	: Nivel de psicomotricidad gruesa en el post test	55
Tabla 3	: Nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas	56
Tabla 4	: Efectos de la propuesta de juegos motrices en el nivel de psicomotricidad gruesa	57
Tabla 5	: Resumen estadístico descriptivos del pretest	58
Tabla 6	: Resumen estadístico descriptivos del postest	59
Tabla 7	: Diferencias del pre y post test en las dimensiones de la capacidad lectora	60

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	:	Nivel de psicomotricidad gruesa en el pre test	54
Figura 2	:	Nivel psicomotricidad gruesa después de la aplicación del test	55
Figura 3	:	Comparación del nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de la aplicación de los test	56
Figura 4	:	Nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de la aplicación de juegos motrices	57

I. INTRODUCCIÓN

La edad preescolar, se constituye en el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices del infante se encuentran en un periodo transicional. (Caballero, 2010)

Para Caballero (2010) la psicomotricidad gruesa es una parte muy importante del desarrollo infantil, puesto que para el futuro el desarrollo de la motricidad fina, es necesaria una buena base de motricidad gruesa. Solo un niño que haya desarrollado suficientemente su psicomotricidad gruesa será capaz de aprender sin problemas las habilidades propias de la motricidad fina como escribir o atarse los pasadores de los zapatos.

Sin embargo, a nivel internacional se vienen realizando investigaciones donde se ha concluido que los estudiantes se encuentran en un nivel deficiente en cuanto a la habilidad psicomotriz gruesa que poseen. Resulta preocupante que la mayor parte de alumnos de nivel inicial presenten serios problemas para el control de sus movimientos, tales como balancearse, correr, escalar, saltar, rampar, etc.

La anterior situación es corroborada por Gastiaburú (2012) quien en una de sus investigaciones sobre cómo mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños de tres años de una Institución Educativa de Chile, encontró que solo el 6.2% de los estudiantes chilenos tenían un buen nivel de coordinación de sus movimientos y un 31% ubicados en un nivel regular. Asimismo, en un estudio realizado por Batista (2010) sobre cómo potenciar las habilidades psicomotrices gruesas en pre escolar donde diagnosticó que solo el 25% de los niños escalaban

por escalera inclinada y únicamente el 10% realizaba suspensión sin apoyo al escalar, concluyendo que los estudiantes presentaban serios problemas en su nivel de desarrollo psicomotor grueso.

Marshall (2014), en tantas de sus indagaciones señaló: La motricidad puede traer graves resultados en las y los niños, si es que un niño no se está desarrollando de forma adecuada para su etapa, y así sufrir de violencia o acoso escolar, y al mismo tiempo disminuir su seguridad personal; en otras palabras afectar el autoconcepto y la autovalía, y generar un desequilibrio emocional, manifestándose todo en ello a través de su aprendizaje y sus conductas.

Por otro lado, en el contexto peruano se observa con claridad que no han sido solucionados ni se ha profundizado el estudio del desarrollo psicomotor del niño por la importancia que tiene para las posteriores etapas del desarrollo. A esto se agrega los pocos materiales educativos proporcionados por el Ministerio de Educación, y la deficiente orientación de los especialistas de educación inicial que solamente se avocan de los contenidos, aprendizaje de lectoescritura, entre otros. Asimismo, se observa el poco interés de los docentes por afianzar el desarrollo psicomotor, ello en especial en las zonas urbano marginales y en las zonas rurales del país. Todo lo cual implica que el niño no desarrolle la coordinación de su cuerpo, en la motricidad e independencia segmentaria, el poco dominio del desarrollo del lenguaje todo en relación con el entorno y aprendizaje. (Cutipa, 2019)

En las instituciones educativas del nivel inicial de la jurisdicción de la UGEL Ventanilla, se observa muchas deficiencias en cuanto al manejo correcto

de los medios educativos relacionados al desarrollo psicomotor grueso por parte de los docentes, esto trae consigo que los niños no logren desarrollar adecuadamente la motricidad, el lenguaje y sobre todo la coordinación motora. El desarrollo psicomotor grueso impacta en los niños, en la personalidad y en el comportamiento. (Cutipa, 2019)

En base a lo expuesto anteriormente, los y las maestros no integran las ocasiones, estrategias y acciones destinadas para potenciar las habilidades motoras gruesas en los preescolares que desarrollen su coordinación, equilibrio, fuerza, estabilidad, etc.; además de espacio, tiempo para que puedan experimentar y moverse.

Por otro lado, a nivel local La Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle del departamento de Piura, no es ajena a esta problemática. Se observan ciertas problemáticas de los preescolares al efectuar diferentes secuencias en el aula motoras como rodar, bailar, girar, andar, saltar, gatear, caminar.

Durante los horarios de educación físicas, o clases de deportes se pueden apreciar niños y niñas que tienen dificultades para sostener su cuerpo en puntillas, así como sostenerse en un pie manteniendo el equilibrio, asimismo para saltar en un pie; trayendo consigo sentimientos de frustración y enojo en muchos y muchas niñas del nivel inicial. Además, prevalece la descoordinación de brazo y pierna, así para lanzar un balón y encestar.

Además, es preciso agregar que en el ambiente escolar no se observan recursos adecuados ni ambientes equipados para facilitar el aprendizaje motor de

las y los niños. Observándose además la ausencia de recursos didácticos que desarrollen el área psicomotora gruesa.

A partir de esta realidad, esta investigación se ha visionado de manera integral en aplicar un conjunto de actividades con juegos motrices para desarrollar la psicomotricidad gruesa desde el aula de clase en los niños de edad preescolar mediante la implementación de estrategias que ayuden a potencializar las diferentes habilidades y garantizar un aprendizaje que sea más significativo en el niño a partir de las experiencias. De ahí que conviene entonces, aprovechar la etapa preescolar en donde el niño se enfrenta al mundo que le exige una organización motora adecuada, requiriendo para ello de estrategias y estímulos que como el juego ayuda en a potencializar las habilidades y conductas motrices.

Por todas estas razones, se formula la siguiente interrogante: ¿Cuál es el efecto de los juegos motrices en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016?

Para resolver este problema, se propuso como objetivo general: Determinar los efectos de la de los juegos motrices en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016 y como objetivos específicos: Medir el nivel de psicomotricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos motrices, medir el nivel de psicomotricidad gruesa después de la aplicación de los juegos motrices y establecer diferencias entre el nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de la aplicación de los juegos motrices

en los niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle – Piura, 2016.

La presente investigación que se expone, se justifica porque abordó una problemática que es evidente y muy común en la educación inicial, ya que se le da mayor realce a las capacidades intelectuales y académicas tales como las competencias de lectura y escritura, siendo éstos contenidos inapropiados para la etapa en la que se encuentran, además se emplean herramientas tecnológicas, tales como computadoras, videojuegos, que han ocasionado reducir el número de actividades que impliquen el ejercicio físico y la estimulación de la motricidad gruesa, tales como correr, brincar, reptar, etc; siendo importante también este aspecto en el desarrollo físico y mental de las y los niños .

En lo teórico, se recogió y sistematizó información actualizada sobre juegos motrices como estrategias para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños, citando la teoría de Jean Piaget.

En lo metodológico, la actividad pretendió complementar y aplicar nuevos juegos innovadores que ayuden al área motora del niño y niña, cada juego contenido en este programa estará vinculado a los objetivos planteados. Además, brinda un instrumento para evaluar la psicomotricidad fina y tener así un panorama más objetivo.

En lo social, se aplicó un proyecto de actividades de juegos que favorezcan las capacidades motrices del infante dentro y fuera del aula soltura, seguridad en sus movimientos, equilibrio, agilidad, etc. Asimismo, para darle a los docentes una infinidad de técnicas y estrategias lúdicas para mejorar las capacidades motrices de los niños y niñas.

La investigación presentó una metodología cuantitativa, porque pertenece al grupo de investigaciones experimentales. El diseño que se tomó en cuenta es el denominado: Pre-experimental de pretest y postest en un solo grupo. Además, la población está conformada por la totalidad de 25 estudiantes y la muestra se determinó por muestra no probabilístico, ya que se contó sólo a la sección de inicial de cinco años.

El resultado hallado constata que existe una diferencia significativa entre la media del pre test (21,24) y la media del post test, aceptándose la hipótesis de investigación, lo que demuestra que existen diferencias entre el nivel de psicomotricidad gruesa, antes y después de aplicar la propuesta experimental.

En conclusión, no se puede negar la significatividad de la investigación y los beneficios concretos tanto para el alumno (estimular su psicomotricidad gruesa) como para el docente (mejorar su nivel profesional e incrementar nuevas estrategias), no solo durante la formación escolar sino en cada una de las áreas de su vida futura .

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Vallés (2016), elaboró una tesis titulada: *Estrategias lúdicas para mejorar la importancia de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de preescolar del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas, Colombia, 2015*, Barranquilla- Colombia. Tesis para optar su título profesional de Licenciatura en Ciencias de la Educación. El objetivo de la investigación es estimular la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de edad del Jardín Infantil Mis Pequeñas Estrellas, mediante la aplicación de estrategias lúdicas como herramienta fundamental para mejorar el desarrollo psicomotor de los infantes. La investigación se apoyó en el paradigma explicativo, con un tipo de investigación cualitativa, las cuales permitieron conocer más de cerca el objeto de estudio y el problema que le afectaba, logrando encontrar los caminos para solucionarlo, desde la aplicación de juegos. En sus conclusiones, la investigación plantea que las estrategias lúdicas son fundamentales en el progreso integral del niño del nivel inicial concretamente en la psicomotricidad gruesa ya que viabiliza movimientos corpóreos que proveen el desarrollo cognitivo que se da en los preescolares. Los resultados arrojaron datos satisfactorios pues más del 50% de los estudiantes mejoraron sus habilidades motrices de equilibrio, fuerza y coordinación .

Olivarez (2017) realizó la tesis titulada: *El juego y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 y 6 años de edad de un Colegio Particular de la ciudad de Riobamba, Ecuador, 2017* presentada a la escuela de Post grado de la Universidad Nacional de Riobamba para optar el título de Maestría en Psicología Infantil, Ecuador. El objetivo de la investigación fue determinar la relación entre el juego y la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 y 6 años de edad de un Colegio Particular de la Ciudad de Riobamba, Ecuador. La investigación es descriptiva. La población de esta investigación está constituida por 2 docentes y 2 auxiliares; 28 niños y 23 niñas en edades de 5 a 6 años. Los métodos utilizados para la elaboración del presente trabajo investigativo fueron: Científico, Inductivo, Deductivo, Analítico, Sintético, Descriptivo. Las técnicas e instrumentos utilizados fueron: una encuesta aplicada las Profesora y Auxiliares para conocer si utilizan el juego en la jornada diaria de trabajo y el Test de Ozeretskyel que nos ayudó a determinar el desarrollo motor grueso de los niños de 5 a 6 años del Colegio Particular.

En las conclusiones, la tesista comprobó que el 85% de los niños de 5 y 6 años del Colegio Particular, poseen un excelente desarrollo de la psicomotricidad gruesa, un 12% de los niños presentan un nivel bueno en el desarrollo motor grueso y un 3% de los niños y niñas presentan un desarrollo regular de su motricidad gruesa.

Este antecedente es útil porque aporta fundamentos teóricos y estratégicos para fortalecer el desarrollo de la motricidad gruesa. A demás presenta un instrumento que se considera de utilidad para la investigación a realizar .

Antecedentes nacionales

Medina (2018) realizó una investigación sobre *Programa de Juegos lúdicos para mejorar la Psicomotricidad gruesa en Niños de 5 años de una IE. de Lambayeque-Chiclayo, 2017*. Tesis para optar el grado profesional de Licenciatura en Ciencias de la Educación, realizada en la I.E Independencia y presentada en la Universidad Señor de Sipán, Lambayeque. El objetivo general de la investigación fue determinar la influencia de un programa de juegos lúdicos para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de una IE. De Lambayeque-Chiclayo, 2017. La investigación se realizó con el método cualitativo bajo el diseño de la investigación acción participante. Se realizó un plan de acción basado en el juego lúdico como estrategia para mejorar la habilidad motora de los niños. La conclusión a la que llegaron es que el problema lo representa el docente por la inadecuada metodología y planificación para incorporar juegos que ayuden al desarrollo psicomotor grueso del estudiante, se obtuvo como resultado que al aplicar el programa de juegos lúdicos, los niños lograron desarrollar habilidades y destrezas dominando su cuerpo. Además, se comprobó efectos positivos en el plan de acción donde se obtuvo actitudes favorables hacia el desarrollo psicomotor, además del respeto mutuo y la socialización .

Morales (2018), elaboró una investigación titulada: *Aplicación de un programa Jugando, aprendo, para el desarrollo psicomotor de los niños de cinco años de la I.E. de Trujillo*. Tesis para optar el grado académico de Maestro en Educación, con mención de Psicopedagogía e Inclusión, en la Universidad Católica de Trujillo. El propósito general de dicha investigación fue constatar la efectividad de la aplicación del programa Jugando aprendo, para el desarrollo psicomotor de los niños de cinco años de la IE. De Trujillo. La investigación fue de diseño pre experimental, de pretest

y posttest con un solo grupo, cuya muestra fue conformada por 16 niños. El instrumento utilizado fue el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI) de Haeussler & Marchant (2009) que se aplicó a la muestra antes y después de aplicar el programa de intervención. Los resultados fueron analizados estadísticamente mediante la prueba de Wilcoxon, encontrándose que la aplicación del Programa muestra efectividad al incrementar significativamente los niveles del desarrollo psicomotor en todas las dimensiones evaluadas. de una I.E. de Trujillo.

Se concluyó que la aplicación del Programa Jugando, aprendo muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor en niños de 5 años de una I.E. de Trujillo disminuyendo la categoría de riesgo en que se encontraban los niños. Encontró que solo el 6.2% de los estudiantes tenían un buen nivel de coordinación de sus movimientos y un 31% ubicados en un nivel regular. Este antecedente es útil ya que aporta fundamentos prácticos y metodológicos para fortalecer el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Además, podría resultar útil para contrastar la presente investigación .

Antecedentes locales

Zavala (2017), desarrolló una investigación titulada: Programa Mis primeros juegos y su incidencia en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de cinco años de la I.E.I Mis Huellitas, Paita- Piura. Tesis para optar su grado profesional de Licenciatura en Ciencias de la Educación. El propósito de la investigación fue determinar la influencia del programa Mis primeros juegos y su incidencia en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial antes mencionada. La investigación es de tipo pre- experimental, donde se aplica un programa de estimulación para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de edad de la I.E.I. Mis Huellitas Paita - Piura. Con un diseño de pre test y pos test con un solo grupo. Entre sus conclusiones se destaca que la aplicación del programa influye significativamente en el desarrollo psicomotor grueso de los niños de 5 años de edad de la I.E antes mencionada, ya que por medio de los juegos se motiva a los niños a desarrollar sus habilidades motoras indispensables para su formación. Se obtuvo que más del 50% de estudiantes mejoraron sus habilidades motrices: equilibrio, fuerza, movimiento y coordinación. El antecedente es de utilidad porque brinda alcances teóricos y metodológicos de gran interés para el estudio. Además de una serie de estrategias incorporadas en su propuesta que resultan innovadoras .

Infante (2019), elaboró una tesis titulada: Aplicación de una propuesta; *Juego, aprendo y coopero* para mejorar la psicomotricidad gruesa dirigido a niños de 4 a 5 años de educación inicial de la I.E N° 006 – Pachita, Piura 2018. Tesis para optar su grado profesional de Licenciada en Educación, presentada a la Universidad Nacional de Piura. Su objetivo general fue presentar una propuesta de estrategias, procedimientos, técnicas y actividades y material didáctico lúdico, que permita elevar el nivel desarrollo de las habilidades psicomotora gruesa del niño realizando ejercicios con su cuerpo logrando coordinación, dominio, seguridad y cooperación. El tipo de investigación es cuantitativa – explicativa. Se concluyó que los niños de 4 y 5 años (87%) aprenden a conocer su cuerpo y las funciones de éste: extremidades superiores, inferiores, cabeza, etc. Y a dominar los movimientos de los mismos con coordinación y seguridad. Además, cooperan en actividades relacionadas al movimiento de sus extremidades superiores e inferiores. El trabajo anterior se relaciona con la presente investigación en cuanto a que tiene una fundamentación práctica en la pedagogía activa y corriente constructivista sobre el tema a tratar .

2.2. Bases Teóricas conceptuales

2.2.1 Teorías sobre los juegos motrices

Los infantes a través de sus acciones corporales: como jugar, saltar, manipular objetos, etc. Consiguen situarse en el mundo y adquieren intuitivamente los aprendizajes necesarios para desarrollarse en la escuela y en la vida. (Martínez, 2013)

De esta forma lúdica y casi sin entenderse trabajan conceptos relativos al espacio (arriba, abajo, adelante, detrás, derecha, izquierda), al tiempo (rapidez, ritmo, duración), destrezas motrices necesarias para el equilibrio, la vista, la relación entre otros niños, etc.

Agrega Martínez (2013) que en la fase de expresividad motriz el niño pone en movimiento todo su cuerpo sin temor, consiguiendo así descargar grandes cantidades de energía, tensiones, conflictos, etc. Viviendo así el placer que produce el movimiento del propio cuerpo, el niño logra sentir una descarga tónica, que, a su vez le permitirá alcanzar una descarga emocional .

Martínez (2013) en su investigación sobre el desarrollo motriz en niños de preescolar hace referencia a las siguientes teorías:

2.2.1.1 Teoría Henry Wallon

Wallon-citado por Martínez (2013), abrevia las diferencias del desarrollo psicomotor del niño conforme a los sucesivos estadios:

- a) *Estadio de impulsividad motriz*, es cuando los actos son automáticos.
- b) *Estadio emotivo*, es cuando las principales emociones se expresan por la postura o el tono muscular.

c) *Estadio sensorio-motor*, en el que surge una coordinación mutua de las diversas conocimientos.

d) *Estadio proyectivo*, en el que el movimiento se torna deliberado, orientada hacia cosas.

De los 3 años a 6 años las ventajas psicomotrices más significativas son la paulatina organización de la representación corporal, la aserción del dominio lateral y la aserción progresiva, y la mutua ordenación motora del yo y el cosmos.

Por lo tanto, el infante conoce: a través de sus sentimientos, de movimientos, de las prácticas que va adquiriendo, así como el argumento en que se encuentran (casa, escuela, etc.) y su interacción con los otros (Wallon; citado por Martínez, 2013) .

2.2.2 Teorías del juego como eje fundamental para el desarrollo infantil

Martínez (2013) describe algunas de las hipótesis en donde se hace mención de la importancia que tiene el juego en el desarrollo motriz. Pues a través del juego se estimula el desarrollo de las capacidades perceptivo motrices (temporalidades, espacialidades, lateralidades, coordinación equilibrio ritmo,).

2.2.2.1 Teorías del desarrollo según Piaget

Para Piaget- citado por Martínez (2013)- la mente humana opera en términos de dos funciones: la adaptación y asimilación.

La asimilación se refiere a la cualidad en que una entidad se desafía a un estímulo del entorno en términos de organización actual, mientras que la acomodación requiere una transformación de la formación actual en refutación a las peticiones del contorno.

Destaca Martínez (2013) que en cuanto al juego, Piaget considera que preexisten tres géneros de juegos que van conectados en el proceso evolutivo. Toma en cuenta tres tipos de juegos:

- a) **Los juegos de ejercicios:** Son aquellos que juegan los niños de 0 a 2 años, trabajando la etapa sensoriomotora, y cumpliendo una función importante de las cualidades motoras. El juego ayuda mucho el cuerpo, y la idea de sus capacidades y controlar mejor su conducta.
- b) **Los juegos simbólicos:** El niño entra a una clase de juegos que evidencia crecimiento. Es decir, sus movimientos motores se asocian a imágenes mentales que ayudan a desempeños de mayor elaboración.
- c) **El juego de representación:** Conlleva a imitar modelos, a través de la práctica, adquirir nuevos conocimientos. El niño imita comportamientos humanos, y del mundo animal. Sus representaciones son espontáneas, libres, pero nunca desorganizadas.
- d) **Juegos de construcción:** Son aquellas que tienen que ver con construir su realidad, su pensamiento, sus actores motores”.

2.2.2.2 Teorías del desarrollo según Vygotsky a través del juego.

Martínez (2013) destaca en su investigación los aportes de Vygotsky, relacionándola al desarrollo del niño centra su atención en el juego.

El juego surge cuando las escaseces se incumplen en el movimiento y va fusionado a la predisposición infantil de complacencia de los deseos propios. Es la

acción primordial en la edad pueril. Es origen de progreso y crea zonas de desarrollo próximo. (Vygotsky; citado por Martínez, 2013).

Agrega Martínez (2013) que a través de las concepciones de Vygotsky se halla la posibilidad de que las maestras perciban y empleen el papel terciario que juegan los compinches para el aprendizaje pueril.

Vygotsky (1979) plantea la Zona de Desarrollo Próximo como *la distancia entre el nivel real o actual de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o colaboración con otro más capaz.*

Vygotsky- Agrega Martínez (2013)- centra su atención en el juego protagonizado o juego de rol, de carácter socio dramático. Expuso en 1993 sus resultados referentes al juego en una conferencia pronunciada en el Instituto Pedagógico Herzen de San Petesburgo, destacando:

- a) El juego aparece cuando las necesidades no se cumplen en actividad y va unido a la tendencia infantil de satisfacción de los deseos inmediatos.
- b) En tal situación, el niño crea una escena ficticia, adoptando el papel de adulto dentro de las coordenadas marcadas por dicha escena.
- c) El juego es la actividad principal en la edad infantil. Es fuente de evolución y crea zonas de desarrollo próximo.
- d) En la actividad lúdica salen a la luz procesos internos.

Estas teorías que se han considerado nos permiten tener una visión más específica sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil, como medio que le

permite al niño interactuar con el mundo que lo rodea, descargar su energía, producir actividades primordiales, etc. El juego es una especie de escuela de reacciones sociales, ya que mediante éstos los niños se interrelacionan y forman el sentido social .

2.2.2.3. Teoría Especifica de los Juegos motrices

La pedagogía por descubrimiento de Bernard Aucouturier (2007) entendido como una práctica psicomotora educativa por que conduce en los dinamismos que realiza el infante regularmente y admite a la gestación del pensamiento y desarrollo psicológico del crío, en relacion al contorno beneficioso por que se realiza cuando se observa modificaciones y dificultades psicósomáticas y se aborda para fortalecer la corporeidad del niño.

En el Diseño Curricular Nacional (2008, p.111) concretamente en la asignatura de personal social, se programa el progreso de la psicomotricidad a a través el pensamiento y del juego para lo cual eel colegio debe ofrecer un contexto apropiado y pertinente, donde se desarrolle la independencia.

Reflexionando la apariencia sociocultural donde indica que la génesis del juego es la labor al vencer la acción sobre el concepto, (puede o no ser interpretado), el infante es competente de realizar acciones de las que puede percibir a través del juego efectuar movimientos que aún no posee, esta invención le accede al infante ir comprendiendo en mundos inexplorados. Es decir, en el recreación se simboliza una parte de la contexto, en un intento por explorar.. (Vigostsky. 1998, p.142-143) menciona:

Durante el recreación el infante está siempre por arriba de su edad media, por arriba de su comportamiento diario; en el esparcimiento es como si fuera una superior

de lo que en realidad es. Además, el esparcimiento domina todas las predisposiciones progresivas de forma resumida, siendo en sí mismo una enorme fuente de progreso.

Asimismo, Huizinga (1955) afirma que el esparcimiento es una acción familiar y desprendida que requiere una pauta desenvueltamente elegida que efectuar. El juego tiene como ocupación primordial de gestionar al niño el goce y acrecentar su temperamento. Mientras Bettelheim (2010) considera que estas movimientos del juego el colaborador diseño sus mismas pautas, teniendo en cuenta que no va a ser el todo en la situación .

2.3. Base conceptual sobre juegos motrices

2.3.1 Definición de juegos

Huizinga (1938) expresó una de las enunciaciones más acabadas de esparcimiento, al exponer que *el esparcimiento, en su aspecto juicioso, es una ejercicio libre realizada como si fuera de la vida normal, pero que a pesar de todo puede impregnar por al contrincante, sin que haya una relación alguna, que se confecciona dentro de un definitivo turno y un concluyente zona, que se despliega ordenadamente influyendo a normas y que da inicio a agrupaciones que desarrollan a cercar de secreto o a disfrazarse para subrayar el contexto actual”*.

A continuación, muchos autores intentaron explicar el significado del juego.

- a) Sully (1902) y Millar (1968) *“Reflexionan que el juego debe ser usado como adverbio, porque así permitirá describir en qué y como se realiza la acción de jugar.*

B) Bühler (1935), Rüssell (1965) y Smith (1971) *Aseveran que el juego se define por una eficiente de goce , de placer.* En la misma línea se sitúa puigmire-stoy (1992), *Que lo conceptualiza como la colaboración activa en dinamismos mentales o físicos, satisfactorias con el fin de lograr una agrado emocional.*

C) Piaget (1961) *Concibe el noción de juego como una participación del sujeto en el medio, que le permite asimilar la realidad.*

Por lo tanto, el esparcimiento es una recreación de la existencia, que a través del hecho de jugar a... realiza una transformación simbólica o imaginaria de la realidad en la que el niño elige libremente el tema, el argumento, los materiales, el contexto, los resultados, etc., para interpretar, asimilar y adaptarse más fácilmente al mundo en que vive. En palabras de Piaget, los juegos tienden a construir una desarrollada trama de conectores que consienten al infante la acomodacion de toda la situación, incorporándola para renacer, someter o indemnizar .

2.3.2 El juego en la mediación educativa: El modelo lúdico

El esparcimiento ha sido dsarrollado con fines pedagógicos en cuantiosas ocasiones. Una de las representaciones más tradicionales consiste en utilizar el esparcimiento como componente de estimulación para hacer más placentero o para suministrar la instrucción. Es el principio del instruir entusiasmando, que traslada a las escenarios escolares algunas particularidades adecuadas de lo lúdico, como la capacidad, la valentía inteligente de dificultades, la burla, la danza, la canción, etc.

Otra forma de recurrir a la actividad de juegos dándole un sentido pedagógico, ha sido darles propósitos educativos mas específicos,a través de juegos dirigidos por el maestro. Ejemplos son algunas acciones educativas en el área de educación ffsicas,

juegos dirigidos al desarrollo de sentidos y el intelecto. Aquí están algunos juegos desarrollados por Decroy, Montessori, etc.

Para la enseñanza moderna, el esparcimiento ha logrado un valor pedagógico personal y no se le tiene en cuenta solo como un intermedio para lograr unos propósitos preestablecidos. El juego a pasado de ser una simple acción lúdica, a una acción con fines educativos. Actualmente, se considera el juego como una acción innata del desarrollo infantil.

Esta idea es fundamental: lograremos aprender a través del juego. El esparcimiento es una acción propia de la infancial, porque es ahí donde el niño deposita su libertad. Si el niño o niña no juega, será difícil que logre aprender.

Todas las teorías coinciden en señalar que el niño juega puesto que es una necesidad que permite aprender, asimismo posibilita al niño lograr herramientas para que se desenvuelva en la vida, así como le ofrece recursos necesarios para que pueda jugar bajo ambientes tranquilos y positivos .

Según Leif y Brunelle (1978), los propósitos generales de una acción pedagógica sostenida en el juego serían, entre otros:

- Promover la investigación relativa a juegos y juguetes.
- Intercambiar los resultados de dichas investigaciones.
- Mejorar la calidad de los juguetes en los planos técnico y pedagógico.
- Garantizar al niño el derecho al juego.
- Concienciar sobre la importancia del papel educativo del juego.

- Diseñar programas, actividades y recursos educativos basados en el juego .

2.3.4. Los juegos Motrices

Son actividades donde intervine el movimiento mediante una serie de ejercicios físico que también requiere de cierto trabajo mental. Permitiendo así desarrollar habilidades de manera divertida y eficaz (Trujillo, 2010).

Agrega además, Sadurní (2003) que estas actividades permiten ubicar y controlar el cuerpo y sus partes. Algunos ejercicios que facilitan el logro de estas habilidades son: posiciones, formaciones, equilibrio, desplazamiento, movimientos, etc.

2.3.4.1 Características de los juegos motrices.

Según Sadurní (2003) los juegos matrices:

- Se practican al aire libre.
- Se siguen reglas sencillas.
- Utiliza habilidades motrices tales como, saltar, correr, caminar entre otras.

2.3.4.2 Tipos de juegos motrices

Trujillo (2010) destaca tres tipos de juegos:

a) Juegos de equilibrio

Son Aquellos donde involucran movimientos que comprometen la estabilidad corporal y que actúan a partir del centro de gravedad y la base de sustentación del cuerpo.

Estas habilidades suponen el desarrollo de la capacidad perceptivo motriz de adecuación y adaptación espacio-temporal del cuerpo y la participación de las

capacidades físico motrices (condicionales y coordinativas) para lograr superar la fuerza de gravedad, y así realizar eficazmente .

b) Juegos de Lateralidad

Trujillo (2010) sostiene que estos juegos que desarrollan habilidades de movimiento caracterizados por presentar el desplazamiento del cuerpo de un lugar a otro en el espacio, y en su desarrollo se internacionalizar los diferentes elementos espaciales: direcciones, planos y ejes. Las habilidades locomotrices se y desarrollan en forma automática, ya que son movimientos naturales y hados, sobre los que pueden desarrollar varias habilidades f habilidades que con el del individuo madurando y se van diversificando en varias formas, de , pararse, botar, caer, esquivar, trepar, bajar, etc.

Tenemos dos clases:

- Básicos: Caminar, correr, saltar, rodar.
- Combinados: Golpeo, desplazamientos con cambios de dirección, trepar, saltos combinados.

c) Juegos de Coordinación

Estas habilidades son movimientos de manipulación gruesa y fina. Se caracterizan por la capacidad de imprimir fuerza a los objetos o personas y recibir y amortiguar la misma de los objetos y personas con quienes se interactúa, en la medida que se perfeccionan hay una mayor participación de las capacidades perceptivo motrices y coordinativas, las que imprimen la base del componente cualitativo. (Trujillo, 2010)

Los movimientos naturales y de manipulación gruesa se adquieren por herencia biológica y cultural y se constituyen en la base de la especialización motriz que se logra o aprende por medio de la experimentación de gran variedad de actividades deportivas y no deportivas que se practican en la vida cotidiana, además la práctica sistemática y variada, contribuye determinadamente a los procesos de cualificación de las habilidades caracterizadas por movimientos fluidos, flexibles, armónicos, eficientes y eficaces que son el producto de la interacción socio-perceptivo y físico motriz. De esta manera, habilidades como el lanzar, atrapar, patear, golpear, pueden dar origen a otra gran variedad de habilidades, como lanzar un balón y atraparlo con una, dos manos y de varias formas más .

Tenemos según Trujillo (2010) dos clases:

- De Propulsión: Imprimir fuerza al objeto; patear, lanzar, bolear, golpear, pasar, rodar.
- De Absorción: Recibir la fuerza del objeto; recibir, atrapar y agarrar .

2.4. Base conceptual sobre psicomotricidad gruesa

2.4.1 Definición de Psicomotricidad

La psicomotricidad es una técnica que tiene como propósito fortalecer el dominio corporal, y la comunicación del niño con su mundo, su entorno. (Fernandez, 1980) Es un procedimiento netamente cognitivo que conlleva a entender lo movimientos corporales y estructurar en su mente el espacio donde se realizan dichos procedimientos.

Además, se comprende que es un proceso general que amerita mente y cuerpo así como dirige a una persona a hacer frente a determinadas propuestas, a través del dominio corporal (motricidad) y la capacidad de estructural mentalmente su espacio.

Este transcurso implica finalmente la globalidad en un paso de abstracción e interiorización, Por tanto, es justo un asunto más real mas vivencial.. Martín y Soto (1997). Esta globalidad del infante declarada por su ejercicio y movimiento que le liga emocionalmente al universo, debe ser alcanzada como el angosto relación positivo entre su estructura anatómica y su organización afectuosa y cognoscitiva.

El compromiso psicomotor es la recapitulación que debe originar, a partir la más sensible niñez, de las experiencia sensoriales, cinéticos, doctos y afectuosas, para permitir la reconstrucción de los instrucciones a través de las mundologías de los infantes en cualquier prontitud franca o ampliada específicamente.

2.4.2 Psicomotricidad Gruesa

Para Riofrío (2012) el área motora gruesa hace referencia a los cambios corporales y capacidad de equilibrio. Es la habilidad que el infante va adquiriendo, para accionar los movimiento. El ritmo de evolución tarda de suejo a sujeto. De acuerdo a su madures del SNC, su temperamento y su genérica .

2.4.3 Áreas que abarca la Psicomotricidad gruesa

Riofrío (2012) manifiesta que para empezar a trabajar la psicomotricidad debemos tener en cuenta de que ésta abarca diferentes áreas que responden a aquellos aspectos que se busca desarrollar en los niños. Estas áreas son las que explicamos a continuación:

a) Coordinación

Es la composición de acciones de las diferentes partes del cuerpo para ejecutar desemejantes acciones que se pondera de la siguiente manera: Coordinación dinámica general, reverenciado como la armonía de los grandes inclinaciones musculares para realizar acciones como: reptar, correr, saltar, etc. Además, implica la coordinación viso motriz que es un trabajo unido de la movimiento y la actividad visual para regularizar los movimientos de arrojar y coger diversos objetos como la tela, pelota, aros, palos globos, , etc.; también la coordinación óculo manual es la habilidad de ojo y mano para ejecutar movimientos como la escritura. el dibujo pintura, y, la escultura (p.18).

b) Lateralidad

Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones relacionadas a los hemisferios del cuerpo, es decir de derecha e izquierda, tomando como punto de referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para un mejor desempeño en el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

c) Equilibrio

Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior, con ella se logra una estabilidad del cuerpo al momento de realizar actividades motrices en las diferentes posturas que cada una de ellas pueda requerir.

d) Estructuración Espacial

Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

e) Tiempo y Ritmo

Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido.

f) Motricidad

Está referida al control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo.

La motricidad se divide en gruesa y fina, así tenemos que:

- Motricidad gruesa: Está referida a la coordinación de movimientos globales de los segmentos gruesos del cuerpo como: cabeza, tronco y extremidades.

- Motricidad fina: Implica movimientos de mayor precisión que requiere del uso de manos, pies o dedos en forma coordinada con la vista.

Como maestras debemos conocer las áreas que conforma la psicomotricidad, ya que de esta manera será mucho más sencillo comprender que el desarrollo motor del niño se debe trabajar a partir de todos estos aspectos en forma integrada pero que a la vez cada una de ellas tiene su propio proceso .

2.4.4 Compendios para el Desarrollo Psicomotor grueso de los Niños en Edad Preescolar.

Seminario (2008) *se debe tener en cuenta los temas que se deben trabajar para desarrollar de la motricidad gruesa en los niños preescolares los cuales se mencionaran a continuación:*

➤ Contenidos

- Desplazamientos: correr saltar. y caminar,
- Dispersos, en diferentes formaciones.
- Enhebra
- Hacia diferentes orientaciones.
- Transportando objetos de diferentes representaciones. Mezclas entre las otras formas de lanzamiento, su colocación, con otros objetos al atajar como dar palmas, giros, cunclillas.

- Caminar con los ojos vendados.
 - Caminar en punta, talón y borde externo del pie, además, otras formas de ejecución.
 - Ejercicios para el desarrollo físico general:
 - Cabeza: inflexiones, combinaciones. y torciones
 - Brazos (con o sin implemento): balanceos, flecciones, elevación, combinaciones. círculo (simultáneos y alternos).
 - Piernas: flecciones, alturas (simultáneas y alternas), cuclillas, combinaciones.
- Ejercicios importantes:
- ❖ Marchar:
 - Sobre tabloncillos inclinados.
 - Sobre cuerdas
 - Sobre muros
 - Sobre alturas
 - ❖ Correr:
 - A una trayectoria.
 - Sobre ruta.

- Sobre altura
- Sobre tablon
- Brincar,
 - Con las dos piernas
 - De profundidad
 - Alternando una pierna
 - Combinar saltos, con otros objetos
- Tirar (con dos manos y con una alternando)
 - Desde posiciones diferentes
 - Hacia direcciones diferentes
- Juegos de inclinaciones.
 - De saltar, correr, , lanzar, rodar, golpear, reptar y combinaciones.
- ❖ Cumpliendo con los temas del bosquejo sin dificultad podremos lograr que nuestros infantes logren alcanzar sus propositos del desarrollo propios de su etapa:
- ❖ Logros del desarrollo:
 - Tregar
 - Brincar

- Tirar y emparar

2.4.5 Actitudes que obstaculizan el desarrollo de la coordinación motriz gruesa

Según Sandoval (2009) tenerse en cuenta las siguientes actitudes:

- a) Los niños no deben ver en exceso la televisión
- b) Que los niños hagan o realicen sus actividades con independencia
- c) Que distribuyan su tiempo adecuadamente, tanto para quehaceres como tareas de la escuela.

2.4.5. El juego motriz y su relación para fortalecer la psicomotricidad gruesa

Tomando en cuenta estas definiciones, entonces los juegos motores son indispensables en esta edad preescolar porque ayuda al niño a reconocer que su cuerpo puede realizar diversos movimientos. Tales juegos ayudan a iniciar una relación con los estudiantes. (Condemarin, Chadwin y otros 1978). Así estimular la psicomotricidad gruesa permite ejercitar los movimientos del cuerpo como: reptar, caminar, gatear, saltar y marchar.

Los juegos motores y la psicomotricidad gruesa permiten el desarrollo eficaz en el cuerpo, logrando el equilibrio corporal y el desplazamiento en el niño para adquirir una adecuada coordinación global, equilibrio, lateralidad, orientación espacial y control del cuerpo. Todo ello más adelante favorecerá en el aprendizaje escolar; ya sea la escritura, lectura, comprensión de textos .

III. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

Hipótesis General

La aplicación de los juegos motrices favorece la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016.

Hipótesis Específicas

- a) El nivel de psicomotricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos motrices, en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016 se encuentra en inicio.
- b) El nivel de psicomotricidad gruesa después de la aplicación de los juegos motrices, en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016 se encuentra en logro.
- c) Sí existen diferencias significativas entre el nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de los juegos motrices en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016 .

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de investigación

La indagación fue de tipo cuantitativa, perteneció a las investigaciones experimentales, específicamente: explicativa.

A nivel explicativa porque su propósito fue medir los efectos de los juegos motrices sobre el nivel de motricidad gruesa en un grupo de 25 niños de cinco años de educación inicial. Ya que la investigación explicativa intenta explicar las causas de los sucesos, o acontecimientos que se estudian. (Hernández,2016).

Así mismo el diseño que se tomó en la realización de ésta, es el denominado: Pre-experimental de pretest y postest en un solo grupo, el mismo que sigue los siguientes pasos:

Aplicación de un pre test (O1) para la medida de la variable dependiente.

Aplicación del tratamiento o variable independiente (X) y, Aplicación de un pos test para la medida de la variable dependiente (O2). Este tipo de diseño exige que la secuencia de la aplicación del pre test. Tratamiento y pos test lo más cercano posible para evitar que las variables extrañas influyan en los resultados del pos test.

O₁ Pre test	X	O₂ Post test
Tratamiento experimental		
Lista de cotejo	Aplicación de los juegos motrices	Lista de cotejo

Esto significa que en un grupo de 25 niños de cinco años de educación inicial se aplicó una lista de cotejo de psicomotricidad gruesa (O1) para identificar la

problemática, luego se aplicaron los juegos motrices (X), finalmente se administró una lista de cotejo de psicomotricidad gruesa (O2) para determinar los efectos que se produjeron después .

4.2 Población y muestra

La población estuvo conformada por las aulas de 3, 4 y 5 años de educación inicial, haciendo un total de 71 niños de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle, departamento de Piura, 2016.

Tabla 1. Población de estudio

Grupo / Aula	Varones	Mujeres	Total
3 años	10	11	21
4 años	12	13	25
5 años	13	12	25
Total	35	36	71

Fuente: Nóminas de matrícula, 2016

La muestra se determinó por muestreo intencional o por conveniencia, puesto que se consideró sólo a la sección de inicial de cinco años ya que fue el grupo que presentó mayor dificultad en la psicomotricidad gruesa.

Tabla 2. Unidad muestral

Grupo	Varones	Mujeres	Total
Estudiantes de cinco años	13	12	25

Fuente: Nominas de matrícula, 2016

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Definición	Indicadores	Ítems	Escala
Juegos motrices.	Son actividades donde intervine el movimiento mediante una serie de ejercicios físico que también requiere de cierto trabajo mental. Permitiendo así desarrollar habilidades de manera divertida y eficaz (Trujillo, 2010).	Conjunto de acciones lúdicas y dinámicas que ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas motoras. A través de juegos de equilibrio, de lateralidad y coordinación .	Juegos de equilibrio.	Son Aquellos donde involucran movimientos que comprometen la estabilidad corporal y que actúan a partir del centro de gravedad y la base de sustentación del cuerpo. (Trujillo, 2010)	Movimientos de corporalidad y estabilidad	Demuestra equilibrio, y flexibilidad en sus extremidades superiores e inferiores Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación general para quedarse inmóvil en un determinado tiempo	Escala Likert Inicio: 1 Proceso: 2 Logro esperado: 3
			Juegos de Lateralidad	Trujillo (2010) sostiene que estos juegos que desarrollan habilidades de movimiento caracterizados por presentar el desplazamiento del cuerpo de un lugar a otro en el espacio, y en su desarrollo se internacionalizar los diferentes elementos espaciales: direcciones, planos y ejes	Movimientos de desplazamiento	Pasa y se desplaza de un punto a otro en el espacio al ritmo de la música Pasa y se desplaza de un punto a otro en el espacio.	
			Juegos de Coordinación	Se caracterizan por la capacidad de imprimir fuerza a los objetos o personas, recibir y amortiguar la misma de los objetos y personas con quienes se interactúa, en la medida que se perfeccionan hay una mayor participación de las capacidades perceptivo motrices y coordinativas, las que imprimen	Percepción de capacidades motrices y coordinativas	Demuestra mayor precisión, eficacia y rapidez en la coordinación visomotriz para manipular y explorar objetos en actividades lúdicas y de la vida cotidiana. Demuestra agilidad, coordinación, equilibrio y un adecuado tono corporal en las actividades espontáneas lúdicas y de la vida cotidiana.	

				la base del componente cualitativo. (Trujillo, 2010).			
Psicomotricidad gruesa.	Es la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. (Riofrío, 2012).	Nivel de destrezas y habilidades que les permitan a los estudiantes desplazarse, inclinarse, rodar, saltar, etc.; es decir dominar los movimientos de su cuerpo con equilibrio y coordinación fomentando su aprendizaje y estimulando	Equilibrio	Riofrío, (2012). El equilibrio es la capacidad de dirigir el propio cuerpo y mantener la postura correcta tras el factor de desequilibrio, por ello es importante tener en cuenta que actividades se puede desarrollar con los niños.	Girar postura	Camina y gira en el circuito manteniendo su equilibrio. Camina con un pie delante del otro, sobre la barra manteniendo el equilibrio Salta en un pie intercalando y manteniendo el equilibrio Mantiene equilibrio en un pie Mantiene equilibrio sobre las puntas de sus pies	
			Lateralidad	Nos recalca mucho del saber dominar la lateralidad en el niño lo cual conlleva mucho a ubicarse con respecto a otros objetos. En la edad escolar el niño debe haber logrado su lateralización y en función de su mano, pie, ojo y oído. (Riofrío, 2012).	Ubicación Espacio	Trabaja el dominio lateral del cuerpo empleando un objeto. Camina siguiendo las líneas e indicaciones (izquierda y derecha). Se desplaza con las puntas de pies (izquierda y derecha). Gira alrededor de las figuras geométricas trazadas en el suelo. Salta dentro del aro con los dos pies haciendo uso de su lateralidad	

		su desarrollo físico-mental.	Coordinación	Riofrío, (2012). Este autor nos habla del Esquema corporal y lateralidad, lo que nos conlleva es que nosotros tenemos nuestro cuerpo en disposición o movimiento, en relación con diversas partes y sobre todo en relación con el espacio y los objetos que nos rodean, la experiencia del cuerpo de la que el individuo tomo poco a poco conciencia, y la forma de relacionarse con el medio, con sus propias posibilidades.	Esquema corporal Lateralidad	Aplica la coordinación al patear, al lanzar la pelota al arco Marcha coordinando brazos y pies Salta hacia adelante con los dos pies juntos por encima de las vallas Corre y toca el cono del color indicado y regresa a su lugar Salta hacia adelante y atrás con los dos pies sobre la escalera sin pisarla	
--	--	------------------------------	--------------	---	---------------------------------	---	--

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En la presente investigación se tuvo en cuenta la complementariedad y unidad metodológica de la investigación, así como el objeto de estudio, las técnicas e instrumentos que se aplicaron han sido diseñados desde un enfoque cuantitativo tales como: Lista de Cotejo de entrada y de salida (Pretest y Postest).

Lista de Cotejo para medir la psicomotricidad gruesa (Pretest y Postest): El instrumento que se aplicó antes y después de la aplicación de los juegos motrices y que me permitió medir el nivel de psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa. Enrique Guzmán y Valle-Piura, 2016 .

4.6 Plan de análisis de datos

- a. Codificación: Se asignaron códigos a los instrumentos dados, así como a los ítems y categorías de respuesta con el propósito de facilitar el conteo y edición de datos.
- b. Conteo: Se hizo el conteo de respuestas dadas en cada instrumento.
- c. Tabulación: Se clasificaron y organizaron los datos a través de tablas de distribución de frecuencias (absolutas y relativas).
- d. Gratificación: Se elaboraron gráficos y tablas para presentar los resultados.
- e. Análisis estadístico: Se analizaron estadísticamente los datos a través del Estadístico Aprobatorio de T de Student
- f. Interpretación: Se expuso, argumentó y juzgó consecuencias. Formando relaciones y discrepancias.

4.7 Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES/DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>General</p> <p>¿Cuál es el efecto de los juegos motrices en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016?</p>	<p>General</p> <p>Determinar los efectos de la de los juegos motrices en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016</p>	<p>General</p> <p>La aplicación de los juegos motrices favorece la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016.</p>	<p>Variable Independiente: Juegos Motrices</p> <p>Dimensiones: Juegos de equilibrio Juegos de coordinación Juegos de lateralidad</p> <p>Variable Dependiente: Psicomotricidad Gruesa</p> <p>Dimensiones: Equilibrio Lateralidad Coordinación</p>	<p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental con pre test y pos test, con un solo grupo.</p> <p>Técnica: Observación directa</p> <p>Instrumento: Guía de Observación</p> <p>Muestra 25 niños de cinco años.</p>
<p>Específicos</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016, antes de la aplicación de los juegos motrices?</p>	<p>Específicos</p> <p>Medir el nivel de psicomotricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos motrices en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016.</p>	<p>Específicos</p> <p>El nivel de psicomotricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos motrices, en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016 se encuentra en inicio.</p>		

<p>¿Cuál es el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa. Enrique Guzmán y Valle-Piura, 2016, después de la aplicación de los juegos motrices?</p> <p>¿Existen diferencias significativas en los niveles de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa. Enrique Guzmán y Valle-Piura, 2016, obtenidos antes y después de la aplicación de los juegos motrices ?</p>	<p>Medir el nivel de psicomotricidad gruesa después de la aplicación de los juegos motrices en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016.</p> <p>Establecer diferencias entre el nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de la aplicación de los juegos motrices en los niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle – Piura, 2016.</p>	<p>El nivel de psicomotricidad gruesa después de la aplicación de los juegos motrices, en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016 se encuentra en logro.</p> <p>Sí existen diferencias significativas entre el nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de los juegos motrices en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016.</p>		<p>Tipo de muestreo: Muestreo no probabilístico intencional.</p>
---	--	---	--	---

4.8 Principios éticos

Protección a las personas. - La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesita cierto grado de protección, el cual se determinó de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio, mediante un consentimiento informado y protección de los datos de los niños.

Libre participación y derecho a estar informado. - Las personas que desarrollan actividades de investigación tienen el derecho a estar bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación que desarrollan. Por eso se diseñó y aplico un consentimiento donde se le informó a los padres de la libre participación.

Beneficencia no maleficencia. - Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios. Donde se le explico a los padres que la evaluación no es con fin de lucro, sino de investigación científica.

Justicia. - El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurar que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas.

Integridad científica. - La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. Se aplicó la investigación con mucha ética profesional, manejando temas de la especialidad inicial .

V. RESULTADOS

5.1 Descripción de resultados

En esta sección se presentan, en tablas y gráficos, los resultados obtenidos mediante la aplicación de una lista de cotejo, con su respectiva interpretación. Los resultados son presentados atendiendo a los objetivos de la investigación:

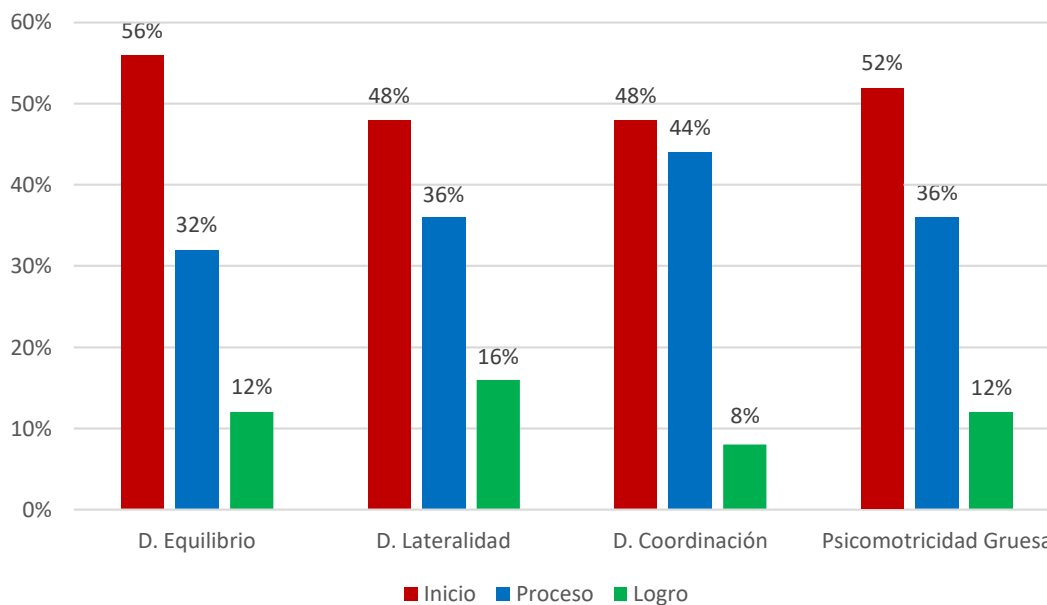
Resultados del pre test, antes de la aplicación de la estrategia: Medir el nivel de psicomotricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos motrices en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016

Tabla 1: Nivel de psicomotricidad gruesa en el pre test en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016

Niveles	F	Inicio	Proceso	Logro	Total
• Equilibrio	F	14	8	3	25
	%	56%	32%	12%	100%
• Lateralidad	F	12	9	4	25
	%	48%	36%	16%	100%
• Coordinación	F	12	11	2	25
	%	48%	44%	8%	100%
• Psicomotricidad Gruesa	F	13	9	3	25
	%	52%	36%	12%	100%

Fuente: Lista de cotejo Aplicada

Figura 1: Nivel de psicomotricidad gruesa en el pre test en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016



Fuente: Tabla 1

Interpretación

En la tabla 1 y figura 1, se presentan los resultados del pre test, encontrándose con un grupo de estudiantes 52% se ubican en inicio en actividades de psicomotricidad gruesa, y una cifra mínima 12% en nivel de logro en cuanto a actividades de psicomotricidad gruesa.

En los resultados por niveles, en la habilidad de equilibrio, la mayor parte de estudiantes 56% se encuentra que nunca realizaron estas actividades; en la habilidad de lateralidad, la mayoría tampoco pudieron realizar las actividades 48% y en las habilidades coordinación, la mayoría 48% nunca pudieron realizar las actividades de psicomotricidad gruesa.

En consecuencia, se observa que un considerable porcentaje de estudiantes presentan dificultades en la psicomotricidad gruesa antes de aplicar la propuesta pre-experimental, esto demuestra les cuesta mucho realizar actividades relacionadas al equilibrio, lateralidad y coordinación .

Nivel de resolución de problemas en el post test

En el objetivo específico 2 se mide el nivel de psicomotricidad gruesa después de la aplicación del programa de juegos motrices:

Tabla 2: Nivel de psicomotricidad gruesa en el post test en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016

Niveles	F	Inicio	Proceso	Logro	Total
• Equilibrio	f	0	10	15	25
	%	0%	40%	60%	100%
• Lateralidad	f	0	11	14	25
	%	0%	44%	56%	100%
• Coordinación	f	0	8	17	25
	%	0%	32%	68%	100%
• Psicomotricidad Gruesa	F	0	10	15	25
	%	0%	40%	60%	100%

Fuente : Lista de Cotejo Aplicada”

Figura 2: Nivel de psicomotricidad gruesa en el post test en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016

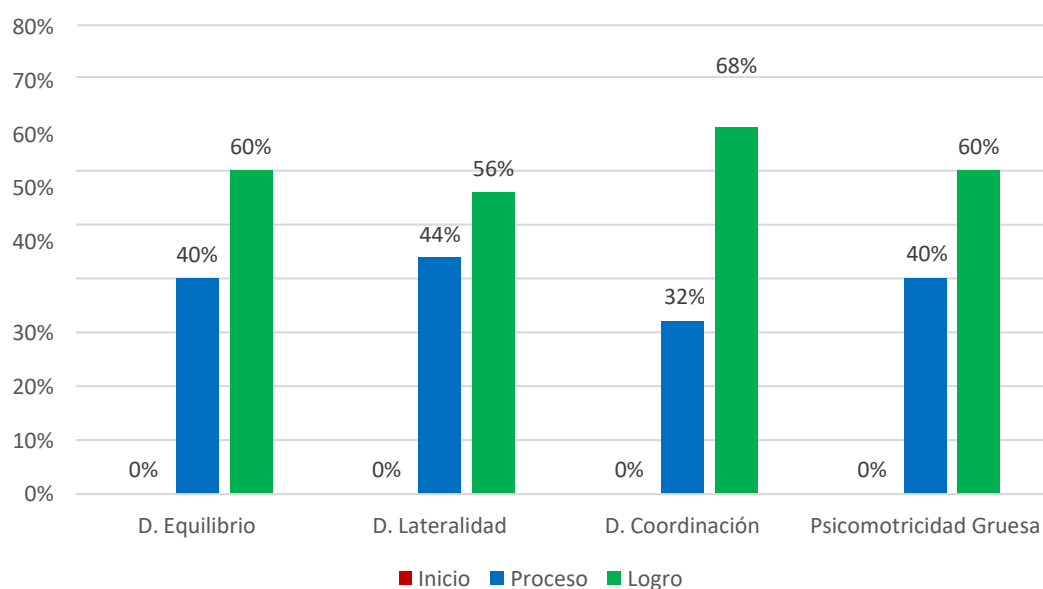


Figura 2 : Tabla 2

Interpretación

En la tabla 2 y figura 2 se presentan los resultados del post test, encontrándose con un grupo de estudiantes 0% que nunca realizaron actividades de psicomotricidad gruesa, y un porcentaje de 60% en la que realizaron siempre las actividades de psicomotricidad gruesa.

En los resultados por niveles, en la habilidad de equilibrio, la mayor parte de estudiantes 60% realizaron siempre estas actividades; en la habilidad de lateralidad, la mayoría también realizaron siempre las actividades 56% y en las habilidades coordinación, la mayoría 68% realizaron siempre las actividades.

En consecuencia, se observa que la mayoría de estudiantes presentan un aprendizaje en la psicomotricidad gruesa después de aplicar la propuesta pre-experimental en logro con un 60%, esto demuestra les es familiar realizar actividades relacionadas a la equilibrio, lateralidad y Coordinación .

Comparación del nivel de psicomotricidad en pre y post test

En el objetivo específico 3 se estableció diferencias entre el nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de la aplicación del programa juegos motrices. Los resultados son los que se presentan en la tabla que sigue:

Tabla 3: Nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016

Psicomotricidad	Inicio		Proceso		Logro	
	N	%	N	%	N	%
PRE TEST	13	52%	9	36%	3	12%
POST TEST	0	0%	10	40%	15	60%

Fuente : Lista de cotejo Aplicada

Figura 3: Nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016

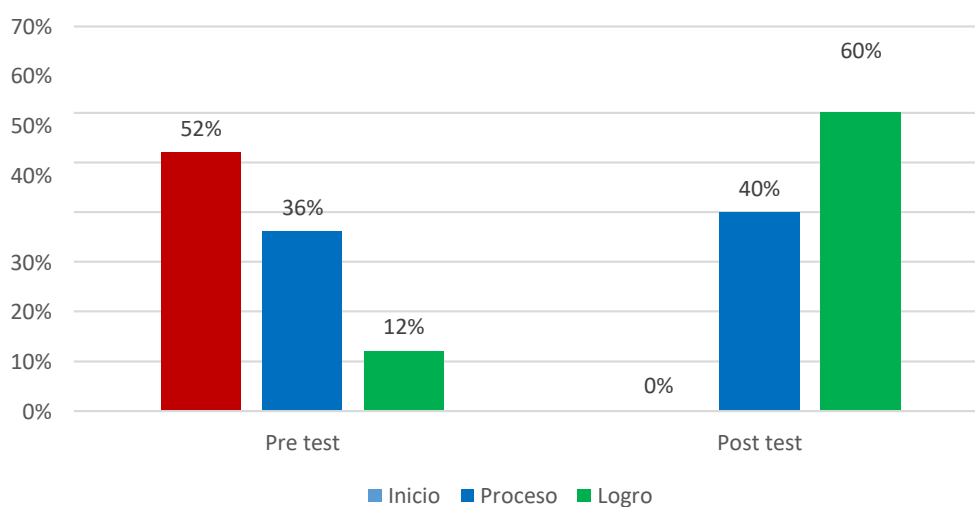


Figura 3 : Tabla 3”

Interpretación

En la tabla 3 y figura 3 anteriores se comparan resultados obtenidos por los estudiantes en el pretest y posttest, evidenciándose que existen diferencias significativas del nivel de las frecuencias alcanzadas en la prueba de psicomotricidad gruesa de entrada y de salida.

En conclusión, se observa que existen diferencias significativas entre los resultados del pre test y del post test, pues mientras las puntuaciones del pre test eran bajas, el post test mejoran de manera considerable, situación que demuestra que los juegos motrices aplicados durante el proceso de aplicación de la propuesta les ayudaron significativamente a mejorar la psicomotricidad gruesa de los estudiantes.

Contrastación de hipótesis

En la investigación se formuló una hipótesis general con sus respectivas hipótesis específicas, su intención era demostrar la existencia de una problemática y de diferencias significativas a partir de la aplicación de la propuesta .

Los resultados obtenidos a través de los cálculos estadísticos se muestran en los apartados que siguen:

Hipótesis Específica 1

Se formuló la siguiente hipótesis de investigación:

H_i El nivel de psicomotricidad gruesa de los niños antes de la aplicación de los juegos motrices es deficiente.

Para tal efecto, se calculó los estadísticos descriptivos.

Tabla 4 : Resumen estadístico descriptivos del pretest

Pre test	N	%Def	\bar{X}	Me	S
• Estadísticos	25	50,7	21,24	22	4,4840

Fuente : Prueba aplicada a estudiantes de cinco años de educación inicial de la IE. Enrique Guzmán y Valle-Piura, 2016.

Interpretación

En la tabla 4 anterior se lee que más de la mitad de estudiantes (50,7%) obtuvo puntaje correspondientes a que nunca realizaron actividades en cuanto a la capacidad de psicomotricidad gruesa, con un promedio de 21 de aplicar juegos motrices, lo que significa que tiene dificultad para movimientos de equilibrio, lateralidad y motricidad.

Toma de decisión

En consecuencia, se acepta la hipótesis dado que el porcentaje corresponde a la mayoría y el promedio corresponde al desaprobado (de 15 a 25) .

Hipótesis Específica 2

Se formuló la siguiente hipótesis de investigación:

H₂ El nivel de psicomotricidad gruesa de los niños antes de la aplicación de juegos motrices es sobresaliente.

Para tal efecto, se calculó los estadísticos descriptivos.

Tabla 5 : Resumen estadístico descriptivos del postest

Post test	N	%Sob	\bar{X}	Me	S
• Estadísticos	25	61,3	33,84	33	6,9742

Fuente : Prueba aplicada a estudiantes de cinco años de educación inicial de la IE. Enrique Guzmán y Valle-Piura, 2016.

Interpretación

En la tabla 5 anterior se lee que más de la mitad de estudiantes (61,3%) se encontraban en puntuaciones correspondientes a que siempre realizaron actividades en cuanto a la capacidad de psicomotricidad gruesa, con un promedio de 33 después de aplicar los juegos motrices, lo que significa que adquirieron la facilidad para realizar para movimientos de equilibrio, lateralidad y motricidad.

Toma de decisión

En consecuencia, se acepta la hipótesis dado que el porcentaje corresponde a la mayoría y el promedio corresponde al nivel sobresaliente (de 28 a 45).

Hipótesis Específica 3

Se formuló la siguiente hipótesis de investigación (Hi) con su respectiva hipótesis nula.

Hi Hay diferencias entre el nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de la aplicación de juegos motrices.

Ho No hay diferencias entre el nivel de psicomotricidad gruesa antes y después de la aplicación de juegos motrices.

Se calcularon los estadísticos descriptivos y la medida de T de Student para la prueba de hipótesis. Los resultados son los que se muestran en la tabla:

Tabla 6 : Diferencias del pre y post test en las dimensiones de la capacidad lectora

Dimensiones	Test	N	S	Z	Sig. asintótica
Capacidad lectora	Pre test	25	21,24	4,4840	0.000
	Post test	25	33,84	6,9742	

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente : Prueba aplicada a estudiantes de cinco años de educación inicial de la IE. Enrique Guzmán y Valle-Piura, 2016.

Interpretación

En la tabla se constata que existe una diferencia significativa entre la media del pre test (21,24) y la media del post test (33,84), existiendo una ganancia de 12,6 puntos. Asimismo, el valor Z es de 4,222 y la sig asintótica de 0,000 (menor al 5%).

Toma de decisión

Si el valor sig \leq a 5%	Si el valor sig \geq a 5%
Se acepta H1	Se rechaza H1 (Se acepta la nula)

En vista, los promedios establecen una diferencia entre las puntuaciones del pre test y del post test y que la sig asintótica es menor a 5% (0,05) se acepta la hipótesis de investigación, lo que demuestra que existen diferencias entre el nivel de psicomotricidad gruesa, antes y después de aplicar la propuesta experimental .

5.2. Análisis de Resultados

Después de haber realizado la interpretación de los resultados encontrados, discutiremos estos a través de un sustento teórico, en relación a la investigación de los juegos motrices favorece la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016.

En el primer objetivo específico, se presentan los resultados del pre test, encontrándose con un grupo de estudiantes 52% se ubican en inicio en actividades de psicomotricidad gruesa, y una cifra mínima 12% en nivel de logro en cuanto a actividades de psicomotricidad gruesa. En los resultados por niveles, en la habilidad de equilibrio, la mayor parte de estudiantes 56% se encuentra que nunca realizaron estas actividades; en la habilidad de lateralidad, la mayoría tampoco pudieron realizar las actividades 48% y en las habilidades coordinación, la mayoría 48% nunca pudieron realizar las actividades de psicomotricidad gruesa. Esos resultados nos reflejan la carencia de aprendizaje motor de estos estudiantes. Para Riofrío (2012) *el área motora gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio, Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos*. El cual se evidencia de manera poco desarrollada, en esta investigación, debido a que la psicomotricidad gruesa y sus dimensiones se encuentran en inicio, al igual que la investigación de Infante (2019), elaboró una tesis titulada: *Aplicación de una propuesta; Juego, aprendo y coopero para mejorar la psicomotricidad gruesa dirigido a niños de 4 a 5 años de educación inicial de la*

I.E N° 006 – Pachita, Piura 2018, la cual nos acompaña para respaldar nuestra investigación, donde también se encontró niveles inicio, antes de la aplicación de la estrategia. Concluyendo que la psicomotricidad gruesa se encontró con dificultad antes de empezar los juegos motrices.

En el segundo objetivo específico a nivel de Post test, se presentan los resultados del post test, encontrándose con un grupo de estudiantes 0% que nunca realizaron actividades de psicomotricidad gruesa, y un porcentaje de 60% en la que realizaron siempre las actividades de psicomotricidad gruesa. En los resultados por niveles, en la habilidad de equilibrio, la mayor parte de estudiantes 60% realizaron siempre estas actividades; en la habilidad de lateralidad, la mayoría también realizaron siempre las actividades 56% y en las habilidades coordinación, la mayoría 68% realizaron siempre las actividades. Evidenciándose la gran importancia de la aplicación de la estrategia motriz, para mejorar la psicomotricidad gruesa. Según Trujillo (2010) sostiene que estos juegos que desarrollan habilidades de movimiento caracterizados por presentar el desplazamiento del cuerpo de un lugar a otro en el espacio, y en su desarrollo se internacionalizan los diferentes elementos espaciales: direcciones, planos y ejes. Ayudan a mejorar de manera positiva la psicomotricidad gruesa, tanto en sus dimensiones de coordinación, lateralidad y equilibrio. Además Martínez (2013) describe algunas de las teorías en donde se hace mención de la importancia que tiene el juego en el desarrollo motriz. Pues a través del juego se estimula el desarrollo de las capacidades perceptivo motrices (temporalidades, espacialidades, lateralidades, ritmo, equilibrio, coordinación).

Martínez (2013) destaca en su investigación los aportes de Vygotsky , quien con relación al desarrollo del niño centra su atención en el juego. El juego aparece cuando las necesidades no se cumplen en la actividad y va unido a la tendencia infantil de satisfacción de los deseos innatos. Es la actividad principal en la edad infantil. Es fuente de evolución y crea zonas de desarrollo próximo. (Vygotsky; citado por Martínez, 2013). Quedando registrado que la estrategia de los juegos psicomotrices, ayuda al mejorar la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de esta investigación. Y así lo respalda la investigación de Zavala (2017), desarrolló una investigación titulada: Programa Mis primeros juegos y su incidencia en el desarrollo psicomotor grueso de los niños y niñas de cinco años de la I.E.I Mis Huellitas, Paita- Piura. Quien aplicó un programa de juegos motores para favorecer la variable la psicomotricidad gruesa, quedando registrado la validez estadística de este.

En el tercer objetivo específico de Comparación se comparan resultados obtenidos por los estudiantes en el pretest y posttest, evidenciándose que existen diferencias significativas del nivel de las frecuencias alcanzadas en la prueba de psicomotricidad gruesa de entrada y de salida. En la tabla se constata que existe una diferencia significativa entre la media del pre test (21,24) y la media del post test (33,84), existiendo una ganancia de 12,6 puntos. Asimismo, el valor Z es de 4,222 y la sig asintótica de 0,000 (menor al 5%). Se observa que si existe diferencias, antes de aplicar la estrategia de juegos motrices para la psicomotricidad gruesa. Basándonos en la teoría de la pedagogía por descubrimiento de Bernard Aucouturier (2007) entendiendo que la práctica psicomotriz educativa por que acompaña en las actividades que realiza el niño diariamente y permite a la

maduración del movimiento y psicológico del niño, en cuanto al ámbito terapéutico por que se realiza cuando se observa alteraciones psicosomáticas y se interviene para mejorar la corporeidad del niño, lo que ayuda la parte psicomotriz. Así como sostiene Trujillo (2010) que estos juegos que desarrollan habilidades de movimiento caracterizados por presentar el desplazamiento del cuerpo de un lugar a otro en el espacio, y en su desarrollo se internacionalizar los diferentes elementos espaciales: direcciones, planos y ejes. Así lo respalda la investigación de Medina (2018) realizó una investigación sobre *Programa de Juegos lúdicos para mejorar la Psicomotricidad gruesa en Niños de 5 años de una IE. de Lambayeque-Chiclayo, 2017*. Encontrando diferencias significativas estadísticas en relación a los juegos lúdicos para mejorarla psicomotricidad gruesa. Quedando evidenciado que esta estrategia ayuda a mejorar la variable de estudio.

Concluyendo que la estrategia de juegos motrices ayuda a mejorar la psicomotricidad gruesa en esta investigación, donde la coordinación, el equilibrio y la lateralidad, se han desarrollado efectivamente gracias a esta habilidad de juegos

VI. CONCLUSIONES

Se concluye que los juegos motrices ayudan a desarrollar significativamente la psicomotricidad, en los estudiantes, en vista, que los promedios establecen una diferencia entre las puntuaciones del pre test y del post test y que la sig asintótica es menor a 5% (0,05) se acepta la hipótesis de investigación, lo que demuestra que la estrategia de juegos motrices favorece el nivel de psicomotricidad gruesa. Quedando demostrado que los juegos motrices Son actividades que intervine el movimiento mediante una serie de ejercicios físico que también requiere de cierto trabajo mental. Permitiendo así desarrollar habilidades de manera divertida y eficaz, para la psicomotricidad en niños (Trujillo, 2010).

A nivel de pre test se observan los resultados, encontrándose con un grupo de estudiantes se ubican en inicio en actividades de psicomotricidad gruesa, y una cifra mínima en nivel de logro en cuanto a actividades de psicomotricidad gruesa. Según Riofrío, (2012), los niños que tienen niveles bajo de psicomotricidad gruesa no van a poder tener movimientos armonioso con los músculos de su cuerpo, y conservar el equilibrio, además de adquirir fuerza agilidad, y velocidad en sus movimientos, lo que dificultaría su aprendizaje a futuro.

En los resultados del post test, se encontró que más de la mitad si mejoraron la psicomotricidad gruesa, gracias a la estrategia lúdica. Esto quiere decir que los niños van a poder tener movimientos armoniosamente con ls musculatura y mantener el equilibrio, además de adquirir velocidad agilidad, fuerza y v en sus movimientos, mejorando su coordinación, equilibrio y lateralidad, para sus aprendizajes previos.

En relación a la Comparación de los resultados por los infantes en el pretest y postest, evidenciándose que existen diferencias significativas del nivel de las frecuencias alcanzadas en la prueba de psicomotricidad gruesa de entrada y de salida. Se constata que existe una diferencia significativa entre la media del pre test y la media del post test. Quedando registrado que los juegos motrices ayudan a mejorar con sus actividades donde intervine el movimiento mediante una serie de ejercicios físico que también requiere de cierto trabajo mental. Permitiendo así desarrollar habilidades de manera divertida y eficaz, la psicomotricidad en el niño. (Trujillo, 2010) .

Aspectos Complementarios

Siendo la psicomotricidad gruesa una de las principales habilidades que los niños y niñas deben dominar en bien de sus aprendizajes es necesario que las y los docentes conozcan estrategias adecuadas para desarrollar dicha habilidad, como los juegos motrices.

Las docentes deben aplicar una prueba de entrada sobre psicomotricidad en general para conocer el desarrollo de las habilidades de los niños y niñas a fin de aplicar estrategias necesarias como los juegos motrices en aquellos niños que la necesiten.

La institución educativa, en relación a los hallazgos encontrados, debe capacitar a sus docentes con el fin de integrar en sus sesiones de aprendizajes la estrategia de los juegos motrices, debido a que este tuvo una gran relevancia estadística y de aplicación en relación a la psicomotricidad gruesa.

Los padres de familia deben colaborar en el hogar en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en sus hijos, con ayuda y orientación de los docentes, con estrategias motrices, que se puedan realizar en casa, para fortalecer la triada educativa del estudiante en sus aprendizajes.

Referencias Bibliográficas

- Alvarez, J (2011). Contribuir con el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cuatro años. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos100/contribuir-desarrollo-motricidad-gruesa-ninos-as-4-anos/contribuir-desarrollo-motricidad-gruesa-ninos-as-4-anos.shtml>
- Ángel M. (2007). Primera edición. La educación psicomotriz. España. Editorial. GRAO. De I.R.I.F.S.L
- Batista, J. (2010). Cómo potenciar las habilidades motrices gruesas en pre escolar. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos82/potenciar-habilidades-motrices-gruesas-preescolar/potenciar-habilidades-motrices-gruesas-preescolar2.shtml>
- Berruezo, P (1996). *La psicomotricidad en España*. Revista de estudios y experiencias, volumen 2. N°53 (57-64).
- Caballero, M. (2010). El juego para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años del Jardín Infantil Pequeñas Estrellas del Distrito de Barranquilla. Presentada a la Universidad de Barranquilla. Colombia.
- Duran, C (1995). 1000 ejercicios y juegos aplicados a las actividades corporales de expresión. Barcelona. Ed. Nuñez
- Fernández, M (1980). *Desarrollo psicomotor en educación infantil*. Disponible en: http://www.csic.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_21/ANA%20MARI_A_RUIZ_BUENO01.pdf
- Garvey (1977) El juego infantil. 4ta edición. Londres. Open Books Publishing
- Gastiaburú, g (2012). Programa juego, coopero y aprendo, para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao. Universidad San Ignacio de Loyola. Escuela de Post Grado. Lima- Perú.

- Hernández S., Fernández C. & Baptista L. (2003). *Metodología de la investigación*. México. Editorial McGraw-Hill.
- Marsal, A. (2015). Problemas de motricidad. Portal Netmoms. Disponible en: <http://www.netmoms.es/revista/ninos/desarrollo-infantil/problemas-de-motricidad/>
- Martínez, M. (2013). Desarrollo motriz grueso en niños de preescolar a través de actitudes lúdicas: individual y grupal. Universidad Pedagógica Nacional. México.
- Martínez, P (1988). *Primeros pasos en la psicomotricidad en la educación infantil*. Madrid. Ed. Marcea.
- Martín y Soto (1997). *Psicomotricidad, conceptualización*. Citado por Blog creado por estudiantes de Licenciatura en Pedagogía Infantil, 8 semestre, Universidad del Tolima. Disponible en: <http://psicomotrics.wikispaces.com/CONCEPTUALIZACION>
- Navarro, A (2007). *Juegos y espacios lúdicos. Mundo educativo*. Revista Digital de educación. n° 21. Disponible en: http://www.ecoem.es/administracion/revista/53d_Mundo_Educativo_21.pdf
- Navarro, C. (2009). Investigación y juego motor en España. España Editorial Universidad de Granada.
- Paredes (2002). *Definición de juegos*. Disponible en: <https://books.google.com.pe/>
- Ruiz F. (2003). Primera edición. Los juegos en la motricidad infantil. España. INO. Producciones
- Sadurní, M. (2003). *Los primeros juegos infantiles en El desarrollo de los niños, paso a paso*. Buenos Aires: Revista digital.
- Trujillo, F. (2010). *Desarrollo de habilidades básicas locomotrices*. España. Disponible en : <http://www.efdeportes.com/efd142/desarrollo-de-las-habilidades-basicas-locomotrices.htm>

Velázquez, C. (2001). *Los juegos y danzas del mundo como recurso para una EF intercultural*. Una propuesta en educación primaria. Tandem. Didáctica de la Educación Física, 5, 48-58.

Velázquez, C. (2006). *365 juegos de todo el mundo*. Barcelona: Océano.

Velasco, E. (2015). Aplicación de un programa de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 885 de Tapal Medio-Ayabaca-Piura. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote .

Anexos

Anexo 1: Instrumento de Juegos Motrices



**JUEGOS MOTRICES PARA EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE
EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE - PIURA, 2016**

J U E G O S M O T R I C E S	Dimensiones	Ítems	Inicio	Proceso	Logro
	Juegos de Equilibrio	Demuestra equilibrio, y flexibilidad en sus extremidades superiores e inferiores			
		Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación general para quedarse inmóvil en un determinado tiempo			
	Juegos de Lateralidad	Pasa y se desplaza de un punto a otro en el espacio al ritmo de la música			
		Pasa y se desplaza de un punto a otro en el espacio			
	Juegos de Coordinación	Demuestra mayor precisión, eficacia y rapidez en la coordinación visomotriz para manipular y explorar objetos en actividades lúdicas y de la vida cotidiana			
		Demuestra agilidad, coordinación, equilibrio y un adecuado tono corporal en las actividades espontáneas lúdicas y de la vida cotidiana			

Fuente: Elaboración Propia

Anexo 2: Instrumento de Psicomotricidad Gruesa



JUEGOS MOTRICES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE - PIURA, 2016

P S I C O M O T R I C I D A D G R U E S A	Dimensiones	Ítems	Inicio	Proceso	Logro
	Equilibrio	Camina y gira en el circuito manteniendo su equilibrio			
		Camina con un pie delante del otro, sobre la barra manteniendo el equilibrio			
		Salta en un pie intercalando y manteniendo el equilibrio			
		Mantiene equilibrio en un pie			
		Mantiene equilibrio sobre las puntas de sus pies			
	Lateralidad	Trabaja el dominio lateral del cuerpo empleando un objeto			
		Camina siguiendo las líneas e indicaciones (izquierda y derecha).			
		Se desplaza con las puntas de pies (izquierda y derecha).			
		Gira alrededor de las figuras geométricas trazadas en el suelo			
		Salta dentro del aro con los dos pies haciendo uso de su lateralidad			
	Coordinación	Aplica la coordinación al patear, al lanzar la pelota al arco			
		Marcha coordinando brazos y pies			
		Salta hacia adelante con los dos pies juntos por encima de las vallas			
		Corre y toca el cono del color indicado y regresa a su lugar			
Salta hacia adelante y atrás con los dos pies sobre la escalera sin pisarla					

Anexos 3: Autorización

Anexo 5. AUTORIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA
“ENRIQUE GUZMAN Y VALLE”
NIVEL: INICIAL**

“AÑO DE LA CONSOLIDACIÓN DEL MAR DE GRAU”

Permiso para realizar tesis de investigación

Directora: Eunice Roxana navarro sosa

Autorizo:

Que la señorita jharitza katerine Arévalo Pacheco, identificada con DNI: 70509163 realice su tesis denominada **PROGRAMA DE JUEGOS MOTRICES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LAS I.E.P ENRIQUE GUZMAN Y VALLE EN EL AA. HH TACALA – CASTILLA- PIURA 2016**, el cual ejecutara 10 sesiones acumulando 50 horas pedagógicas.



Castilla, 10 de Abril del 2016

JUEGOS MOTRICES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 RESPONSABLE:

AREVALO PACHECO JHARITZA KATERINE

1.2 COBERTURA:

NIÑOS DE 5 AÑOS

1.3 DURACIÓN:

10 SESIONES

1.4 LUGAR DE APLICACIÓN:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ENRIQUE GUZMAN Y VALLE TACALA CASTILLA”



SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

I. DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "JUEGO DEL CANGREJO"

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD: que los niños y niñas logren realizar movimientos como hace un cangrejo

ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque Orientación al bien común

DOCENTE: Arévalo Pacheco jharitza **EDAD:** 5 Años

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	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 de un lado de su cuerpo	Lista de cotejo



II. DESARROLLO:

<p><u>SESIÓN DE APRENDIZAJE</u> Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes</p>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes previos - Estimular el conflicto cognitivo 	<p>La profesora les muestra a los niños unas piezas y les pide que la ayuden a descubrir que imagen será, luego de haber logrado armar todas las piezas la profesora les pregunta que será, anotamos todas sus respuestas en un papelote:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿cómo se llamará ese animal? ✓ ¿lo han visto alguna vez? ✓ ¿Dónde vive ese animalito? ✓ ¿Cómo camina el cangrejo? ✓ ¿Crees que puedas caminar como lo hace él? 	<ul style="list-style-type: none"> • Limpia tipo • Láminas • Papelote
	<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información - Aplicar - Transferir lo aprendido 	<p>Luego hacemos un círculo grande y hacemos algunos ejercicios sugeridos primero por la maestra y todos lo hacen. ¿Qué movimiento se hace para parecerse al cangrejo? Los niños empiezan a moverse tratando de imitar al cangrejo. Luego la docente les dice que pondrá una música harán todo lo que yo les diga Si la música es lenta los pequeños deben desplazarse lentamente. Por el contrario, si la música suena más rápida los niños deberán desplazarse más rápido. En este juego, los pequeños no deben soltar las manos de los tobillos del compañero y tienen que seguir el ritmo de la música, La docente les pregunta:</p> <p>¿Hacia qué dirección caminaban? ¿Si la música era lenta cómo</p>	

Dimensión: Juegos de equilibrio.

COMPETENCIA

CAPACIDAD

“se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”

Comprende su cuerpo.

DESEMPEÑO

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 de un lado de su cuerpo

observaciones

Demuestra equilibrio, y flexibilidad en sus extremidades superiores e inferiores

Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación general para quedarse inmóvil en un determinado tiempo

Nombres y apellidos de los niños

- Nº
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21

SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

I. DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Dante el cocodrilo

ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque Orientación al bien común

DOCENTE: Arévalo Pacheco jharitza **EDAD:** 5 Años

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	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 de un lado de su cuerpo	Lista de cotejo



II. DESARROLLO

<p><u>SESIÓN DE APRENDIZAJE</u> Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes</p>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes previos - Estimular el conflicto cognitivo 	<p>la docente les pone una música de fondo, luego al término de la canción les pregunta han escuchado esa canción alguna vez ¿quién es dante? ¿Qué dirá la canción? ¿ustedes saben cómo se mueve un cocodrilo? Anotamos las respuestas en un papelote comunicamos el propósito a los niños:</p>	
	<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información - Aplicar - Transferir lo aprendido 	<p>La docente les dice, les gustaría ser como dante el cocodrilo y hacer todo lo que nos dice la canción, escuchamos las opiniones de los niños(a), después de haber escuchado la opinión de los niños nos ubicamos en forma de un círculo, la docente les dice muy bien niños(a) ahora haremos todo lo que dice la canción cada uno se desplazara y hará lo que nos dice la canción. La docente les pregunta: ¿caminaron rápido o lento? ¿Cómo caminaba el "cocodrilo dante"? Qué pasaba cuando escuchábamos que teníamos que movernos más rápido. Representan las experiencias de la actividad realizada, Escogen el material que más les agrade: colores o crayolas</p>	
	<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje 	<p>Nos sentamos en círculo y realizamos unos ejercicios de respiración profundos, comentamos lo que hicimos y si nos gustó ¿Qué aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo aprendido? ¿todos hicimos lo que nos indicó la profesora?</p>	

	Nombres y apellidos de los niños	Dimensión: Juegos de Lateralidad		observaciones
		COMPETENCIA	CAPACIDAD	
		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad		
		DESEMPEÑO		
		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;		
Pasa y se desplaza de un punto a otro en el espacio al ritmo de la música	Pasa y se desplaza de un punto a otro en el espacio.			
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				

SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

I. DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El juego de las estatuas

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD: que los niños y niñas jugaran a ser estatuas

ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque Orientación al bien común

DOCENTE: Arévalo Pacheco jharitza **EDAD:** 5 Años

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Lista de cotejo



II. DESARROLLO

<p>SESIÓN DE APRENDIZAJE Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes</p>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes previos - Estimular el conflicto cognitivo 	<p>la docente reúne en asamblea a los niños(a), les dice que tendré en esta cajita los niños dan algunas respuestas que ellos piensan que hay en la caja, luego la docente les dice chicos yo he traído a un amiguito que le gusta bailar mucho les gustaría conocerlo , niños(a) haremos algo a mi amiguito le gusta bailar les parece si le cantamos algo para que se alegre ahora vamos a cantar y nos vamos a quedar calladitos cuando yo les diga ¿cómo se quedó elmo cuando dejamos de cantar? Anotamos sus respuestas luego comunicamos el propósito a los niños: Que los niños y niñas dialoguen porque no podemos estar mucho tiempo sin movernos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Títeres ❖ Música
	<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información - Aplicar - Transferir lo aprendido 	<p>La docente les comunica que iremos al patio de forma ordenada muy bien niños les parece si jugamos a las estatuas ¿alguna vez han jugado a las estatuas? Vamos a jugar si, el juego de las estatuas, así como estuvimos haciendo con nuestro amigo elmo, yo pondré una canción y bailaremos con ritmo de la música si, luego yo bajare el volumen la música y se quedaran sin moverse luego yo subo nuevamente la música y seguirán bailando ¿Qué paso cuando le baje el volumen a la música? ¿Cómo se quedó su compañero? ¿podríamos quedarnos por mucho tiempo sin movernos? ¿Por qué no? ¿Qué paso con su amigo Carlos cuando se quedo con el brazo arriba? ¿Fue sencillo coger mantenerse quietos?</p>	
<p>CIERRE</p>		<p>Nos sentamos en círculo y realizamos unos ejercicios de respiración profundos, comentamos lo que hicimos y si nos gustó</p>	

N°	Nombres y apellidos de los niños	Dimensión: Juegos de equilibrio		observaciones
		COMPETENCIA	CAPACIDAD	
		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	
		DESEMPEÑO		
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características		
		Demuestra equilibrio, y flexibilidad en sus extremidades superiores e inferiores	Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación general para quedarse inmóvil en un determinado tiempo	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

I. DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Movimientos libres

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD: que los niños y niñas se muevan libremente

ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque Orientación al bien común

DOCENTE: Arévalo Pacheco Jharitza **EDAD:** 5 Años

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	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 de un lado de su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none">❖ Realizan movimientos libremente❖ Lista de cotejo



II. DESARROLLO

<p>SESIÓN DE APRENDIZAJE Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes</p>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes previos - Estimular el conflicto cognitivo <p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información - Aplicar - Transferir lo aprendido <p>CIERRE</p>	<p>la docente reúne en asamblea a los niños(a), y se les presenta los materiales a utilizar: como: pañuelos, pelotas, etc. Ahora recordamos los acuerdos del juego a tener en cuenta en la actividad lo que se vale y no se vale hacer como: mantener el orden, respetar al compañero, cuidar el material, etc. Comunicamos el propósito de la clase: Que los niños y niñas dialoguen, sobre que movimientos hicieron durante el juego y como se sintieron.</p> <p>La docente les dice que vamos a formar grupos y cada grupo tendrá un nombre para realizar competencias de grupos. Se sugiere movernos con el pañuelo, pelotas, luego hacerlo de manera libre. Después de estar en sus grupos nos desplazaremos libremente por los espacios sin chocarnos con algún compañero y casa uno con su pañuelo comenzara a moverse libremente después la docente les hace las preguntas ¿Qué paso con tu pañuelo cuando comenzaste a caminar y pusiste tu pañuelo encima de tu cabeza? ¿Qué paso con Carlos cuando comenzó a darse vueltas? ¿Por qué cuando maria comenzó a moverse con su globo se le callo?</p> <p>Nos sentamos en circulo y realizamos unos ejercicios de respiración profundos, comentamos lo que hicimos y si nos gustó</p>
--	---	---

N°	Nombres y apellidos de los niños	Dimensión: Juegos de Lateralidad		observaciones
		COMPETENCIA	CAPACIDAD	
		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad		
		DESEMPEÑO		
		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 de un lado de su cuerpo.		
Pasa y se desplaza de un punto a otro en el espacio al ritmo de la música	Pasa y se desplaza de un punto a otro en el espacio.			
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

I. DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Me divierto armando rompecabezas

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD: que los niños y niñas demuestren interés por armar los rompecabezas

ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque Orientación al bien común

DOCENTE: Arévalo Pacheco Jharitza **EDAD:** 5 Años

ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	<ul style="list-style-type: none">• muestra interés al armar el rompecabeza• Arma la rompecabeza con seguridad y rapidez



II. DESARROLLO

<p>SESIÓN DE APRENDIZAJE Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes</p>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes previos - Estimular el conflicto cognitivo 	<p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en semicírculo establecer algunos acuerdos para el trabajo del día. luego La docente inicia el diálogo con los niños sobre las actividades que realizaremos, yo he traído unas piezas están desordenadas quisiera que ustedes me ayuden ¿Qué figuras habrá en estas piezas? ¿podremos armar los rompecabezas? ¿Cuántas piezas tendrá la rompecabeza? Anotamos todas sus respuestas. Luego les comunicamos el propósito del día: el día de hoy vamos armar los rompecabezas y lograr armarlos sin tener ninguna dificultad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rompecabeza • Hoja Plumones • Tijera • Cinta
<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información - Aplicar - Transferir lo aprendido 	<p>Vamos a armar la rompecabeza para descubrir que imagen es, sigue invitando a otros niños y así sucesivamente termina la docente, les pregunta que podremos hacer con estas imágenes que han sacado y las han pegado en la pizarra: ¿de qué trata? ¿tienen alguna idea? La docente anota las respuestas en la pizarra luego les pregunta porque las habrán pegado de esa forma ¿Cómo creen que pueden ir? Los niños y niñas comentan y lo realizaran a su manera a ordenar, la docente les hace recordar los acuerdos de convivencia. La docente les dice que observen lo que han realizado, creen que está bien ubicado las piezas que han pegado ¿de qué trata la imagen? La docente les pide a los niños y niñas que se formen en grupos invita a un niño para que entregue piezas a cada grupo para que ellos lo vallan armando y se den cuenta la imagen que es. Después la docente pasa por cada grupo preguntando si tienen alguna duda para que ella les pueda ayudar</p>	<p>Nos sentamos en círculo, Realizan la autoevaluación ¿qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? Aplicación de lo aprendido a una situación nueva: Realiza juegos de reforzamiento con otros rompecabezas</p>	
<p>CIERRE</p>			

	Nombres y apellidos de los niños	Dimensión: Juegos de Coordinación.		observaciones
		COMPETENCIA	CAPACIDAD	
		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	
		DESEMPEÑO		
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.		
Demuestra mayor precisión, eficacia y rapidez en la coordinación viso motriz para manipular y explorar objetos en actividades lúdicas y de la vida cotidiana.	Demuestra agilidad, coordinación, equilibrio y un adecuado tono corporal en las actividades espontáneas lúdicas y de la vida cotidiana.			
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

I. DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: La ola de las pelotas

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD: que los niños y niñas identifiquen las partes de su cuerpo que utilizaran para pasar la pelota

ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque Orientación al bien común

DOCENTE: Arévalo Pacheco Jharitza **EDAD:** 5 Años

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	<ul style="list-style-type: none">• Buena coordinación al momento de pasar la pelota



II. DESARROLLO

<p>SESIÓN DE APRENDIZAJE Motivación</p>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes previos - Estimular el conflicto cognitivo 	<p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en semicírculo establecer algunos acuerdos para el trabajo del día. luego la docente inicia el diálogo con los niños sobre las actividades que realizaremos, niños (a) miran que será lo que tengo en esta caja ¿Por qué tendré esto aquí? ¿les gustaría jugar con las pelotas? ¿Cuántas tendré alcanzaran para todos sus amiguitos? Anotamos todas sus respuestas. luego comunicaremos el propósito: hoy jugaremos con las pelotas le pasaremos a su amigo(a) sin dejarla caer</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas • Colchonetas • Cinta
<p>desarrollo y evaluación permanentes de actitudes</p>	<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información - Aplicar - Transferir lo aprendido 	<p>La docente les explica en que consiste el juego, el primero de la fila pasara la pelota al su compañero de atrás hasta que llegue al final, sin caerse y en diferentes direcciones, con las manos hacia arriba y con los pies por abajo, luego del término del ejercicio la docente les preguntara a los niños (a) ¿fue fácil realizar el ejercicio? ¿expliquen por qué? Ahora vamos a dibujar lo que mas te gusto del ejercicio realizado y al final cada niño explicara lo que dibujo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas • Lápiz • Crayolas
	<p>CIERRE</p>	<p>Nos sentamos en círculo, Realizan la autoevaluación ¿qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad?</p>	

N°	Nombres y apellidos de los niños	Dimensión: Juegos de Coordinación.		observaciones
		COMPETENCIA	CAPACIDAD	
		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	
		DESEMPEÑO		
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.		
Demuestra mayor precisión, eficacia y rapidez en la coordinación viso motriz para manipular y explorar objetos en actividades lúdicas y de la vida cotidiana.	Demuestra agilidad, coordinación, equilibrio y un adecuado tono corporal en las actividades espontáneas lúdicas y de la vida cotidiana.			
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				

SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

I. DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Carrera de periódicos

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD: que los niños y niñas deberán moverse pisando el periódico sin salirse de el

ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque Orientación al bien común

DOCENTE: Arévalo Pacheco jharitza **EDAD:** 5 Años

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	<ul style="list-style-type: none">• Se desplazará moviéndose de diferentes formas junto al periódico• Doblara el periódico en diferentes formas



II. DESARROLLO

<p>SESIÓN DE APRENDIZAJE Motivación</p>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes previos - Estimular el conflicto cognitivo 	<p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en semicírculo establecer algunos acuerdos para el trabajo del día. luego la docente inicia el diálogo con los niños sobre las actividades que realizaremos, niños (a) he traído unos periódicos que creen que haremos con estos Anotamos todas sus respuestas.</p> <p>luego comunicaremos el propósito: hoy nos vamos a mover de un lado a otro junto a una hoja de periódico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Periódico • Tizas • Cinta
<p>desarrollo y evaluación permanentes de actitudes</p>	<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información - Aplicar - Transferir lo aprendido 	<p>La docente les explica mas detallado en que consiste el juego a los niños(a) la docente entrega a cada niño(a) un pliego de periódico , luego debemos movernos pisando el periódico sin salirse del el que se sale pierde , cuando yo diga alto , cada uno de ustedes tendrá que doblar su periódico y seguir avanzando hasta que ya no puedan seguir doblando el periódico al termino del juego la docente les pregunta ¿Quién se salió del periódico cuando se estaba moviendo? ¿a alguien se le rompió la hoja de periódico? ¿fue fácil moverse junto a la hoja de periódico sin salirse?</p>	
<p>CIERRE</p>		<p>Nos sentamos en círculo, y realizamos un ejercicio de respiración Realizan la autoevaluación ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad?</p>	

N°	Nombres y apellidos de los niños	Dimensión: Juegos de Coordinación.		observaciones
		COMPETENCIA	CAPACIDAD	
		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	
		DESEMPEÑO		
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.		
Demuestra mayor precisión, eficacia y rapidez en la coordinación viso motriz para manipular y explorar objetos en actividades lúdicas y de la vida cotidiana.	Demuestra agilidad, coordinación, equilibrio y un adecuado tono corporal en las actividades espontáneas lúdicas y de la vida cotidiana.			
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

I. DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: conejos en el bosque

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD: que los niños y niñas imitaran que son conejos

ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque Orientación al bien común

DOCENTE: Arévalo Pacheco jharitza **EDAD:** 5 Años

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	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 de un lado de su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none">• Los niños (a) saltan sin tener dificultad



II. DESARROLLO

<p>SESIÓN DE APRENDIZAJE Motivación</p>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes previos - Estimular el conflicto cognitivo 	<p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en semicírculo establecer algunos acuerdos para el trabajo del día. luego la docente inicia el diálogo con los niños sobre las actividades que realizaremos, niños (a) ustedes saben como salta un conejo ¿Por qué el conejo saltara? ¿nosotros podemos saltar como el conejo? anotamos todas sus respuestas en el papelote</p> <p>luego comunicaremos el propósito: el día de hoy saltaremos como si fuéramos conejitos</p>	
<p>desarrollo y evaluación permanentes de actitudes</p>	<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información - Aplicar - Transferir lo aprendido 	<p>La docente les explicara en que consiste el juego, para eso les hace recordar las normas de convivencia.</p> <p>Para el juego ustedes se formarán en parejas, uno hará de árbol con las piernas abiertas y su otro compañero hará de conejo.</p> <p>Cuando yo comenzo a decir conejitos es hora que salgan a pasear luego volveré a decir es momento que regresen a sus casas ¿cómo creen que regresaran? Y se ubican entre las piernas de sus compañeras (a). luego dibujaran lo que más les gusto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas • Crayolas • Tijera
	<p>CIERRE</p>	<p>Nos sentamos en círculo, y realizamos un ejercicio de respiración</p> <p>Realizan la autoevaluación ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? ¿estuvimos en orden trabajando?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluación

	Nombres y apellidos de los niños	Dimensión: Juegos de equilibrio		observaciones
		COMPETENCIA	CAPACIDAD	
		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	
		DESEMPEÑO		
		. 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 de un lado de su cuerpo.		
Demuestra equilibrio, y flexibilidad en sus extremidades superiores e inferiores		Demuestra equilibrio, estabilidad y coordinación general para quedarse inmóvil en un determinado tiempo		
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				

SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

I. DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Somos gigantes y enanos

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD: que los niños y niñas hoy jugaran a ser gigantes y enanos

ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque Orientación al bien común

DOCENTE: Arévalo Pacheco jharitza **EDAD:** 5 Años

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	<ul style="list-style-type: none">Juegan a ser enanos y otros jugaran hacer gigantes.



II. DESARROLLO

<p>SESIÓN DE APRENDIZAJE Motivación</p>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés - Recuperar saberes previos - Estimular el conflicto cognitivo 	<p>Invitamos a los niños y niñas a sentarse en semicírculo establecer algunos acuerdos para el trabajo del día. luego la docente inicia el diálogo con los niños sobre las actividades que realizaremos, niños (a) miren les presento a unos amiguitos ellos me contaron que les gustaría jugar con ustedes ¿ustedes quisieran jugar con ellos? Anotamos sus respuestas</p> <p>luego comunicaremos el propósito: los niños hoy jugaran a ser gigantes y enanos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Títeres • Caja
<p>desarrollo y evaluación permanentes de actitudes</p>	<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información - Aplicar - Transferir lo aprendido 	<p>La docente les comenta que sus amigos le ha propuesto un juego super divertido, primero nos formaremos en dos grupos, un grupo hará de personas gigantes y el otro grupo hará de enanitos , cuando yo de las indicaciones los gigantes se pondrán de puntas y caminarán y comenzaran a perseguir a los enanos ellos caminaran agachados luego cambiaran de rol los que hicieron de gigantes harán de enanos , los niños que son atrapados van saliendo del juego</p> <p>Al termino del juego la docente les pregunta ¿fue fácil caminar de puntas? ¿fue fácil correr agachados?</p>	
<p>CIERRE</p>		<p>Nos sentamos en círculo, y realizamos un ejercicio de respiración</p> <p>Realizan la autoevaluación ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En qué tuviste dificultad? ¿estuvimos en orden trabajando?</p>	

	Nombres y apellidos de los niños	Dimensión: Juegos de Lateralidad		observaciones
		COMPETENCIA	CAPACIDAD	
		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad		
		DESEMPEÑO		
		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 de un lado de su cuerpo.		
Pasa y se desplaza de un punto a otro en el espacio al ritmo de la música	Pasa y se desplaza de un punto a otro en el espacio.			
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I. DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: la gallinita está perdida

PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD: que los niños y niñas hoy caminaran tratando de cubrirse los ojos

ENFOQUE TRANSVERSAL: Enfoque Orientación al bien común

DOCENTE: Arévalo Pacheco jharitza **EDAD:** 5 Años

AREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	EVIDENCIA
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	<ul style="list-style-type: none">• Lista de cotejo



N°	Nombres y apellidos de los niños	Dimensión: Juegos de Lateralidad		observaciones
		COMPETENCIA	CAPACIDAD	
		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	
		DESEMPEÑO		
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.		
		Pasa y se desplaza de un punto a otro en el espacio al ritmo de la música	Pasa y se desplaza de un punto a otro en el espacio.	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				