



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
CINCO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 268 MI DULCE HOGAR DE HUICUNGO,
MARISCAL CÁCERES, SAN MARTÍN-2019.**

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

AUTORA:

VALLES GALAN, NILCA

ORCID: 0000-0002-5680-5380

ASESOR:

FLORES SUTTA, WILFREDO

ORCID: 0000-0003-4269-6299

HUÁNUCO – PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Valles Galan, Nilca

ORCID: 0000-0002-5680-5380

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pre grado, Chimbote,
Perú

ASESOR: Flores Sutta, Wilfredo

ORCID: 0000-0003-4269-6299

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela profesional de educación inicial, Huánuco

JURADO

Dr. Lester Froilan Ordoñez Salinas

ORCID: 0000-0002-5726-909x

Presidente

Ana Maritza Bustamante Chavez

ORCID: 0000-0001-9066-3892

Miembro

Aida Soledad Sanchez Cornejo

ORCID: 0000-0002-4985-204X

Miembro

Hoja de firma del jurado y asesor

JURADO

Dr. Lester Froilan Ordoñez Salinas

ORCID: 0000-00003-4269-6299

Presidente

Ana Maritza Bustamante Chavez

ORCID: 0000-0001-9066-3892

Miembro

Aida Soledad Sanchez Cornejo

ORCID: 0000-000204985-204X

Miembro

Agradecimiento

Agradecer a Dios por permitirme llegar a mi meta: ser docente; y a mis padres a mi hijo en especial, quienes me apoyan cuidan, protegen y que siempre están conmigo.

A la Facultad de Educación de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, a sus maestros compartir sus enseñanzas, su sabiduría y sus sabias orientaciones en mi formación profesional. Gracias.

Dedicatoria

Con cariño, dedicar el presente trabajo de investigación a las nuevas generaciones de docentes inculcando los valores, el esfuerzo y perseverancia en la formación de nuestra niñez.

A mis madres e hijo por su paciencia y por los tiempos que no he podido estar presente en los momentos que más me necesitaban, a ellos con cariño y amor.

Nilca.

Resumen

El presente trabajo de investigación se realizó con el propósito de aplicar los juegos motores para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños de 05 años en la I.E.I. N° 268 mi dulce Hogar, distrito de Huicungo-Región San Martín. Para su desarrollo, se utilizó el diseño de investigación pre experimental con pretest y post- test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo, en este caso se está mencionando la edad y la sección con la que se trabajó. La muestra corresponde a 19 estudiantes correspondiente a 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 268 –del distrito de Huicungo, seleccionados a través de muestreo no probabilístico Para la recopilación de la información de la variable de estudio se utilizó la lista de cotejo y como técnica la observación. La información recopilada se registró y se procesó utilizando el programa Excel, en la cual se diseñaron estrategias didácticas, para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas, los resultados fueron los siguientes: Se comprobó mediante el pre test que el 73,7% de los niños se encontraron en un nivel de inicio; es decir nivel “C”, después de aplicar los juegos motrices, se aplicó el pos test en el cual se obtuvo como resultado que el 78,9% de los niños obtuvieron un nivel “A”; es decir nivel de logro. Finalmente, se aprecia que $P < ,05$, se concluye que si existe una diferencia significativa entre el pre y pos test.

Palabras clave: Juego motores, estrategia, motricidad gruesa.

Abstract

This research work was carried out with the purpose of applying motor games to develop gross motor skills in children of 05 years in the I.E.I. N ° 268 my sweet home, district of Huicungo-San Martín Region. For its development, the design of pre-experimental research with pre-test and post-test to a single group was used, since the population to be studied is constituted by a group, in this case the age and the section with which it is job. The sample corresponds to 19 students corresponding to 05 years of the Initial Educational Institution N ° 268 - of the district of Huicungo, selected through non-probabilistic sampling. For the compilation of the information of the study variable, the checklist was used and as Technical observation. The information collected was recorded and processed using the Excel program, in which didactic strategies were designed, for the development of the gross psychomotor skills of the children, the results were the following: It was verified by pre-test that 73, 7% of the children were at a start level; that is to say level "C", after applying the motor games, the post test was applied in which it was obtained as a result that 78.9% of the children obtained a level "A"; that is level of achievement. Finally, it is appreciated that $P < , 05$, it is concluded that there is a significant difference between the pre and post test.

Keywords: Game engines, strategy, gross motor skills.

Contenido

Hoja de firma del jurado y asesor	iii
Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	v
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Contenido.....	viii
Índice de figura	xi
Índice de tablas.	xii
I. Introducción.....	1
II. Revisión de literatura	7
2.1. Antecedentes.....	7
2.2. Bases teóricas.....	15
2.2.1. Breve historia de los Juegos.....	15
2.2.2. Teorías científicas relacionado	16
2.2.2.1. Teoría sociocultural de Vygotsky	16
2.2.2.2. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget	17
2.2.2.3. Teoría del juego simbólico de Froebel	18

2.2.2.4. Teoría psicoanalista de Freud	18
2.2.2.5. Teoría funcionalista de Karl Gross	19
2.2.3. Los juegos en la formación de los infantes	19
2.2.3.1. Juegos motores.....	19
2.2.3.2. Clasificación de los juegos	21
2.2.3.3. Juegos Psicomotores	23
2.2.4. Estrategia	25
2.2.5. La motricidad Gruesa.....	28
2.2.5.1. Áreas que aborda la Psicomotricidad.....	29
2.2.5.2. Motricidad gruesa en los niños y niñas.....	31
2.2.5.3. Motricidad del ser humano	33
2.2.5.4. El desarrollo de la Motricidad gruesa en los infantes.	34
2.2.5.5. Los contenidos que se presentan en la psicomotricidad	38
III. Hipótesis	40
IV. Metodología.....	41
4.1 Diseño de la investigación	42
4.2 Población y muestra.....	43
4.2.1. Población	43

4.2.2. Muestra	44
4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores	46
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	48
4.4.1. La Observación:	49
4.4.2.- Lista de Cotejo:.....	49
4.4.3. Pruebas Escritas:	49
4.5 Plan de análisis.....	50
4.5.1. Medición de la Variable dependiente	51
4.6 Matriz de consistencia	53
4.7 Principios éticos	54
V. Resultados	55
5.1 Resultados	55
5.1.5. Contraste de la hipótesis	60
5.2 Análisis de resultados	61
VI. Conclusiones Aspectos complementarios	68
Referencias bibliográficas.....	70
Anexos	75

Índice de figura

Figura 1.Resultado porcentual obtenido mediante el pre test aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I. N° 268.....	55
Figura 2.Resultatado porcentual de las diez sesiones aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I.N° 268.....	56
Figura 3.Resultado porcentual obtenido mediante el pos test aplicado a los niños de 5 años de la I.E.N° 268.....	58
Figura 4.Resultado porcentual de la comparación de los resultados entre el pre y pos test aplicado a los niños de 5 años de la I.E:I.N° 268.....	59

Índice de tablas.

Tabla 1.Población de estudio de la I.E.N° 268 del nivel inicial	44
Tabla 2.Muestra de estudio de los niños de 5 años del nivel inicial.....	45
Tabla 3.Validez de contenido por criterio de jueces del cuestionario respecto a la motricidad gruesa desarrollada por los niños y niñas de 5 años de la I.E: N° 268.....	46
Tabla 4.Escala de calificación	52
Tabla 5.Resultado obtenido del pre test de los niños de 5 años del nivel inicial.....	55
Tabla 6.Resultado de las diez sesiones relacionados a los juegos motores aplicado a los niños de 5 años del nivel inicial.	56
Tabla 7.Resultado de la aplicación del pos test obtenido de los niños de 5 años de la I.E: N° 268	57
Tabla 8.Comparación del nivel de la sicomotricidad gruesa antes y después de haber aplicado los juegos motores a los niños de 5 años.....	58
Tabla 9.Nivel porcentual de las sesiones de muestra.....	63

I. Introducción

Los niños y niñas, desde que se encuentran en el vientre de su madre tratan de desplazarse o cual instintivamente tiene que realizar movimientos y de esta manera venir al mundo y poder evidenciar la experiencia de la motricidad.

De tal manera que desde tiempos atrás se han realizado y considerado a la psicomotricidad gruesa como actividades de envergadura en donde se desarrollan actividades de acuerdo a su edad, de esta manera también a los infantes a partir de estas edades se va generando una cultura por el deporte, por la gimnasia ya que los ejercicios son importantes en el desarrollo corporal de los niños y niñas en este caso del nivel inicial.

Al respecto, el tema del desarrollo en el aspecto psicomotriz es abordado a nivel mundial, desde los estados o las políticas internacionales está enfocado a mejorar y brindar una educación de calidad a todos los niños sin excepción, de la misma manera el desarrollo o trabajo de la psicomotricidad, está orientado a permitir que los niños se relacionen, se conozcan y desarrollen habilidades motrices tanto gruesas como finas, de esta manera, se debe de conocer y adaptarse al medio en que se rodea y crece.

La motricidad es fundamental en el desarrollo corporal de las personas en este caso de los infantes, en el sector educacional el ente rector como es el Ministerio de Educación es quien capacita a los docentes para poner en práctica su profesión en las aulas en cuanto al manejo y trabajo de la motricidad en este caso la motricidad gruesa.

De esta manera, la motricidad gruesa tiene un fin importante en el desarrollo de los infantes, esto está relacionado con los diversos ejercicios que realizan los infantes

en su desarrollo o crecimiento, dentro de las actividades tenemos como: Saltar soga, saltar en un solo pie, brincar pequeños obstáculos entre otros ejercicios.

Con respecto a Wuallon (1964) se considera pionero de la psicomotricidad plantea lo siguiente:

“El concepto del esquema corporal, plantea la importancia del movimiento para el desarrollo del psiquismo infantil y por tanto para la construcción de su esquema e imagen corporal en las etapas del niño en su desarrollo están determinadas por las diferentes actividades que se asemejan en sus juegos a los adultos” (p.46).

A lo manifestado por el autor, se considera dos elementos importantes como es el esquema corporal que se debe tener en cuenta en el desarrollo de lo físico en lo niños y el otro es el espacio para el desarrollo de las actividades.

El Currículo Nacional (CN) es considerado inclusivo, significativo y como respuesta a la diversidad sociocultural y a las exigencias del siglo XXI . El CN es el documento en donde se plasma o se traza las líneas o directrices en cuanto al desarrollo del trabajo docente, además tiene por finalidad mejorar la calidad educativa y acompañar los procesos pedagógicos, reafirmando el enfoque educativo y pedagógico del país.

Semino (2016), manifiesta que:

“La psicomotricidad tiene su razón de ser en la relación, en el intercambio de procesos de naturaleza psico-afectiva a través de la motricidad, y en el equipamiento motor que lo hace posible, es decir; el cuerpo de los niños” (p.34).

Por otro lado, el desarrollo motor forma parte del proceso total del desarrollo humano y se concreta en los cambios progresivos de la conducta motora estas

conductas o cambios se percibe con el transcurso del tiempo; es decir conforme van desarrollando sus habilidades en el desarrollo corporal o psicomotriz.

Con respecto a los docentes, los docentes de educación inicial en algunas zonas tienen problemas de capacitación o de ser estudios en segunda especialidad en cuanto al trabajo de la sicomotricidad, un factor negativo es el factor económico como también el tiempo por lo que los docentes se encuentran retirados de la ciudad y por lo menos tiene que estar viajando a largas distancia y esto resta tiempo para capacitarse o perfeccionarse.

Se puede considerar como parte de las causas del problema en cuanto al docente y esto de alguna manera influye en la formación de los niños.

Semino(2016), en su investigación nos manifiesta que:

“la principal finalidad de la psicomotricidad es el desarrollo de las competencias motrices, cognitivas y socioafectivas; es decir, el desarrollo global de la persona” (p.56).

A esos factores debe estar enfocado las actividades del docente, como se había comentado hay una diferencia en ser docente del nivel inicial de la zona urbana, de la zona sierra y de la zona costa uno es el acceso o estar retirado de la élite de la capacitación y otro problema es el traslado de los docentes a su centro de trabajo como son los docentes de la sierra y selva.

Con respecto a la situación problemática en el nivel local, la investigación se centra en la institución educativa N° 268 Mi dulce Hogar, del distrito de Huicungo; se percibe que los niños de 5 años presenta dificultades al momento de obedecer las

órdenes o sugerencias para realizar movimientos tradicionales tanto a la izquierda como a la derecha, además, los niños desconocen juegos y reglas del desarrollo de la psicomotricidad gruesa; es decir dificultad al saltar un rayuelo, o al saltar la soga, de la misma manera los niños se equivocan o confunden al momento de realizar las actividades motriciales.

Basados en el planteamiento del problema del presente estudio sobre los problemas que afectan la Psicomotricidad en la formación académica de los niños y niñas; se puede indicar que hay un alto índice de estudiantes con problemas de Psicomotricidad, los mismos que requieren la aplicación de técnicas de desarrollo psicomotriz conforme a la investigación desarrollada también se puede acotar que estos problemas podrían afectar el futuro profesional de los niños y niñas

Ante la situación contextual descrita, se plantea el siguiente enunciado:

¿De qué manera los Juegos motores desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi Dulce Hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019?

De la misma manera, se ha considerado como objetivo general: Determinar si los Juegos motores desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi Dulce Hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019.

Asimismo, como objetivos específicos se ha considerado como:

Medir la motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 Mi dulce Hogar antes de aplicar los juegos motores;

Medir la motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 Mi dulce Hogar después de aplicar los juegos motores y Comparar el nivel de la psicomotricidad gruesa antes y después de aplicar los juegos motores en los estudiantes de cinco años de la Institución educativa N° 268 Mi Dulce Hogar

La investigación parte de una problemática descrita en el cual toma una justificación en donde se cree es conveniente y fundamental de complementar actividades mediante los juegos motores en las instituciones educativas experiencias ricas en habilidades, destrezas en los niños, ya que es fundamental en esta etapa lograr dichas capacidades; que le servirán para grados posteriores en sus aprendizajes para preescritura, para el desarrollo de los ejercicios en el área de educación física. Por lo tanto, la investigación se justifica en los siguientes aspectos:

En el campo teórico, aporta con información sobre la psicomotricidad en los niños (as) del nivel inicial; sistematizándola y actualizándola de manera que pueda ser útil para otros investigadores en referencias a sus antecedentes de investigación .

En lo práctico la investigación se pone a disposición de otros investigadores en sus resultados para contribuir en la mejora de la calidad educativa de la región además tendrá un impacto directo en el contexto áulico, tanto en el desempeño del profesor como en la actividad de aprendizaje de los niños y niñas de educación inicial .

En lo metodológico, Los métodos, procedimientos y técnicas e instrumentos empleados en la investigación demostrada en su validez y confiabilidad podrán ser utilizados en otros trabajos de investigación .

En tal sentido, el trabajo de investigación contribuye al conocimiento mediante las diversas actividades de los juegos motores, de la misma manera, se ha considerado en cuanto a la metodología por un diseño pre experimental, nivel explicativo y tipo de investigación cuantitativa por procesar los resultados, exponerlos y explicar los mismo.

En lo científico se fundamenta en principios, teorías que sustenta el trabajo realizado para poder incorporarse al conocimiento científico que sirvan para llenar vacíos o espacios cognoscitivos existentes y de esta manera utilizarlo al beneficio de la comunidad educativa.

La metodología desarrollada en la investigación fue de nivel explicativo, tipo cuantitativa y con un diseño pre experimental; la muestra se formó de 19 niños en donde fueron elegidos de manera a conveniencia del autor, considerando niños que asisten frecuentemente a la institución.

II. Revisión de literatura

2.1. Antecedentes

Calderón (2014), en la investigación titulada Análisis comparativo de los indicadores de habilidad motriz de niños y niñas de la Escuela Villa Carmelo y Escuela La Presentación, de edades entre 9 a 11 años, de estrato 2, del Municipio de Santiago de Cali, Universidad del Valle Instituto de Educación y Pedagogía, área de Educación Física y Deporte, precisó que el objetivo de la investigación es identificar por medio de una revisión de carácter comparativo, la diferencia en los indicadores de habilidades motrices básicas que presentan los niños y niñas de la Escuela Villa Carmelo (zona rural), con respecto a los niños de la Escuela La Presentación (zona urbana), quienes se encuentran en el rango de edad de 9 a 11 años y son de estrato 2, del municipio de Santiago de Cali. La investigación es no experimental descriptiva, ya que se documenta acerca del tema para el posterior análisis. Los resultados en el test de equilibrio sobre banco, los niños de la Escuela Villa Carmelo obtuvieron mejor desempeño, aún cuando el tiempo máximo fue de 48,53", siendo menor al máximo alcanzado por los estudiantes de la Escuela La Presentación con 51,47". El tiempo mínimo presentó diferencia, sobresaliendo los niños de La Presentación 4,5" frente a 2,9" obtenido por los estudiantes de la Escuela Villa Carmelo. La investigación llegó a la siguiente conclusión: Se encontraron diferencias a nivel de habilidades motrices básicas, algunas más marcadas que otras entre las dos poblaciones, las posibles causas la programación o no dentro de la

estructura del currículo escolar de clases que potencien dichas habilidades y aporten elementos para su desarrollo, lo que permite observar mediante indicadores establecidos en los programas escolares.

Paredes, M. (2012) En su tesis titulada “La actividad lúdica y su incidencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños del primer año de educación básica del jardín de infantes “Las rosas”, de la ciudad de Ambato - Ecuador, período 2010-2011”, cuyo objetivo general fue: Demostrar la incidencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la psicomotricidad dentro del ámbito pre-escolar en los niños del Jardín de Infantes “Las Rosas”, teniendo como objetivo específicos fue: Identificar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia metodológica de enseñanza-aprendizaje para el desarrollo de la psicomotricidad, determinar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad en los niños, mediante guía de observación y lista de cotejo, previamente elaboradas, y elaborar una guía de estimulación con actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad y optimización del aprendizaje en el niños de 4 a 5 años, su investigación fue de tipo explicativo donde consta de una investigación participativa donde se observa el problema directamente, las causas, efectos y posibles soluciones que se llevarán a cabo en la propuesta. Siendo una de las conclusiones de su investigación que la aplicación de nuevos métodos para mejorar el desempeño de habilidades motoras, cognitivas y sociales ayudan a que los pequeños tengan un mejor dominio del movimiento, coordinación, precisión entre otras destrezas que se potencian a través de actividades lúdicas, dentro del contexto del aprendizaje.

Donoso, G. (2013) presenta en su estudio denominado “Estrategias con actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de 3 - 5 años de los centros infantiles mundo de papel Pepe y Mary, y granja azul del sector San Isidro del Inca de la ciudad de Quito, en un período comprendido entre octubre del 2011 a Diciembre del 2011”, siendo su objetivo principal fue demostrar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de niños y niñas de 3-5 años de los Centros Infantiles Mundo de Papel, Pepe y Mary, y granja azul del Sector San Isidro del Inca, de la ciudad de Quito. Este estudio se efectuó mediante la observación directa en el desarrollo de la clase utilizando la entrevista, encuestas y la observación directa a docentes y directivos, teniendo como conclusión que la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 5 años es favorable y de suma importancia, para trabajar en los niños la imaginación, pensamiento lógico, creatividad concentración, razonamiento, lo que les permitirá en el futuro tener un adecuado desempeño de sus facultades.

Apaza & Madariaga, (2017). El juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 40687 Félix Rivas González del Distrito de Cayma Arequipa 2014. Se ha comprobado en la actualidad, que los niños y niñas poseen bajo desarrollo de la psicomotricidad gruesa, en los momentos que realizan ejercicios o juegos y este problema se da casi en todos los jardines del Perú, de la misma manera, considera como objetivo general: Determinar la importancia que tiene el juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en flexibilidad, velocidad y

equilibrio en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 40687 Félix Rivas González donde se desprende los objetivos específicos: Describir la relación que existe entre juego y psicomotricidad gruesa, identificar el nivel de la psicomotricidad gruesa en flexibilidad, velocidad y equilibrio, así como proponer juegos de velocidad, equilibrio y flexibilidad en la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 5 años. Planteándonos la siguiente hipótesis: El juego es importante en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, en flexibilidad, velocidad y equilibrio de los niños y niñas de 5 años, cuya variable independiente es: el juego de donde se extrae las siguientes dimensiones, juego de velocidad, juegos de equilibrio, juegos de flexibilidad y como variable dependiente: La psicomotricidad gruesa, donde se observa las siguientes dimensiones como son: velocidad, equilibrio y flexibilidad. Se administró los siguientes instrumentos una lista de cotejo que consiste en evaluar la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años con diferentes ítems que se aplicó a todo el grupo. Se realizó el diseño descriptivo donde se evaluó la condición de los niños en la psicomotricidad gruesa para la cual propusimos un programa de juegos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Como conclusión tenemos que: el juego es muy importante en el desarrollo psicomotor grueso de los niños.

Atoche (2016). En su investigación: El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote, año 2016. El presente estudio consideró como objetivo general determinar si la aplicación del taller de psicomotricidad mejora el desarrollo motor grueso de los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E.

Nº 1648“Carlota Ernestina”del distrito de Chimbote, año 2016. La metodología utilizada tuvo un enfoque cuantitativo de tipo explicativo con diseño pre experimental con un pretest y pos test. La muestra estuvo conformado por 15 niños/as de 5 años; La técnica e instrumento empleadas para recolección de datos fueron la observación a través de la lista de cotejo. Para el análisis de los datos, se utilizó el programa Microsoft Excel versión 2010. Se empleó la estadística descriptiva e inferencial. De los resultados obtenidos se observa que la aplicación de los talleres de psicomotricidad mejoro significativamente el desarrollo motor grueso de los niño /a que se evidencio en el pos test con la aplicación de los diez talleres, como muestra los gráficos estadísticos. De los resultados obtenidos se observa que la aplicación de los talleres de psicomotricidad mejoro significativamente el desarrollo motor grueso en los niño /a de la I.E. Nº 1648 “Carlota Ernestina .

Jara (2018).En su investigación: Talleres de psicomotricidad basado el enfoque colaborativo utilizando material concreto para desarrollar la motricidad gruesa de los niños de 2 años del S.E.T “Mundo de los Niños”, distrito de Chimbote - año 2016. El presente estudio tuvo como objetivo general determinar si los talleres de psicomotricidad basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejoran la motricidad gruesa de los Niños de 2 años del SET “Mundo de los niños”, distrito de Chimbote-año 2016. La metodología utilizada tuvo un enfoque cuantitativo de tipo explicativo con diseño pre experimental con un pretest y pos test. La muestra estuvo conformado por 15 niños y niñas de 2 años; La técnica e instrumento empleadas para recolección de datos fueron la observación y la lista de cotejo. Para el análisis de

los datos, se utilizó el programa Microsoft Excel versión 2010. Se empleó la estadística descriptiva e inferencial. De los resultados obtenidos se observa que la aplicación de los talleres de psicomotricidad mejoró significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas que se ha evidencio en el pos test con la aplicación de las diez talleres, tal como se muestra en los gráficos estadísticos. De los resultados obtenidos se observa que la aplicación de los talleres de psicomotricidad mejoró significativamente el desarrollo motor grueso en los niños y niñas del SET “ Mundo de los niños”.

Huerta (2018). En su investigación: Talleres de psicomotricidad bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular Chiquiticosas en el distrito de Nuevo Chimbote en el año 2016. El presente trabajo de investigación está dirigido a determinar si la aplicación de talleres de psicomotricidad basadas en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la I.E.P. "Chiquiticosas". El estudio es de nivel cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 15 estudiantes de 5 años de edad de educación inicial. Además, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Así mismo para mejorar la habilidad motriz gruesa de los estudiantes de dicha institución, la población muestral fue aplicada por un pre test, el cual el 27% de ellos obtuvieron una calificación de C, el 60% una calificación de B y el 13% A. Dando a conocer que la mayor parte de estudiantes tenían

dificultades para un adecuado desarrollo de la motricidad gruesa. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados fueron los siguientes: el 40% de los estudiantes obtuvieron una calificación de B, el 60% una calificación A y el 0% obtuvieron C. Con los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de talleres de psicomotricidad basadas en un enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad gruesa.

Espinoza (2018) En sus aportes de investigación: Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 03 años del aula ilusión de la i.e.i. n° 604 Talara – 2015. describe el propósito de desarrollar las actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 03 años del aula Ilusión de la I.E.I. N° 604 –Talara. Para su desarrollo, se utilizó el diseño de investigación preexperimental con pretest y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo, en este caso se está mencionando la edad y la sección con la que se trabajará. La muestra corresponde a 30 estudiantes del aula Ilusión correspondiente a 03 años de la Institución Educativa Inicial N° 604–Talara, seleccionados a través de muestreo no probabilístico. Para la recopilación de la información de la variable de estudio se utilizó la lista de cotejo. La información recopilada se registró y se procesó utilizando el programa Excel, en la cual se diseñaron estrategias didácticas, para el desarrollo psicomotriz grueso de los niños y niñas, los resultados fueron los siguientes: Para la lateralidad se observa 63,3% no se observa

36,7%, equilibrio si se ejecuta 60.0% no se ejecuta 40.0%, coordinación dinámica global se desarrolla 50.0% no se desarrolla 50.0%. Posteriormente se desarrolló el post test, siendo los resultados: para la lateralidad se ejecuta 85,5%, no se ejecuta 14,2%, para el equilibrio, se realiza 82,1, no se realiza 17,90, para coordinación dinámica global si se demuestra 84,2% no se demuestra 15,8%.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Breve historia de los Juegos

Apaza & Madariaga (2017) hace una referencia en cuanto al juego como actividad lúdica o didáctica; es decir se habla de un tipo de juego como actividades integradoras.

Basándose en la opinión de Aristóteles, según Badillo Javier “fue en Grecia que ha tenido origen al juego”.

Según Heródoto, fue en Lidia (Grecia) donde se inventaron la mayoría de los juegos. Ello ocurrió unos 1500 años a.c., muchos de éstos aún subsisten, de esta manera, en toda Lidia se experimentó una gran carencia de alimentos, el hambre asoló a todo el país, el pueblo lo soportó por mucho tiempo, pero viendo que no cesaba la calamidad, buscaron remedios contra ellos y descubrieron varios juegos, entonces se inventaron los dados, la pelota y otros juegos, con la finalidad de distraer el hambre, pasando días enteros jugando, a fin de no pensar en comer.

Como se aprecia, se refiere a un tipo de juego para satisfacer las necesidades o cumple una función integradora, además se caracteriza por ser de tipo social.

En consecuencia, se dice que el juego es una actividad humana en donde el objetivo principal es cambiar la vida o estado de ánimo de los participantes (niños y niñas), tal es así que ahora el juego es toma una importancia por tener un valor pedagógico.

2.2.2. Teorías científicas relacionado

En relación al tema, en cuanto a las teorías científicas de acuerdo a sus apreciaciones con respecto al juego y su desarrollo en los niños y niñas, se ha considerado varios autores en donde plantea la importancia del juego en la vida de los infantes; citamos a (Estela Rojas, 2018) la cual toma en cuenta a los siguientes teóricos:

2.2.2.1. Teoría sociocultural de Vygotsky

Para Vygotsky, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: uno más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Al respecto Rojas(2018) describe a Vygotsky en donde establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

De la misma manera, Rojas (2018) describe que el juego simbólico es base para el desarrollo personal y señala como el niño transforma algunos objetos y se convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, Al momento que los niños o niñas juegan a la cocina con piedras o cualquier otro objeto suponiendo que son utensilios de cocina, de esta manera se representa las figuras de índole simbólico, cuando corre con la escoba como si este fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Nos dice que: el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora mental del niño”.

“Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. Se dice que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama zona del desarrollo próximo”. (p.19, 21)

2.2.2.2. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget

Bautist & Ticona (2019) cita a Piaget (1972) señala que:

“El juego infantil en el marco del desarrollo de las habilidades cognitivas, las relaciono con las distintas etapas del juego infantil con las diferentes estructuras o periodos intelectuales” (pag.16).

En este caso, el juego es considerado como fundamental y base en el desarrollo de las habilidades de los infantes, siendo ellos los protagonistas de las actividades, de la misma manera, el autor considera que:

“las diferentes formas de juego son debidas a las transformaciones de las estructuras intelectuales, y el juego contribuye al establecimiento de las nuevas estructuras mentales” (pag.18).

2.2.2.3. Teoría del juego simbólico de Froebel

En su libro “la educación del hombre” (Froebel, 2003) afirma que:

“...el juego es un medio de comunicación, una actividad que contribuye en el equilibrio de la vida humana; importante para el desarrollo físico, social, emocional e intelectual, mediante el uso del material adecuado a la edad y circunstancias de los niños y niñas...” (p. 65)

También nos dice que para los niños: “... el juego es la más pura y espiritual de las actividades humanas de esta etapa, y a la vez, típica de la vida humana en su conjunto de la vida natural oculta, del hombre y todas las cosas”. Concebía del juego de los niños como actividades muy estructuradas y no eran ambivalentes respecto al valor del juego libre y espontáneo... y el juego “no era trivial” sino algo “muy serio”. Propiciaba la alegría, libertad, gozo, descanso interno y externo, paz en el mundo” (p. 78).

2.2.2.4. Teoría psicoanalista de Freud

Para Freud el juego es un medio para expresar las necesidades y satisfacerlas, liberando emociones reprimidas, donde el niño puede expresarse libremente.

Las teorías psicoanalistas suponen teorías sobre las emociones profundas porque sus hipótesis y explicaciones resultan muy complejas.

“Se puede decir que a lo largo de la infancia ciertos deseos son reprimidos durante el proceso socializador y los psicoanalistas consideran el juego como una de las

maneras de dar salida a los citados deseos reprimidos”. (Huaynillo Salas & Mamani Olvea, 2017, p. 18)

2.2.2.5. Teoría funcionalista de Karl Gross

Para el filósofo y psicólogo Karl Gross (1902) citado por (Huaynillo Salas & Mamani Olvea, 2017) define que:

“la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande”(pag.19).

El juego es un fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad

2.2.3. Los juegos en la formación de los infantes

2.2.3.1. Juegos motores

Apaza & Madariaga (2017) en su información refiere que los juegos motores estan orientados basicamente a todo tipo de juego en donde se interesa o aborda el desarrollo muscular y corporal en este caso de los infantes,estos juegos que mas se ajusta o se relaciona tenemos el juego de carrera, ejercicios corporales, ejercicio de las ranitas, entre otros juegos en donde se manifiesta en las actividades usuales de los niños.

Umpunching(2018) nos describe en cuanto a los juegos motores que se manifiesta con naturalidad en los niños a partir de los dos primeros años de vida y se prolongan

durante toda la infancia y la adolescencia, estos juegos se manifiesta básicamente la manera de andar, correr saltar, arrastrase, rodar, empujar o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños, estos juegos se caracterizan por ser espontáneos, ellos lo ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

Como se sabe, los juegos motores es una forma de como los niños puede descargar la energía que posee y el juego es una opción muy interesante.

Parte de las características del juego es que también se puede jugar de manera solo; es decir el niño puede llenar recipientes con agua de manera individual o llevar o intentar de alzar un kilo de arroz y depositarlo, son actividades en donde el niño lo puede realizar de manera individual.

Chambi & Macedo (2015) nos manifiestan que los juegos motores constituyen una actividad lúdica por lo que se distribuye reglas, ordenes, acciones en donde genera participación de todos los actores, contribuye en el desarrollo de los niños la perfección de una determinada acción motora en su cuerpo.

Los juegos motores como actividades motoras desarrollan la fuerza, la rapidez, la agilidad, la participación en los infantes.

En Chambi & Macedo (2015) nos manifiesta que:

“Los juegos que contiene acciones motrices propias de algunas habilidades específicas, los juegos de Resistencia no se agrupan ya que esta capacidad se desarrolla a medida que los juegos motores se repiten continuamente” (p. 33).

En los niños por su naturaleza son dinámicos, curiosos de tal manera que ellos

por generan dinamismo en sus actividades, están orientados a realizar ejercicios o actividades motriciales con la finalidad de jugar o expresar mediante el juego.

Así mismo, desarrolla sus aspectos afectivos, sociales y motoras. Según los autores (Hopkins & Zosh, 2017) nos detalla que: “aprendemos jugando cuando experimentamos una actividad disfrutable o alegre, que ayuda a los niños a encontrar significado en lo que están haciendo o aprendiendo”(pag.12).

De esta manera, el juego entonces se ha convertido en una gran estrategia para desarrollar las áreas afectivas, cognitivas y principalmente de la motricidad gruesa del niño.

El juego tiene un rol fundamental en desarrollar, fomentar y promover estas habilidades integrales desde el nacimiento y a lo largo de la vida .

“La naturaleza de las actividades de juego de un niño variará - dependiendo de su edad, contexto y cultura - y sus habilidades irán aumentando en complejidad.

Sin embargo, las estructuras básicas de estas habilidades ya están presentes desde la infancia temprana, y se apoyan y refuerzan a través de las experiencias de juego de calidad. (Hopkins & Zosh, 2017)

2.2.3.2. Clasificación de los juegos

Al respecto, Espinoza (2018) en su investigación hace una clasificación del juego de acuerdo a las circunstancias, al momento de los estudios, los niños pequeños disfrutaban mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en

una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir el dominio de su cuerpo .

Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Como lo manifiesta Gutiérrez (2015) que al desarrollar las actividades motoras es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera, además debe ser controlado o vigilado con la finalidad de cuidar el peligro que pueda ocasionar por el exceso de actividades.

Para propiciar los juegos motores, es necesario diseñar, instruir y cuidar de las actividades que realiza los infantes, es necesario acondicionar espacios pequeños de acuerdo a las circunstancias o a las necesidades, dentro de los juegos que generan motricidad tenemos: túneles, rampa, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

Desempeñan un papel significativo en el desarrollo físico y psicológico de los niños en las edades tempranas, constituyendo un gran medio educativo que influye en la evolución del niño.

“Proporciona el desarrollo de hábitos, habilidades y capacidades motrices como caminar, correr, saltar, lanzar, capturar, equilibrio, destreza, flexibilidad, rapidez, resistencia” (Garcia, 2012).

2.2.3.3. Juegos Psicomotores

El juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos partícipes de sus juegos .

Se pueden encontrar:

2.2.3.3.1. Los juegos Básicos

Se dice juegos motores, por lo que no solamente integra los juegos básicos o juegos concurrentes, sino que son los juegos en donde se necesita una planificación para ejecutar, incluso obedece a un conjunto de reglas.

2.2.3.3.2. Los juegos de conocimiento corporal.

Son aquellos juegos en donde pone en manifiesto el movimiento del cuerpo en el desarrollo de las actividades, los juegos de conocimiento corporal tienen que ver con los movimientos del cuerpo.

2.2.3.3.3. Los juegos sensoriales.

Los juegos sensoriales esta orientado por hacer uso de los órganos sensoriales como la boca, el tacto, el oído, la vista, estos juegos puede ser variados de acuerdo a su naturaleza y aplicación al momento de jugar:

Ejemplo: Se puede tapar los ojos con una venda y luego hacer de probar varios sabores de jugo (puede ser jugo de papaya, de fresa, de manzana) y hacer la

propuesta que lo adivine el sabor del jugo.

2.2.3.3.4. Los juegos de condición física.

Este tipo de juegos tiene que ver con las actividades realizadas con la finalidad de un propósito; en este caso con el objetivo de contribuir al desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas, estos juegos son importantes por lo que contribuye al desarrollo de las acciones físicas.

2.2.3.3.5. Juegos Cognitivos

Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

Los juegos manipulativos, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.

2.2.3.3.6.El juego exploratorio o de descubrimiento.

Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

Juegos Sociales

La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

Juegos afectivos – emocionales

Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas

situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo.

Juego simbólico:

Son los juegos donde el niño representa un objeto, acción o escena. Puede representar acciones reales o ficticias, es capaz de transformar la realidad en fantasía. Para Piaget este es uno de los juegos más importantes en la vida del niño porque le permite transformar la realidad y asimilarla.

El juego simbólico puede ser de imitación: en el tenderá a imitar actividades del adulto, sin importarle su coherencia en el contexto, dando lugar a acciones aisladas; de escenificación primaria en que tiende a imitar escenas socio afectivas cercanas; y de escenificación secundaria o socializado donde ya aparece el interés por la historia del juego, no solo por la acción.

2.2.4. Estrategia

Las estrategias en el campo pedagógico son definidas como un conjunto de actividades u acciones o procesos mentales que facilita la manera de adquirir el conocimiento, de la misma manera se caracteriza por añadir dos características esenciales como es ser de manera directas o de manera indirecta manipulables y que tenga una carácter intencional o propósito.

“Las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e

intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para satisfacer una determinada demanda u objetivo”. (Díaz, Florez, & Moreno, 2015,p.34)

Asimismo, se dice que las estrategias es un conjunto de procesos o procedimientos en donde contribuye al desarrollo de las actividades y de esta manera asegurar los objetivos trazados.

En Ronda (2016), en su aportes de artículo, hace mención al diccionario Larouse, en donde define el término estrategia como:

el arte de dirigir operaciones militares, habilidad para dirigir, aquí se confirma la referencia sobre el surgimiento en el campo militar, lo cual se refiere a la manera de derrotar a uno o a varios enemigos en el campo de batalla, sinónimo de rivalidad, competencia; no obstante, es necesario precisar la utilidad de la dirección estratégica no sólo en su acepción de rivalidad para derrotar oponentes sino también en función de brindar a las organizaciones una guía para lograr un máximo de efectividad en la administración de todos los recursos en el cumplimiento de la misión (pag.03).

Según Parra (2007) en el libro estrategias de aprendizaje: Características básicas y su relevancia en el contexto escolar, “las estrategias implican una secuencia de actividades, operaciones o planes dirigidos a la consecución de metas de aprendizaje; y tienen un carácter consciente e intencional en el que están implicados procesos de toma de decisiones”. (p. 73)

Por su parte MINEDU (2009), define las estrategias como “el conjunto de métodos,técnicas y recursos que se planifican de acuerdo a las necesidades de la

población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y asignaturas”(pag.14).

El docente debe estar observando y evaluando constantemente las estrategias aplicadas para que las mismas sean las adecuadas, y así sacar el mayor provecho de ellas, además de la estructuración de formas de enseñanza innovadoras que se ajusten más a la realidad e intereses de los alumnos”.

De esta manera, las estrategias metodológicas activas comprenden el conjunto de estrategias de enseñanza y aprendizaje que el docente utiliza en los procesos pedagógicos, el mismo que permite guiar, orientar, facilitar y mediar los aprendizajes significativos en los estudiantes, el docente como profesional de la educación está capacitado para adoptar estrategias diversas según las necesidades, intereses y demandas de los estudiantes y el contexto, y atender según los diferentes estilos y ritmos de aprendizajes de sus estudiantes.

Cusi (2018). Una estrategia es un conjunto de métodos, técnicas y procedimientos orientados para el logro de aprendizajes significativos y funcionales. Esta labor docente requiere procesos de planificación, ejecución, evaluación y reajuste permanente y debe contar con el apoyo incondicional del líder pedagógico. Asimismo, Cusi (2018) en su investigación nos refiere que:

“Las estrategias de aprendizaje, son la forma en que enseñamos y que nuestros estudiantes aprenden a aprender por sí mismos, son la forma de aprovechar al máximo sus posibilidades y potencialidades de una manera constructiva y eficiente”(pag.15).

2.2.5. La motricidad Gruesa

La motricidad gruesa es un conjunto de acciones orientadas a fortalecer los movimientos de los músculos y esquema corporales; es decir esta relacionado a explicar o guiar el desarrollo de actividades que se realiza mediante los ejercicios corporales.

En Atoche (2016) manifiesta que “desarrolla el conjunto de la estructura neuromuscular, consiste en considerar al niño como unidad que puede moverse en un espacio que le es propio”(p.7).

De esta manera, el desarrollo de los juegos motores como estrategia ayudara a la estimulación a través de las actividades y la forma de llevar un proceso adecuado en las instituciones educativas.

Ayudara a desarrolla habilidades en los niños con problema de psicomotricidad gruesa, en donde ello muchas de las veces realizan generalmente movimientos incontrolables, lo cual permite observar, de manera sencilla, la falta de los tres aspectos fundamentales: coordinación, equilibrio, y lateralidad.

Finalmente, con relación a las estrategias de enseñanza son los diferentes procedimientos posibles para promover aprendizajes significativos (un nuevo aprendizaje para nuestros alumnos).

“La estrategia se va a dar según la realidad del alumno; cada estrategia es dada por el profesor según su creatividad que permite conseguir un objetivo de aprendizaje”. (Casimiro y Carhuavilca, 2010, p.80).

2.2.5.1. Áreas que aborda la Psicomotricidad

Esquema corporal: En cuanto al desarrollo o descubrimiento del movimiento motriz, los especialistas (pedagogos-pediatras) recomiendan que deben darle una preferencia en el desarrollo corporal de los niños al momento de su crecimiento, es una fase en donde se requiere de aplicar o conocer los elementos básicos en el desarrollo de la motricidad.

Como manifiesta Atoche (2016), que: “ El esquema corporal va formándose lentamente en los niños/as desde el nacimiento hasta aproximadamente los once o doce años, en función de la maduración del sistema nervioso, de su propia acción”(p.56).

Para tal fin, es importante el medio que lo rodea, de la relación con otras personas y la afectividad de esta relación así como de la representación que se hace el niño de sí mismo.

Lateralidad: Es otro de los componentes de la psicomotricidad, consiste en el predominio funcional de un lado del cuerpo en donde tiene la supremacía de un hemisferio cerebral.

Al respecto, los niños y niñas desarrollan nociones básicas como trasladarse a la derecha o trasladarse hacia la izquierda o en todo caso girar el cuerpo a la derecha o girar a la izquierda, es una manera como fortalecer, adecuar o acomodar el cuerpo para que se note más flexible y dinámico y esto debe de ir mejorando o preparando para desarrollar las nociones básicas de la derecha y hacia la izquierda tomando

como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura.

Equilibrio: Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

Estructura 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.

Tiempo y ritmo: Son nociones en donde se combina con los movimientos en donde se demuestran articulación, ritmo y un orden dentro del tiempo determinado, de esta manera sirve para determinar nociones o espacios temporales como movimientos rápidos, movimientos lentos o movimientos en el tiempo ; es decir un antes y un después.

Estos tipos de movimiento ayudan a los niños a desarrollar la articulación, el orden y la sincronización con la música, con el baile, esto son básicos para que los niños o niñas se inclinen por el ballet, por el baile y gracias a la psicomotricidad.

2.2.5.2. Motricidad gruesa en los niños y niñas

Ajuriaguerra (2013) “manifiesta que ya en los años cincuenta se hablaba de una educación para los movimientos del cuerpo, como una terapia para reeducar a los niños y niñas con problemas de aprendizaje y de comportamiento que no respondían a la terapia tradicional”(p.32).

De ello podemos describir que había una preocupación por conocer o indagar el problema del desarrollo de la postura, como también la capacidad de observar objetos, de como los niños los cogían unos con más seguridad, otros con cuidado y otros que presentaba dificultades al momento de coger las cosas o agarrar con seguridad.

Wallon (2013) menciona que la “psicomotricidad es la conexión entre lo psíquico y lo motriz, y sostiene que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento” (p.32).

El niño para construir a sí mismo, se necesita tener confianza y seguridad con lo que hace de la misma manera, los niños deben de manifestar su alegría y confianza, del mismo modo al conjunto de acciones o actividades y esto facilita el desarrollo del pensamiento, de la creatividad por lo que esta en pleno contexto y en desarrollo.

Wallon (2013) Jean Piaget (2013) afirma que mediante “la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y considera que el desarrollo de la inteligencia de los niños depende de la actividad motriz que el realice desde los primeros años de vida” (p.18).

Bernard Aucouturier (2013) Considera que es la práctica de acompañamiento de las actividades lúdicas del niño, concebida como un itinerario de maduración que favorece el paso del placer de hacer placer de pensar y que la practica psicomotriz no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo, del esquema corporal, sino que pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro de descubrir y de descubrirse, única posibilidad para el de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y del tiempo .

Motricidad y el juego.

Según Groos (201), sostiene que el juego es biológico e intuitivo, también afirma que prepara al niño en el desarrollo de funciones y capacidades, la motricidad lo preparará para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Por ejemplo: la forma en la que un niño juega con una muñeca así lo hará con un bebé cuando sea adulto.

Según Jean Piaget (1956) asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al anima); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa, el niño representa el mundo a su

manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas .

(Piaget, Teorías del juego, 2012) Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás; el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio . (Vigotsky, 2012)

2.2.5.3. Motricidad del ser humano

El movimiento es una necesidad básica de cualquier ser humano, desde que inicia su vida. El movimiento es necesario para obtener una buena salud, desarrollar la personalidad, para el crecimiento del cuerpo y para el desarrollo de múltiples habilidades y destrezas.

Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. “Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivo de los músculos y los tendones, estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo”. (Jiménez,1982.)

“La motricidad refleja todos los movimientos del ser humanos, estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños (as) de 1 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturales del hombre”. (González 1998).

2.2.5.4. El desarrollo de la Motricidad gruesa en los infantes.

El desarrollo de la psicomotricidad gruesa es importante en el desarrollo de los infantes, así como lo manifiesta Atoche, (2016) en donde describe que:

“Durante sus primeros años, el niño experimenta trascendentales cambios evolutivos, cuando nace, el bebé viene dotado por los reflejos los cuales son “reacciones innatas ante los estímulos” (p.43).

Hay autores que manifiestan que la motricidad gruesa esta referido a los movimientos que realiza los niños; es decir no basta con saltar o trepar, sino que son los movimientos que realiza los niños desde la primera infancia; la manera de darse vuelta, la manera de patear, la manera o forma de mover el cuello entre otros movimientos; es decir la motricidad gruesa se va manifestando de manera gradual en los niños.

Como manifiesta Atoche (2016), que manifiesta el autor que: “Con el paso de las semanas algunos de estos actos desaparecen y otros son incorporados de manera más complejos, unos pocos meses pasa de ser incapaz de sostener su cabeza, a sentarse con ésta erguida, empieza a agarrar las cosas voluntariamente y a arrastrarse” (p.40).

La incorporación de estos actos o movimientos se da de manera gradual en los niños y esto depende también del desarrollo de sus habilidades de cada uno de ellos.

Según Meece (2014) considera que en el desarrollo del procesos de las habilidades

hay uno importante como es el desarrollo de la locomoción; relacionado al desplazamiento de manera voluntaria, empieza a explorar su mundo exterior por si mismo, de la misma manera los movimientos se dan de manera paulatina y gradual como se había explicado anteriormente, así tenemos como el:

El gateo. Es el primer acto que realiza con la motricidad, este proceso puede empezar entre los 8 y los 10 meses, y entre los 10 y 15 meses comienza a caminar, al principio los pasos son muy flexibles o inseguros, además los niños empiezan dando pasos cortos de un lado a otro lado. Al desarrollar sus movimientos; es decir al caminar ya en la edad de dos años son más activos, se sienten más seguros al momento de caminar, asimismo sus músculos empiezan a desarrollarse o entrelazarse con la locomoción; es decir son atraídos por las actividades físicas, empiezan a saltar, correr y saltar en un pie, y empiezan a jugar con elementos como pelotas, de esta manera los niños y niñas van adquiriendo sus destrezas y habilidades motrices y poco a poco lo van perfeccionando de acuerdo a su frecuencia o ejercitación.

Marcha: Los niños y niñas en este proceso son capaces de desarrollar equilibrios; empiezan parándose en un solo pie, empiezan a balancearse hacia adelante o hacia atrás, de esta manera los niños tratan de demostrar sus habilidades haciendo este tipo de ejercicios.

Como manifiesta Apaza & Madariaga (2017) que los niños a:

a los dos años el niño lleva experimentando la marcha por varios meses, el ritmo de ésta se estabiliza y se vuelve parejo; pero aún necesita vigilarla

visualmente, por lo que continuamente observa la colocación de sus pies para poder superar los obstáculos que se encuentra en el camino. (p43).

Correr: Alrededor de los dieciocho meses de nacido, el niño empieza a experimentar acciones como querer correr, en este proceso el niño (infantes) se supone que ha logrado un cierto nivel de equilibrio y coordinación para demostrar o correr con confianza.

La habilidad de correr en sus inicios debe ser controlado por lo que aun presenta dificultad; es decir primero se debe de afianzar la seguridad al correr y de esta manera generar la seguridad en ellos.

La habilidad del Salto: Los niños y niñas en esta habilidad se combina con lo anterior, es decir con la habilidad de correr; es decir realiza una combinación de correr y saltar en donde ellos para saltar van descubriendo el impulso sosteniéndose en los pies de punta y elevarse; es una de las actividades en donde se manifiesta de manera espontánea; es decir se manifiesta cuando sube una grada, o está parado sobre un pequeño bloque y trata de saltar manteniendo siempre el equilibrio de no caerse.

Al respecto se calcula que los niños (infantes) a la edad de dos años, ellos empiezan a relacionarse más con la motricidad gruesa; ellos mismos genera sus ejercicios; es decir mueven los brazos, toman ubicación, calculan la altura y se impulsa, para ello hay niños que tiene una mejor habilidad en saltar y otros no desarrolla esa habilidad, necesitan el apoyo de las personas adultas.

Trepar: “Ésta es una acción que se ejercita desde el gateo, cuando todavía no

son capaces de caminar; por lo que a los 2 años trepan con facilidad; pero no miden las consecuencias como que posteriormente tendrán que bajar el mismo trayecto” (Atoche; 2016; p.41).

Al respecto, a esta edad los niños ya se sienten más seguros, ellos suben y bajan escaleras con más seguridad, de la misma manera los pies ellos lo tienen más seguros y por lo menos se complementa con los calzados que utiliza, si utiliza un calzado inapropiado esta por seguro que le genera dificultades el correr, trepar o trasladarse con facilidad.

abajo. Sí hacemos un análisis de las actividades de los infantes a partir de la edad de dos años, a esta edad también van entendiendo ciertas ordenes como arriba, abajo, tocar palmas o girar el tronco cogiéndose la cintura, los niños ya van desarrollando y canalizando los mensajes que se les transmite al momento de ejecutar las actividades.

Equilibrio: El equilibrio en las actividades es importante; es decir conforme van desarrollando sus habilidades como saltar, correr, pararse en un solo pie o bajar escaleras entre otras cosas, tenemos tener presente el equilibrio, el equilibrio es una habilidad inherente a las actividades; es decir los infantes mantiene esta habilidad para poder realizar sus actividades.

De esta manera, los niños a esta edad demuestran pararse de pie o en puntillas tratando de caminar o trotar en puntillas, asimismo realizan ejercicios hacia atrás y hacia adelante, esto lo realizan con mayor exactitud y estos ejercicios de acuerdo como lo ejercitan van adquiriendo mejor equilibrio y habilidad al

caminar en puntillas.

Tono muscular: El niño de 0 a 3 años se caracteriza por una hipertonía de los miembros y por una hipotonía del tronco; es decir los niños en esta edad va adquiriendo más consistencia, el tronco se pone más flexible, el tono se modifica y adquiere más consistencia, lo que le da más agilidad en los miembros y la posibilidad de la regulación tónica.

Lanzar: Los primeros intentos por lanzar consisten en un movimiento rígido desde las posiciones en que se ubique, los niños deben de impulsar y lanzar los objetos, en este caso puede ser una bola de trapo, una pelotita pequeña que pueda coger o alguna otra cosa que ellos puedan realizar con facilidad.

De la misma manera, Atoche (2016) considera que las actividades motrices gruesas son aquellas que ayudan a desarrollar sus habilidades como trasladarse, moverse con mas naturalidad, saltar, el lanzar objetos con mayor seguridad y excititud entre otras actividades ayudan a desarrollar sus habilidades corporal.

2.2.5.5. Los contenidos que se presentan en la psicomotricidad

En cuanto a los contenidos posibles a desarrollar con los niños, es necesario inculcar el juego basado en los movimientos, la diversidad de juegos desarrolla el aspecto psicológico, los estudios sobre el desarrollo humano nos muestran la gran importancia que adquiere el papel de la motricidad en la construcción de la personalidad del niño. Los trabajos de distintos investigadores de renombre como de Piaget (1968, 1969), Wallon (1980), Gesell (1958), Freud (1968),

Bruner (1979), Guilmain (1981), Ajuriaguerra (1978), Le Boulch (1981), Vayer (1973), Da Fonseca (1984, 1988 y 1996), Cratty (1990), Gallahue y McClenaghan (1985), y Lapierre y Aucouturier (1995), sobre los distintos ámbitos de la conducta infantil, han contribuido a la explicación de cómo a través de la motricidad se van conformando la personalidad y los modos de conducta.

De la misma manera, estos estudios toman como centro estudios a la conducta humana está constituida por una serie de ámbitos o dominios, ninguno de los cuales puede contemplarse sin la interacción con los otros:

El dominio afectivo, relativo a los afectos, sentimientos y emociones, con respecto a las emociones desarrolla de manera interactiva, se relaciona con los demás de su entorno, mediante el juego, estas actividades fortalecen el desarrollo personal en los niños, los niños empiezan a valorar, a ejercer un juicio de valor sobre sus actuaciones con los demás.

De la misma manera, se dice que los juegos desarrolla el aspecto social, que considera “el efecto de la sociedad, su relación con el ambiente, con sus compañeros y el adulto, instituciones y grupos en el desarrollo de la personalidad, proceso por el cual cada niño se va convirtiendo en adulto de su sociedad”(Piaget; 1968).

También, desarrolla el dominio cognoscitivo, relacionado con el conocimiento, los procesos del pensamiento y el lenguaje.

El dominio psicomotor, que alude a los movimientos corporales, su concienciación y control.

Por su parte, Piaget (1936) sostiene que mediante la actividad corporal el niño piensa, aprende, crea y afronta sus problemas, lo que lleva a Arnaiz (1994, pp. 43-62) a decir que esta etapa es un período de globalidad irrepetible y que debe ser aprovechada por planteamientos educativos de tipo psicomotor, debiendo ser este:

[...] “una acción pedagógica y psicológica que utiliza la acción corporal con el fin de mejorar o normalizar el comportamiento general del niño facilitando el desarrollo de todos los aspectos de la personalidad” (p.67).

III. Hipótesis

H1: Los juegos motores desarrolla significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi dulce hogar, distrito de Huicungo de la provincia Mariscal Cáceres, región San Martín-2019.

H0: Los juegos motores NO desarrolla significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi dulce hogar, distrito de Huicungo de la provincia Mariscal Cáceres, región San Martín-2019.

IV. Metodología

El tipo de la investigación es cuantitativa, porque se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables y estudia el estado, la asociación o relación entre dichas variables.

Según Fernández & Díaz (2012) la investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede. Tras el estudio de la asociación o correlación pretende, a su vez, hacer inferencia causal que explique por qué las cosas suceden o no de una forma determinada.

Asimismo, en cuanto al nivel de la presente investigación es descriptivo – explicativo.

Morales (2012) menciona que la investigación del nivel explicativo, llamadas también investigaciones diagnósticas y explicativas. Consiste, fundamentalmente, en caracterizar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores. El objetivo de la investigación es analizado en donde describe y explica la situación consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción y explicación de las relaciones que existen entre dos o más variables.

4.1 Diseño de la investigación

Arnau (1986) define a un diseño de investigación como "un procedimiento de asignación de sujetos a las condiciones experimentales, así como la selección de las técnicas estadística de análisis adecuadas".

Para Kerlinger (1999) "El diseño de investigaciones es el plan de estructura de las investigaciones concebidas de manera que se pueden obtener respuestas a las preguntas de investigación"(p.49).

En resumen, para Kerlinger (1999), un diseño expresa la estructura del problema así como el plan de la investigación, para obtener evidencia empírica sobre las relaciones buscadas.

En este caso se optará por un diseño pre experimental; es decir se aplicará un pre test, se desarrollara la estrategia en este caso Los juegos motores y finalmente se aplicará un pos test a un solo grupo de estudio.

El diseño queda representado de esta manera:

A1 X A2

A1: Aplicación del pre test.

X: Aplicación de la estrategia en este caso juegos motrices (estudiantes de 5 años de la I.E. N° 268 mi dulce hogar.

A2: Aplicación del pos test.

4.2 Población y muestra

Reseña histórica de la Institución

La institución educativa N° 268 Mi Dulce Hogar del distrito de Huicungo fue creado por ley N° 15208 de fecha 11 de noviembre del 1964 ubicado en el jirón Colina S/N del distrito de Huicungo, provincia Mariscal Cáceres, departamento de San Martín, es una institución pública que atiende de manera escolarizada a niños y niñas del nivel inicial, brinda una formación integral, humanista, con práctica en valores.

4.2.1. Población

Según Pineda et al (1994) .La población es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. "El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros".

En este caso, la población esta constituido por 64 niños y niñas de 3,4 y 5 años de la institución educativa N° 268 Mi dulce Hogar.

Tabla 1. Población de estudio de la I.E.N° 268 del nivel inicial

Edad	Institución Educativa	UGEL	Niños(as)		Total
			H	M	
3 años	N° 268	Saposoa	12	12	24
4 años	mi dulce hogar		11	10	21
5 años			8	11	19
	Total				64

Fuente: Padrón de matrícula del 2019

4.2.2. Muestra

Una muestra debe ser adecuada en cantidad y en calidad. En relación con el primer aspecto, existen procedimientos estadísticos para saber cuál es el número mínimo de elementos que debemos incluir en el estudio para obtener resultados válidos.

La calidad involucra el concepto de Representatividad de la muestra. Se dice que una muestra es representativa de la población cuando es un reflejo de ella, es decir cuando reúne las características principales de la población en relación con la variable en estudio (Azorín, 1970).

El tipo de muestreo que se utilizara el muestreo probabilístico que es una técnica de muestreo en virtud de la cual las muestras son recogidas en un proceso que brinda a todos los individuos de la población las mismas oportunidades de ser seleccionados. En este caso, por ser la población de tan solo 19 niños, la muestra será igual.

Tabla 2. Muestra de estudio de los niños de 5 años del nivel inicial

Edad	Institución Educativa	UGEL	Niños(as)		Total
			H	M	
5 años	N° 268 mi dulce hogar	Saposa	10	9	19
	Total				19

Fuente: Registro de matrícula de los estudiantes de 5 años

Criterios de inclusión

Niños y niñas regulares matriculados de 5 años de edad de la Institución educativa N° 268 Mi dulce Hogar del distrito de Huicungo , Mariscal Cáceres, Departamento de San Martín.

Niños con asistencia permanente a las clases.

Niños que comprenden en la edad de cinco años.

Criterios de exclusión

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

Niños que faltaron a más de una sesión.

Niños con problemas de necesidades especiales.

Confiabilidad y Validación

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

Validez:

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

Validez y confiabilidad del instrumento

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

La descripción cuantitativa se aplicó la siguiente fórmula:

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

Dónde:

C = Concordancia entre jueces

Ta = n° total de acuerdos (1)

Td = n° total de desacuerdos (0)

Tabla 3. Validez de contenido por criterio de jueces del cuestionario respecto a la motricidad gruesa desarrollada por los niños y niñas de 5 años de la I.E: N° 268.

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

Fuente. Reporte de jueces de experto, mayo de 2018

El análisis cuantitativo de la validez de contenido por criterio de jueces presentado en

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

Confiabilidad

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

Alfa de Cronbach	N de elementos
,990	42

4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores

Motricidad gruesa: La capacidad motriz gruesa es la capacidad de contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, o sea, llevar a cabo movimientos que incluyen a varios segmentos corporales

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos Motores	Denominados juegos motrices, son los que permiten el ejercicio de los esquemas de acción y decisión motriz, de las habilidades y destrezas adquiridas, a la vez que el despliegue de las capacidades y necesidades orgánicas, perceptivas, simbólicas, expresivas, creativas, en las más diversas y cambiantes situaciones. (Glosario;2018)	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Designa las actividades o tipos de juegos a desarrollar. ✓ El docente elige los espacios y materiales a considerar. ✓ El docente explica a los niños las reglas de cada juego. ✓ Se promueve un clima favorable.
		Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ejecuta las actividades mediante el juego de carrera. ✓ Desarrolla actividades de subir y bajar obstáculos. ✓ Orienta a que los niños se desplacen entre las llantas. ✓ Orienta que los niños salten en un solo pie en el rayuelo.
		Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Las actividades son evaluadas mediante el instrumento. ✓ Emiten juicio de valor con respecto a la participación de los niños. ✓ Los niños demuestran habilidades y destrezas en las actividades.

Variable dependiente	Conceptualización de la variable.	Dimensiones	Indicadores
Psicomotricidad 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. (González, 2018).	Juego de Velocidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reacciona con rapidez al pasar un objeto. ✓ Reacciona con rapidez para atrapar un objeto. ✓ Salta con rapidez dentro de las llantas. ✓ Traslada objetos de un punto a otro con rapidez.
		Juego de coordinación equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se para en un solo pie con los brazos abiertos. ✓ Salta en un solo pie sobre la línea. ✓ Salta en un solo pie sobre los cuadrado pintado.
		Juego de flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realiza la posición de la araña ✓ Realiza la posición del buda ✓ Coloca sus brazos detrás de la espalda juntando las palmas de las manos ✓ Se da un volantín ✓ Realiza el salto de lingo simple

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Los datos se obtuvieron mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación que permitirán conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente.

Por ello, en las sesiones de aprendizaje empleó la técnica lista de cotejo, mediante los instrumentos de prueba de entrada o pre test y prueba de salida o post test. Además, utilizó la técnica de la observación, mediante el instrumento de la ficha de observación.

Los instrumentos del pre test y post test serán validados por expertos, quienes darán fe de la confiabilidad y validez de los mismos.

Para Scharager (2007), la prueba o examen tipo test, que es una de las técnicas de mayor uso en la escuela debido a la relativa sencillez que requiere su elaboración y aplicación, de ser aplicada en diversas áreas curriculares.

Luego de haber seleccionado el diseño de investigación y la muestra en función de los objetivos que pretende alcanzar la investigación, se procedió a escoger la técnica de recolección de datos.

Las técnicas de recolección de datos, son las distintas formas de obtener información los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información.

4.4.1. La Observación:

Salkind, N. (1999). La técnica utilizada estuvo referida a la aplicación de la observación, siendo la lista de cotejo el instrumento que se utilizó, lo cual permitió recoger información relacionado a los juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa.

La técnica de observación consiste en un proceso que requiere atención voluntaria e inteligencia, orientando por un objetivo terminal y organizador y dirigido hacia un objeto con el fin de obtener información.

4.4.2.- Lista de Cotejo:

Sierras, M. (2002). El instrumento que se aplicara en el desarrollo de la estrategia será la lista de cotejo, que consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre el aspecto a evaluar en la que hay emitir un juicio de si las características a observar se producen o no. Es decir, son instrumentos útiles para evaluar aquellas destrezas que para su ejecución pueden dividirse en una serie de indicadores claramente definidos.

4.4.3. Pruebas Escritas:

Ramírez, G. (2010). Es un instrumento de medición cuyo propósito es que el estudiante demuestre la adquisición de un aprendizaje cognoscitivo, el dominio de una destreza o el desarrollo progresivo de una habilidad. Por su naturaleza, requiere respuesta escrita por parte del estudiante. Para su construcción y aplicación se debe considerar lo consignado en este documento.

4.5 Plan de análisis

Iglesias, J. & Sánchez, C. (2007). Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitirán llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no hasta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación de los juegos motores en el desarrollo de motricidad gruesa.

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial.

En lo que respecta a la investigación de los resultados, se aplicó la estadística descriptiva para evidenciar las conclusiones implicadas en los objetivos de la investigación.

a) Elaboración de base de datos: Se realizó el conteo de respuestas dadas en la lista de cotejo, tanto del pre test como del post test, organizándolas en una base datos.

b) Tabulación: Se organizó los resultados a través de tablas de distribución de frecuencias (absolutas y relativas) de acuerdo a lo que demandan los objetivos de investigación.

c) Graficación: Se diseñó gráficos de frecuencias relativas de acuerdo a lo expuesto en tablas y según objetivos de investigación.

d) Análisis estadístico: Se ejecutó el análisis estadístico, considerando estadísticos descriptivos (media aritmética y desviación estándar), así como la prueba de hipótesis a través del cálculo de medias para muestras relacionadas (t de Student), siempre y cuando los datos procedan de una distribución normal o su equivalente no paramétrico denominada: W de Wilcoxon.

e) Interpretación: Se procedió a explicar, argumentar y juzgar los resultados, exponiendo y destacando el significado de los valores más representativos.

Con respecto a la administración del instrumento se aplicó un pre test (se evaluó mediante la lista de cotejo) luego se desarrolló las sesiones de aprendizaje (estrategias) y finalmente se aplicó un pos test (se evaluó con la lista de cotejo).

4.5.1. Medición de la Variable dependiente

Motricidad gruesa: Lista de cotejo

En consecuencia, para la medición de los resultados mediante las sesiones de aprendizaje se utilizó el siguiente baremo de Ministerio de educación (2015)

Tabla 4. Escala de calificación

Nivel	Escala de	Descripción
EDUCACIÓN INICIAL Literal y descriptiva	A Logro :Previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograr.
	C En Inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular propuesta por DCN.

4.6 Matriz de consistencia

Enunciado del Problema	Objetivos	Variables	Hipótesis	Metodología
<p>¿De qué manera los Juegos motores desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi Dulce Hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019?</p>	<p>Objetivo General: Determinar si los Juegos motores desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi Dulce Hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Medir la motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 Mi dulce Hogar antes de aplicar los juegos motores.</p> <p>Aplicar los juegos motores como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E: N° 268 mi Dulce Hogar.</p> <p>Medir la motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 Mi dulce Hogar después de aplicar los juegos motores.</p> <p>Comparar el nivel de la psicomotricidad gruesa antes y después de aplicar los juegos motores en los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 268 Mi Dulce Hogar.</p>	<p>Variable independiente Juegos motores. Vilaplana (2009). Define el juego motor como actividades que genera placer y satisfacción a los estudiantes, a la vez contribuye al desarrollo de su personalidad, desarrollo de las capacidades psíquicas y habilidades físicas en los niños y niñas.</p> <p>Variable dependiente. Motricidad gruesa Cantón (2014) definió la psicomotricidad gruesa como el control que tiene el niño para adquirir ciertas habilidades de su cuerpo como: caminar, subir bajar escaleras, levantarse, etc. También, manejar objetos grandes demostrando que domina sus músculos con armonía. (p.146)</p>	<p>H1: Los juegos motores desarrolla significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi dulce hogar, distrito de Huicungo de la provincia Mariscal Cáceres, región San Martín-2019</p> <p>H0: Los juegos motores NO desarrolla significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi dulce hogar, distrito de Huicungo de la provincia Mariscal Cáceres, región San Martín-2019</p>	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: Descriptivo-explicativo Diseño: Pre experimental Técnica: La observación. Instrumento: La lista de cotejo Población: 64 niños y niñas de 3,4 y 5 años. Muestra: 19 niños y niñas. Procesamiento de los datos: Aplicación del programa Excel y la prueba de wilcoxon para contrastar la hipótesis.</p>

4.7 Principios éticos

Se considerarán los siguientes principios éticos.

- Anonimato, se tomará en cuenta este principio, bajo el cual se asegura la protección de la identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos no consignarán los nombres de los sujetos, asignándoles por tanto un código para el procesamiento de la información.
- Confidencialidad, referente a ello la investigadora da cuenta de la confidencialidad de los datos, respetando privacidad respecto a la información que suministre la aplicación del instrumento.
- Beneficencia, se considera este principio pues la información resultante del procesamiento de la información será un referente para el planteamiento de programas de acompañamiento pedagógico y tutorial.
- Consentimiento informado, que indica que, por ser menores de edad, los sujetos de la muestra, los padres de los niños y niñas del nivel inicial, serán informados acerca del objeto de investigación.

V. Resultados

5.1 Resultados

5.1.1. Medir la motricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 Mi dulce Hogar antes de aplicar los juegos motores.

Tabla 5. Resultado obtenido del pre test de los niños de 5 años del nivel inicial.

Escala de calificación	N°	%
Logrado	2	10,5
Proceso	3	15,8
Inicio	14	73,7
TOTAL	19	100,0

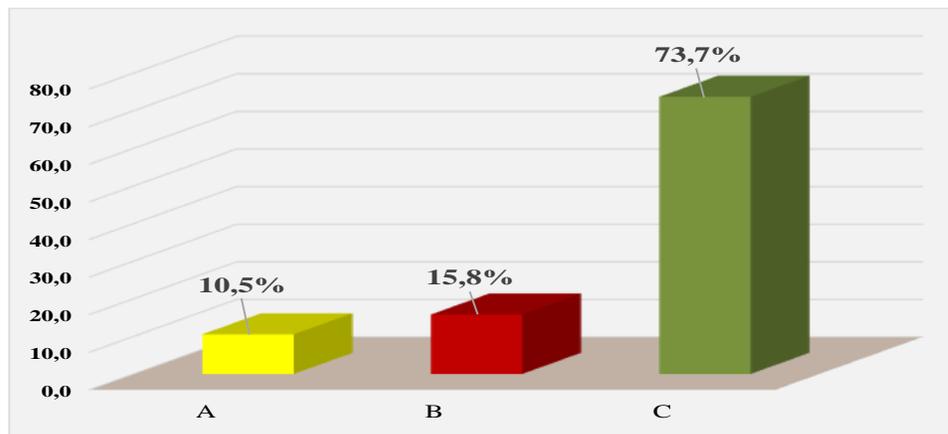


Figura 1. Resultado porcentual obtenido mediante el pre test aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I. N° 268.

En la tabla 5 y figura 1; con respecto a los resultados obtenidos mediante el pre test fueron: en el nivel de inicio se obtuvo 73,7% de estudiantes, en el nivel de procesos alcanzaron el 15,8% estudiantes y en el nivel de logro fue el 10,5% de los estudiantes.

5.1.2. Aplicar los juegos motores como estrategia en el desarrollo de la motricidad

gruesa en los niños de 5 años de la I.E: N° 268 mi Dulce Hogar.

Tabla 6. Resultado de las diez sesiones relacionados a los juegos motores aplicado a los niños de 5 años del nivel inicial.

Niveles de logro	Sesión 01		Sesión 02		Sesión 03		Sesión 04		Sesión 05		Sesión 06		Sesión 07		Sesión 08		Sesión 09		Sesión 10	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Logrado	4	21	4	21,1	6	31,6	6	31,6	9	47,4	7	37	9	47,4	11	57,9	11	57,9	15	79
Proceso	5	26	7	36,8	5	26,3	6	31,6	7	36,8	9	47	10	52,6	8	42,1	8	42,1	4	21
Inicio	10	53	8	42,1	8	42,1	7	36,8	3	15,8	3	16	0	0	0	0	0	0	0	0
Total	19	100	19	100	19	100	19	100	19	100	19	100	19	100	19	100	19	100	19	100

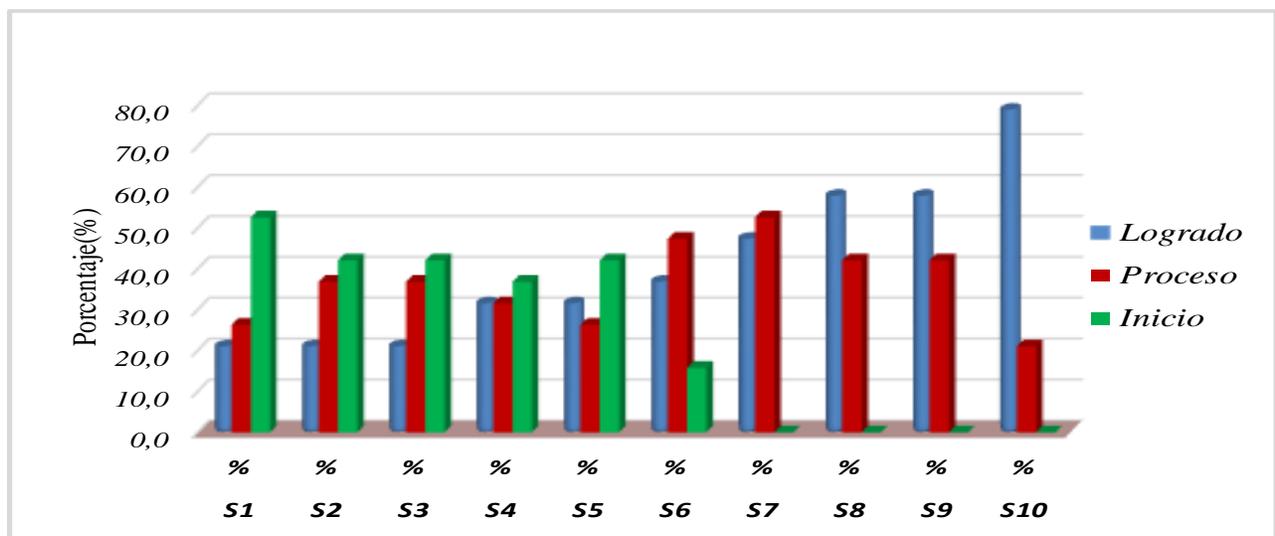


Figura 2. Resultado porcentual de las diez sesiones aplicado a los niños de 5 años de la I.E. I.N° 268

En la tabla 6 y figura 2; se presenta el consolidado de las diez sesiones aplicados a los estudiantes del 5 año de la I.E: N° 268; haciendo un análisis al azar de 5 sesiones (sesión 01, 03, 05, 07 y 09) en sus resultados obtenidos, evidenciamos que:

En la primera sesión: Los resultados fueron; en el nivel de inicio se obtuvo el 53%, en el nivel de proceso se obtuvo el 26% y en el nivel de logro se obtuvo el 21% de estudiantes.

En la tercera sesión, los resultados fueron: en el nivel de inicio se obtuvo el 42,1 %, en el nivel de proceso se obtuvo el 26,3% y en el nivel de logro se obtuvo el 31,6 % de estudiantes.

En la quinta sesión los resultados fueron: en el nivel de inicio se obtuvo el 15,8 %, en el nivel de proceso se obtuvo el 36,8% y en el nivel de logro se obtuvo el 47,4 % de estudiantes.

En la séptima sesión se obtuvo: en el nivel de inicio no hubo resultados, en el nivel de proceso se obtuvo el 52,6 % y en el nivel de logro se obtuvo el 47,4 % de estudiantes.

En la novena sesión se obtuvo: en el nivel de inicio no se obtuvo resultados, en el nivel de proceso se obtuvo el 42,1 % y en el nivel de logro se obtuvo el 57,9 % de estudiantes.

5.1.3. Medir la motricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 Mi dulce Hogar después de aplicar los juegos motores.

Tabla 7. Resultado de la aplicación del pos test obtenido de los niños de 5 años de la I.E: N° 268

Escala de calificación	N°	%
Logrado	15	78,9
Proceso	4	21,1
Inicio	0	0,0
TOTAL	19	100,0

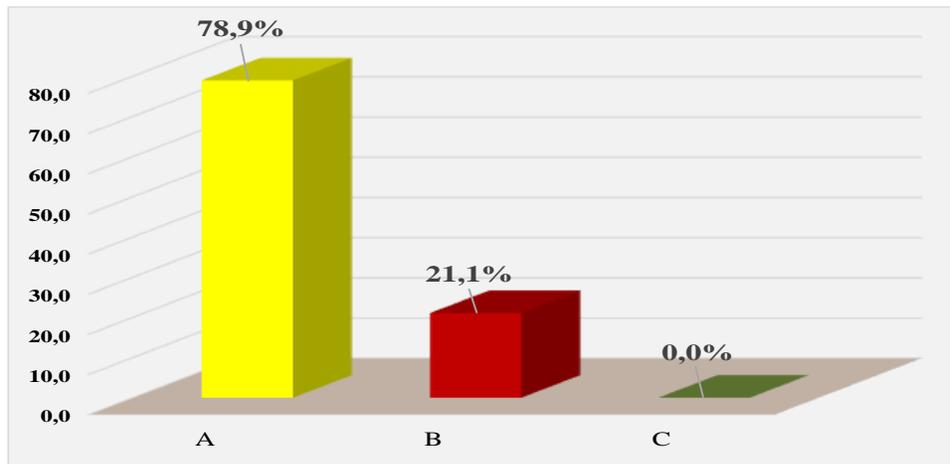


Figura 3. Resultado porcentual obtenido mediante el pos test aplicado a los niños de 5 años de la I.E.N° 268

En la tabla 7 y figura 3; con respecto a los resultados obtenidos mediante el pos test fueron: en el nivel de procesos se alcanzó el 21,1% de estudiantes y en el nivel de logro fue el 78,9 % de los estudiantes.

5.1.4. Comparar el nivel de la psicomotricidad gruesa antes y después de aplicar los juegos motores en los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 268 Mi Dulce Hogar

Tabla 8. Comparación del nivel de la sicomotricidad gruesa antes y después de haber aplicado los juegos motores a los niños de 5 años

Escala de calificación	N°	%	N°	%
Logrado	2	10,5	15	78,9
Proceso	3	15,8	4	21,1
Inicio	14	73,7	0	0,0
TOTAL	19	100,0	19	100,0

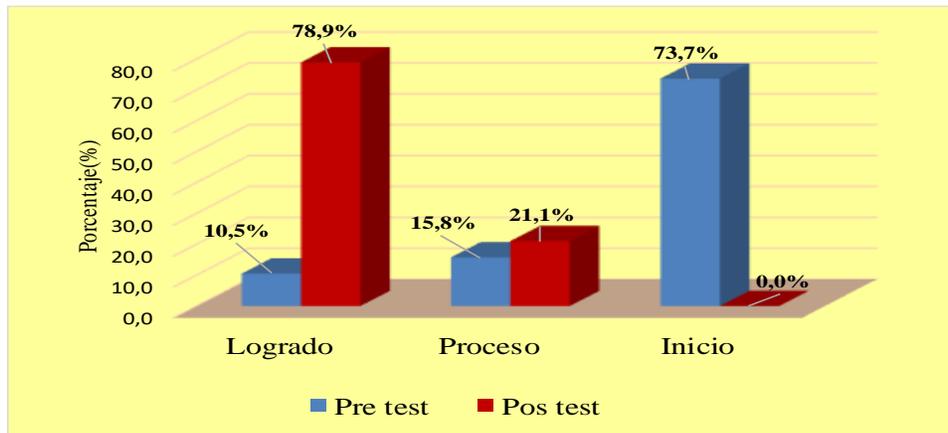


Figura 4. Resultado porcentual de la comparación de los resultados entre el pre y pos test aplicado a los niños de 5 años de la I.E.:I.N° 268

En la tabla 8 y figura 4; con respecto a los resultados obtenidos mediante la comparación entre el pre y el pos test fueron: en el nivel de inicio en el pre test se obtuvo 73,79% mientras en pos test no hubo resultados; en el nivel de proceso, en el pre test se obtuvo 15,8% , mientras en el pos test se obtuvo el 21,1% y en el nivel de logro ; en el pre test se obtuvo el 10,5% , mientras en el pos test se obtuvo el 78,9% en este nivel.

5.1.5. Contraste de la hipótesis

H1: Los juegos motores desarrolla significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi dulce hogar, distrito de Huicungo de la provincia Mariscal Cáceres, región San Martín-2019.

H0: Los juegos motores NO desarrolla significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi dulce hogar, distrito de Huicungo de la provincia Mariscal Cáceres, región San Martín-2019

Para estimar la incidencia de los juegos motores como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de educación inicial de la institución educativa N° 268 mi dulce hogar, distrito de Huicungo de la provincia Mariscal Cáceres, región San Martín, se ha utilizado la prueba de Wilcoxon de la Estadística no Paramétrica, procesada en el software SPSS versión 18.0 para el Sistema Operativo Windows 7.

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
PRETEST	Rangos positivos	19 ^b	10,50	210,00
	Empates	1 ^c		
	Total	19		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

Estadísticos de contraste^b

Z	POSTEST - PRETEST	-4,041 ^a
---	-------------------	---------------------

Rangos		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
PRETEST	Rangos positivos	19 ^b	10,50	210,00
	Empates	1 ^c		
	Total	19		
a. POSTEST < PRETEST				
b. POSTEST > PRETEST				
Sig. asintót. (bilateral)			,000	

- a. Basado en los rangos negativos.
- b. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Se aprecia que $P < ,05$, se concluye que si existe una diferencia significativa entre el pre y pos test. Finalmente, los juegos motores desarrolla significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi dulce hogar, distrito de Huicungo de la provincia Mariscal Cáceres, región San Martín-2019.

5.2 Análisis de resultados

5.2.1. Medir la motricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 Mi dulce Hogar antes de aplicar los juegos motores.

En la tabla 3 y figura1; con respecto a los resultados obtenidos mediante el pre test fueron: en el nivel de inicio se obtuvo 73,7% de estudiantes, en el nivel de procesos alcanzaron el 15,8% estudiantes y en el nivel de logro fue el 10,5% de los estudiantes.

Espinoza (2018). En su investigación de: Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 03 años del aula ilusión de la I.E.I. N° 604 Talara – 2015. En su investigación esta orientado a desarrollar las actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 03 años del aula Ilusión

de la I.E.I. N° 604 –Talara. En donde concluye que se evidencio logros significativos en relación al Post test, con la observación obtenida en el Pre test. Mediante la aplicación de las sesiones de aprendizajes, demostrándose de esta manera que las actividades lúdicas si favorecen el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 3 años del aula “Ilusión” de la Institución educativa Inicial N° 604-Talara.

Como manifiesta Ruíz (2017) que los juegos motores “constituye uno de los elementos educativos más importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin importar la etapa educativa en la que se trabaje” (p.73).

Son actividades que genera interés en los niños y educandos con la finalidad de propiciar la motivación para el estudio o el trabajo mismo de loa niños. Tenemos diversas teorías y autores que han explicado que el juego a lo largo de la historia hasta llegar a la actualidad ha sido el puente entre la enseñanza y el aprendizaje, haciendo el uso del juego como recurso en las diferentes áreas del conocimiento en donde facilita en los estudiantes la integración y confianza para sus trabajos.

5.2.2. Aplicar los juegos motores como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E: N° 268 mi Dulce Hogar.

Al aplicar los juegos motores se planifico un conjunto de sesiones de aprendizaje (diez sesiones) como mínimo para propiciar o ejecutar las actividades en este caso los juegos motores para ser trabajados con los estudiantes del nivel inicial.

Para la sustentación o presentación de los resultados, se evidencia el resultado de cinco sesiones en donde se evidencia que la aplicación de los juegos motores ha ido obteniendo resultados favorables de menos a más, en el cual pasamos a detallar en este

caso los resultados de las siguientes sesiones (1°, 3°, 5°, 7° y 9° sesión) en el cual detallamos:

En la primera sesión: Los resultados fueron; en el nivel de inicio se obtuvo el 53%, en el nivel de proceso se obtuvo el 26% y en el nivel de logro se obtuvo el 21% de estudiantes.

En la tercera sesión, los resultados fueron: en el nivel de inicio se obtuvo el 42,1 %, en el nivel de proceso se obtuvo el 26,3% y en el nivel de logro se obtuvo el 31,6 % de estudiantes.

En la quinta sesión los resultados fueron: en el nivel de inicio se obtuvo el 15,8 %, en el nivel de proceso se obtuvo el 36,8% y en el nivel de logro se obtuvo el 47,4 % de estudiantes.

En la séptima sesión se obtuvo: en el nivel de inicio no hubo resultados, en el nivel de proceso se obtuvo el 52,6 % y en el nivel de logro se obtuvo el 47,4 % de estudiantes.

En la novena sesión se obtuvo: en el nivel de inicio no se obtuvo resultados, en el nivel de proceso se obtuvo el 42,1 % y en el nivel de logro se obtuvo el 57,9 % de estudiantes.

Tabla 9. Nivel porcentual de las sesiones de muestra

Sesión	Nivel de logro		
	Inicio: C (%)	Proceso: B (%)	Logrado: A (%)
1°	53	26	21
3°	42,1	26,3	31,6
5°	15,8	36,8	47,4
7°	0	52,6	47,4
9°	0	42,1	57,9

Fuente: Sesiones de aprendizaje desarrollado con los niños de 5 años

Como se evidencia en la tabla 9, el valor porcentual en el nivel de Logrado (nivel “A”) los resultados han sido favorables; es decir se han incrementado de manera progresiva hasta en la sesión 9.

En Arzola (2018) en su investigación considero como objetivo principal en determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051- Carabayllo, 2017. En la cual se planteó actividades y estrategias para mejorar este aspecto en los infantes de la edad preescolar, en sus conclusiones nos detalla que la aplicación de los juegos motores influye significativamente 90% en la psicomotricidad gruesa de los niños de cinco años de la institución educativa 2051-carabayllo; es decir los juegos motores contribuye al desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños.

Giraldo, A. T., & Soto, J. A. R. (2017). Nos detalla que el juego se convierte en un escenario que toma gran importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, esto se manifiesta de manera lúdica y eso es lo que genera la motivación en los niños y niñas para el aprendizaje, se considera una estrategia muy importante entre el sujeto que estudia y el objeto, además se considera recurso didáctico por la razón que se emplea dentro del proceso de enseñanza.

Con respecto a los postulados de Piaget se logra evidenciar el lugar importante que le concede al juego en el desarrollo del pensamiento, la adquisición de estructuras cognitivas, desarrollo de esquemas y operaciones del sujeto.

Vygostsky & Ausubel (Sánchez, 2000) hacen referencia al juego como “espacio de encuentro con los aprendizajes anteriores y con la posibilidad humana de comunicar

para estimular los estímulos y llegar a la determinación de un propio concepto” (p.75). Además, considera como “La capacidad socializadora del juego es básica en el aprendizaje, dada la posibilidad que tiene de propiciar múltiples experiencias y proyecciones, capaces de otorgar información fácil de codificar significativamente” (citados en Sánchez, 2000, p.47). De forma tal que el sujeto, al sumergirse en la dinámica del juego, entra en el mundo de la comunicación de las relaciones e interacciones y con ello a la construcción de conocimiento, dada la posibilidad brindada en relación con la participación activa, vivenciada y reflexiva.

5.2.3. Medir la motricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 Mi dulce Hogar después de aplicar los juegos motores.

La motricidad gruesa está referido al conjunto de ejercicios que se realiza con la finalidad de desarrollar ejercicios corporales, de desplazamientos en donde los niños y niñas desarrollan de acuerdo a las indicaciones de un tutor.

Como se evidencia en la tabla 5 y figura 3; con respecto a los resultados obtenidos mediante el pos test, se comprobó que el 21,1% de estudiantes alcanzaron un nivel medio y el 78,9 % de los estudiantes alcanzaron nivel de logro; es decir nivel “A”.

Amasifuen y Utia (2014). En su tesis titulada “Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “niños del saber” del distrito de punchana-2014”. En sus resultados finales obtenido en el postest del grupo experimental se obtuvo un 100% calificativo de la

muestra de 30 niños que el programa de juegos sirve como un elemento de motivación para desarrollo de los movimientos motrices en la etapa escolar.

En la ampliación del concepto, encontramos diferentes versiones del juego que según Gardner (1998), describen características intrínsecas como el juego autóctono (dícese de lo que ha nacido o se ha originado en el mismo lugar donde se encuentra), tradicional (es el juego conservado de tradición en tradición), popular (que es peculiar del pueblo o que procede de él), convencional (que se establece en virtud de precedentes ó de costumbres) y recreativos (divertir, alegrar).

Según Gil Madrona (2006) los juegos son transmisores de valores y contenidos actitudinales tanto en el ámbito escolar como fuera que estimulan el juego limpio y la subordinación de los intereses particulares a los generales .

5.2.4. Comparar el nivel de la psicomotricidad gruesa antes y después de aplicar los juegos motores en los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 268 Mi Dulce Hogar

La psicomotricidad es el conjunto de movimientos en donde los niños y niñas desarrollan con la finalidad de generar movimiento en su esquema corporal.

En cuanto a la comparación entre el pre test y pos test, según la tabla 6 y figura 4; tenemos en el nivel de inicio en el pre test se obtuvo 73,79% mientras en pos test no hubo resultados; en el nivel de proceso, en el pre test se obtuvo 15,8% , mientras en el pos test se obtuvo el 21,1% y en el nivel de logro ; en el pre test se obtuvo el 10,5% , mientras en el pos test se obtuvo el 78,9% en este nivel.

Ante los resultados obtenidos, se evidencia que los juegos motores han demostrado desarrollar la motricidad gruesa, así lo demuestra el resultado del pos test.

Finalmente, con relación a la hipótesis, Se aprecia que $P < ,05$, se concluye que si existe una diferencia significativa entre el pre y pos test. Finalmente, los juegos motores desarrollan significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi dulce hogar, distrito de Huicungo de la provincia Mariscal Cáceres, región San Martín-2019.

VI. Conclusiones Aspectos complementarios

El desarrollo de los juegos motores se ejecutó a través de 10 sesiones de aprendizaje desarrollado con los niños de 5 años, de la institución educativa inicial N° 268 Dulce Hogar del distrito de Huicungo de la provincia de Mariscal Cáceres-Región San Martín.

Con respecto al primer objetivo:

Los datos obtenidos en el pre test con respecto a la motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 Mi dulce Hogar demostraron estar en un nivel de inicio con un 73,7% de estudiantes, demostrando tener dificultades en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa.

Segundo objetivo:

Al aplicar los juegos motores como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa se evidencio (según sesiones 1,3,5,7 y 9) que los resultados han sido favorables (ver tabla 9) de esta manera ha contribuido al logro del objetivo.

Tercer objetivo

En los resultados del pos test, se comprobó que el 78,9% de los niños obtuvieron nivel de logro favorable; es decir un nivel “A”, en cuanto al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. N° 268 Mi Dulce Hogar.

Cuarto objetivo

Al comparar el nivel de la psicomotricidad gruesa antes y después de aplicar los juegos motores en los estudiantes de 5 años de la Institución educativa N° 268, se comprobó que si hay un nivel de significancia, esto se comprueba con la hipótesis, en donde se aprecia que Se aprecia que $P < ,05$, se concluye que si existe una diferencia significativa entre el pre y pos test.

Recomendaciones

A los docentes, considerar que las actividades psicomotrices pueden ser combinadas con otros espacios y materiales de acuerdo a la zona correspondiente en donde está ubicada la Institución Educativa, pudiendo utilizar áreas libres y sus elementos (montículos de tierra naturales, arena, troncos caídos de árboles, muros de adobe, entre otros).

Recomendar a los docentes, que es importante conocer las necesidades de los estudiantes antes de iniciar las actividades de psicomotricidad con ellos, por lo que siempre nos encontramos con niños con problemas de discapacidad.

Considerar a los juegos motores no solamente como juegos rutinarios, sino que deben ser planificados y orientados a desarrollar la motricidad gruesa entre los niños.

Finalmente, en educación inicial considerar a la psicomotricidad significa comprender todo lo que expresa el niño de sí mismo sus vivencias, su relación personal y comportamiento; es decir contribuye al orden y disciplina del niño.

Referencias bibliográficas

- Ajuriaguerra, J. (29 de abril 2019). *Psicomotricidad en los niños*. Obtenido de http://psicomotricidadeln.blogspot.com/2013/04/teoria_quefundamentan
- Apaza, N., & Madariaga, G. (2017). *El juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 40687 Félix Rivas González del Distrito de Cayma Arequipa 2014*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6057>
- Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. Obtenido de file:///C:/Users/Lenovo/Zotero/storage/V7IP3YER/Arzola_USS%20M.Gruessa.pdf
- Atoche, P. (2016). *El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 "Carlota Ernestina" del distrito de Chimbote, año 2016*. Recuperado el Martes 24 de Diciembre de 2019, de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000042711>
- Azorin, F. (2008). *Curso de muestreo y aplicación*. Caracas: Instituto de investigación Economicas , Dirección de publicaciones.
- Bautista , Z., & Ticona, K. (2019). *Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la institución educativa inicial cuna- Jardín unsa del distrito de Cercado-Arequipa 2019*. Obtenido de

<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10164>

Biblioteca del Perú. (2018). *Desarrollo psicomotor*. Obtenido de

[www.recursosbiblioteca.utp.edu.con/tesis digitales](http://www.recursosbiblioteca.utp.edu.con/tesis-digitales)

Calderón, U. (2014). *Análisis comparativo de los indicadores de habilidad motriz de niños y niñas de la Escuela Villa Carmelo y Escuela . Municipio de Santiago de Cali*.

Camps, A. (2005). *Hablar en clase, aprender lengua*. Universidad de Barcelona.

Obtenido de [http://scholar.google.es/scholar?q=Anna+](http://scholar.google.es/scholar?q=Anna+Camps%2C+hablar+en+clase+aprender+lengua&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5)

[Camps%2C+hablar+en+clase+aprender+lengua&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5](http://scholar.google.es/scholar?q=Anna+Camps%2C+hablar+en+clase+aprender+lengua&btnG=&hl=es&as_sdt=0%2C5).

Chambi , M., & Macedo , S. (2015). *Los juegos motores y su relacion con el*

desarrollo psicomotriz de los niños de 3 años de la Institucion Educativa

Inicial "Alto Jesus" Del Distrito de Paucarpata 2014. Arequipa.

Díaz, A., Florez, O., & Moreno, Z. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la*

motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa Bajo

Grande – Sahagún. Córdoba. Obtenido de

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/454/DiazAvilaAmparo.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Donoso, G. (2012). *Estrategias con actividades lúdicas en el desarrollo cognitivo. .*

Espinoza, J. (2018). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad*

gruesa en los estudiantes de 03 años del aula ilusión de la i.e.i. n° 604 Talara

– 2015. Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial, Piura.

Obtenido de

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000049557>

Fonseca, V. (2008). *Estudio y génesis de la psicomotricidad*. Barcelona: Ediciones .

Giraldo, A., & Soto, J. (2017). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos*. Colombia : Revista Latinoamericana de Estudios Educativos .

Glosario Español. (2018). *Los juegos motores en la educación física*. Recuperado el martes 24 de Diciembre de 2019, de <https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/juegos-motores>

Huerta, M. (2018). *Talleres de psicomotricidad bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular Chiquiticosas en el distrito de Nuevo Chimbote en el año 2016*. Obtenido de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000046708>

Jara, M. (2018). *Talleres de psicomotricidad basado el enfoque colaborativo utilizando material concreto para desarrollar la motricidad gruesa de los niños de 2 años del S.E.T “Mundo de los Niños”, distrito de Chimbote - año 2016*. Chimbote. Obtenido de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000046667>

Jimenez, G. (1982). *Motricidad gruesa en el desarrollo de los niños y niñas*. Obtenido de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>

- Martinez, V. (2013). *Métodos, técnicas e instrumentos de investigación*. Academia.edu. Obtenido de http://www.academia.edu/6251321/M%C3%A9todos_t%C3%A9cnicas_e_instrumentos_de_investigaci%C3%B3n
- Ministerio de Educación de Chile. (2009). *Los instrumentos de evaluación en el campo de la educación*. Chile. Obtenido de http://www.sence.cl/601/articles-4777_recurso_10.pdf
- Paredes, M. (2012). *Las actividades y juegos lúdicos en el desarrollo de la psicomotricidad*. Quito.
- Piaget, J. (25 de diciembre del 2019). *Teorías del Juego*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piagetvigotsky-kroos>
- Quispe, V. (2019). *Efectos del juego motor para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10763>
- Rojas, E. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa 401*. Chiclayo.
- Sañudo, E. (2005). *La ética en la investigación educativa*. Obtenido de file:///e:/archivos-2017/a_asesorias_proye-inform%202017/3b_angela%20huarmey/etic%20en%20la%20inves.pdf
- Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura*. Recuperado el

Miercoles 25 de Diciembre de 2019, de

https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Uladech. (2018). *Código de ética para la investigación*. Obtenido de Código de ética para la investi

<https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2016/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v001.pdf>

Umpunching, V. (2018). *Programa de juegos educativos para desarrollar la coordinación motora gruesa en la institución educativa N°16726 Pakui distrito de Imaza. Provincia de Bagua. 2018*. Obtenido de

<file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/BC-TES-TMP-1522.pdf>

Villavicencio, N. (2013). *“Desarrollo psicomotriz y proceso de aprestamiento a la lectoescritura en niños y niñas del nivel inicial de la escuela “Nicolás Copérnico” de la ciudad de Quito”*.

Walón, H. (2013). *Psicomotricidad en los niños*. Recuperado el Lunes de Diciembre de 2019, de <http://psicomotricidadeln.blogspot.com/2013/04/teorias-que-fundamentan-la.htm>

Anexos

SESIONES DE APRENDIZAJE 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E INICIAL: N° 268 –Dulce Hogar
 1.2.-SECCIÓN: Azul
 1.3.-EDAD: 5AÑOS.
 1.4.-PROFESORA: Valles Galan, Nilca
 1.5 -NOMBRE DE LA SESIÓN: “Mi cuerpo; y sus partes

PROPOSITO DE APRENDIZAJE : “MI CUERPO Y SUS PARTES ” /sesión 01

PROPOSITO DE APRENDIZAJE : “MI CUERPO Y SUS PARTES ” /sesión 01				
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	SPICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos. Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
MATERIALES				
SECUENCIA METODOLÓGICA	ASAMBL EA EXPRESI VIDAD MOTRIZ RELAJAC IÓN REPRESE NTACION GRAFICA	INICIO: Organizamos el aula con petates, alfombras, cojines para que los niños tengan modidad al sentarse. 🛎 Preveamos el material indicado y necesario. DESARROLLO: 🛎 Salimos al patio, recordamos las normas y los cuidados que debe tener cada uno con el mismo y con sus compañeros. Nos desplazamos haciendo varios movimientos: alcanzando una pelota que está lejana, saltando, corriendo libremente. Descansamos un momento y reunidos en asamblea, invitamos a los niños a escuchar los sonidos de su cuerpo, sentimos los latidos de nuestro corazón, también podemos escuchar la respiración de los demás.	🛎 . Cd con sonidos onomatopéyicos y de la naturaleza del módulo de biblioteca. 🛎 Alfombra o cojines, petates. 🛎 Crayolas, lápices de color. Fichas del cuaderno de trabajo.	

	<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🔔 Pedimos a los niños que busquen un lugar para acomodarse usando un petate, cojín o alfombra. Una vez dispuestos cómodamente, escuchamos los sonidos que realizamos utilizando solo nuestro cuerpo. Los invitamos a escuchar con atención para que los reconozcan, por ejemplo: un estornudo, tos, palmadas, silbidos, carcajadas, palmadas en el cuerpo, entre otros. 🔔 Recordamos lo que hicimos en el patio, nuestro cuerpo también tiene sonidos internos, los niños hacen comparaciones con lo que escuchan de su cuerpo y los sonidos que nosotras hicimos con nuestro cuerpo; luego preguntamos: ¿Cómo podemos hacer sonidos con nuestro cuerpo? Los animamos a explorar todos los sonidos que puedan hacer en las diferentes partes de su cuerpo. 🔔 Luego los invitamos a elegir un sonido que les haya gustado hacer que puedan repetir varias veces; es decir, que puedan elegir un sonido de ellos, muy especial y particular que los represente. 🔔 Podemos proponerlos entonar una canción que ya saben, solo produciendo los sonidos de cada uno o también preguntarles que otras cosas les gustaría hacer con sonidos. 🔔 Entregamos la ficha N°3, los niños y niñas observan las ilustraciones que tiene, les invitamos a plasmar en su ficha los sonidos que recuerdan que han escuchado de su cuerpo, los que han hecho sus compañeros o la docente. <p>CIERRE: Los niños en asamblea, dialogan sobre la experiencia que han vivido en torno y como se han sentido, que sonidos han descubierto en su cuerpo. Invitamos a algunos niños voluntarios a expresar su experiencia.</p> <p>META COGNICION: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Quiénes participaron?¿cómo se sintieron?</p>	
--	----------------------	--	--

Lista de cotejo de la sesión 01

Items Niños	Gira el cuerpo hacia la derecha-Izquierda	Gira, el tronco, la cabeza y el cuerpo	Reconoce los tiempos de giro: dos giros a la derecha y un paso atrás.	Promedio
N1				
N2				
N2				
N3				
N4				
N6				
N7				
N8				
N9				
N10				
N11				
N12				
N13				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E INICIAL: N° 268 –Dulce Hogar
 1.2.-SECCIÓN: Azul
 1.3.-EDAD: 5AÑOS.
 1.4.-PROFESORA: Valles Galan, Nilca
 1.5 -NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos imitando el desplazamiento de los animales”

PROPOSITO DE APRENDIZAJE : “Jugamos imitando el desplazamiento de los animales”				
/ sesión 02				
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos. Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
MATERIALES				
SECUENCIA METODOLOGICA	ASAMBLEA EXPRESIVIDAD MOTRIZ RELAJACIÓN REPRESENTACION GRAFICA CIERRE	INICIO: 🛎 Preveamos varias imágenes de animales. 🛎 Tenemos las fichas o imágenes listas para jugar imitando y desplazando los animales. DESARROLLO: 🛎 Jugamos en el patio, los invitamos a jugar libremente a los niños o niñas , como ellos quieren, eligiéndose el nombre de un animal como se moviliza o se desplaza cada animal, luego de un momento de juego libre, nos sentamos formando semicírculo, descansamos, respiramos profundamente. Hacemos comparaciones entre los conformantes, y entre el nombre de animales que eligieron. 🛎 Se forman voluntariamente, grupos de dos o tres jugadores a partir de sus propios intereses. Les entregamos la ficha de trabajo para que ellos dibujen libremente, cada niño dibujara el animal preferido que	🛎 Imágenes 🛎 Fichas de animales 🛎 VIDEOS	9:15 a 10:15 00

		<p>ellos eligieron, y como se desplaza, la observa y la relaciona por su propia iniciativa.</p> <p>🔔 Al término, cada niño saldrá a explicar que animal eligió y por qué, cómo se desplaza y como es el sonido del animal.</p> <p>CIERRE:</p> <p>🔔 En asamblea los niños expresan espontáneamente sus intereses, necesidades gustos, y dudas que tienen sobre el juego en el que participaron. Les responden sus compañeros y nosotras participamos si es necesario.</p> <p>META COGNICION: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Quiénes participaron? ¿cómo se sintieron?</p>		
--	--	---	--	--

Lista de cotejo de la sesión 02

Ítems Niños	Salta como el conejo	Corre como un monito; que bonito	Se desplaza como la culebra arrastrándose en codos.	Promedio
N1				
N2				
N2				
N3				
N4				
N6				
N7				
N8				
N9				
N10				
N11				
N12				
N13				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E INICIAL: N° 268 –Dulce Hogar
 1.2.-SECCIÓN: Azul
 1.3.-EDAD: 5AÑOS.
 1.4.-PROFESORA: Valles Galan, Nilca
 1.5 -NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando al congelado y descongelado”

PROPOSITO DE APRENDIZAJE: “JUGAMOS A CONGELARNOS” / sesión 03				
1	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	SPICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos. Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
MATERIALES				
SECUENCIA METODOLOGICA	ASAMBLEA EXPRESIVIDAD MOTRIZ RELAJACIÓN REPRESENTACION GRAFICA CIERRE	INICIO: ⚠ Los niños corren libremente por el patio, pero cuando escuchan la voz de la docente que dice “CONGELADO”, ellos se paran como estatuas y cuando la docente dice: “DESCONGELADO”, ellos continúan corriendo. DESARROLLO: ⚠ Indicamos a los niños que vamos a realizar competencias de salto largo, nombramos a uno de los niños o niñas para que mida con sus pasos el largo del salto de sus compañeros o compañeras, anotando la medida en un papelógrafo. ⚠ En parejas, un niño sentado al lado del otro, acostado boca arriba, coloca la mano sobre	PAPELOGRAFO . PAPEL BOM LAPIZ, COLORES, PLUMONES,etc.	9:15 a 10:1500

		<p>el pecho de este y trata de notar el ritmo respiratorio, luego coloca la mano sobre el propio tórax y hace lo mismo alternando los dos papeles.</p> <p>CIERRE:</p> <p>🔔 Hacemos un recuento de la actividad psicomotriz realizada y cada niño representa en una hoja lo que más le gusto.</p> <p>META COGNICION: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Quiénes participaron?¿cómo se sintieron?</p>		
--	--	---	--	--

Lista de cotejo de la sesión 03

Items Niños	Da tres vueltas en el patio.	Corre uno a tras del otro hasta que lo toque por la espalda	Controla su cuerpo al momento de correr.	Promedio
N1				
N2				
N2				
N3				
N4				
N6				
N7				
N8				
N9				
N10				
N11				
N12				
N13				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E INICIAL: N° 268 –Dulce Hogar
 1.2.-SECCIÓN: Azul
 1.3.-EDAD: 5AÑOS.
 1.4.-PROFESORA: Valles Galan, Nilca
 1.5 -NOMBRE DE LA SESIÓN: “El pequeño canguro saltarin

PROPOSITO DE APRENDIZAJE : “EL PEQUEÑO CANGURO SALTARIN” / sesión 04				
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	SPICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos. Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
MATERIALES				

<p>SECUE NCIA METO DOLO GICA</p>	<p>ASAMBL EA</p> <p>EXPRESI VIDAD MOTRIZ</p> <p>RELAJAC IÓN</p> <p>REPRESE NTACION GRAFICA</p> <p>CIERRE</p>	<p>ASAMBLEA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se organizan en el aula para realizar la asamblea. • La docente proponen realizar un juego estableciendo normas y acuerdos. • DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN MOTRÍZ (En el patio) • Los niños, niñas y la docente entonan la canción “El canguro saltarín” para formar filas. • Los niños y niñas se ponen en filas cantando la canción • La docente pregunta; ¿Quién está primero? ¿Quién está al último? • Los niños y niñas realizan el juego “El Canguro saltarín” siguiendo las indicaciones del juego. Indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> - La docente invita nuevamente a formar dos filas tratando de hacer un túnel con las piernas bien abiertas y dejando una distancia adecuada. - Los jugadores que encabezan las filas respectivas deben lanzar pelotas por encima de las cabezas de sus compañeros pasando de mano en mano. Deben evitar caer las pelotas pues esto no permite avanzar el juego. ¿Quién está primero? ¿Quién está al último? - El último jugador debe devolver la pelota por el túnel formado por las piernas de los jugadores. - El primer jugador agarra nuevamente la pelota y sale con ella entre los jugadores hasta ocupar el último lugar. La fila corre un puesto adelante y así hasta que todos los jugadores ocupen el primer y último lugar. <p>CIERRE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego la docente pregunta: - ¿Qué se hizo en el juego? ¿Qué utilizamos en el juego? - ¿Quién fue el primero y quién fue el último jugador? ¿Quién estuvo adelante? - ¿Quién es el segundo, el tercero, el cuarto, el quinto?. 	<p> PELOTAS</p>
---	---	---	---

Lista de cotejo de la sesión 04

Items Niños	Realiza 10 saltos en posesión de canguro.	Salta 5 metros ida y vuelta.	Corre saltando en un solo pie	Promedio
N1				
N2				
N2				
N3				
N4				
N6				
N7				
N8				
N9				
N10				
N11				
N12				
N13				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E INICIAL: N° 268 –Dulce Hogar
 1.2.-SECCIÓN: Azul
 1.3.-EDAD: 5AÑOS.
 1.4.-PROFESORA: Valles Galan, Nilca
 1.5 -NOMBRE DE LA SESIÓN: “Nos divertimos con los bloques lógicos”

PROPOSITO DE APRENDIZAJE : “NOS DIVERTIMOS CON LOS BLOQUES SOLIDOS.”				
<i>/ sesión 05</i>				
PROPOSITO	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
DE APRENDIZAJE	SPICOMOTRICIAD AD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación oculo-manual y oculo-poal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, e juego o de representación grafico/plástica,ajustandose a los limites espaciales y a las características de los objetos materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
MATERIALES				
SECUENCIA METODOLOGICA	ASAMBLEA EXPRESIVIDAD MOTRIZ RELAJACIÓN REPRESENTACION GRAFICA CIERRE	INICIO: (ASAMBLEA) <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas se organizan en el aula para realizar la asamblea. La docente proponen realizar un juego estableciendo normas y acuerdos. DESARROLLO: Repartimos bloques sólidos y pedimos a los niños que manipulen libremente. <ul style="list-style-type: none"> Luego pedimos que ordenen los bloques sólidos y que marquen con una X el que está en primer lugar y el último. A continuación se acompaña a cada niño para verificar la seriación realizada 	BLOQUESSOLIDOS Músicas instrumental Papel bom Colores,etc	

		<p>y pide a los niños que comunique a sus compañeros.</p> <p>RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente invita a los niños y niñas a acostarse en el piso para que escuchen una música instrumental <p>EXPRESIÓN GRÁFICA PLÁSTICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pide a los niños que grafiquen lo que realizaron con los bloques sólidos, y encierran el primero y el último.. • Representa a las personas que participaron. • La docente va preguntando sobre sus producciones. • Ubican sus trabajos. <p>VERBALIZACIÓN:.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas exponen sus trabajos verbalizando lo que hicieron. <p>¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gustó la actividad? ¿Quiénes participaron?</p>	
--	--	---	--

Lista de cotejo de la sesión 05

Items Niños	Jugando con los bloques lógicos.	Selecciona por colores lo bloques.	Identifica los elementos formas y colores.	Promedio
N1				
N2				
N2				
N3				
N4				
N6				
N7				
N8				
N9				
N10				
N11				
N12				
N13				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E INICIAL: N° 268 –Dulce Hogar
 1.2.-SECCIÓN: Azul
 1.3.-EDAD: 5AÑOS.
 1.4.-PROFESORA: Valles Galan, Nilca
 1.5 -NOMBRE DE LA SESIÓN: **“Tocando y bailando vamos jugando”**

PROPOSITO DE APRENDIZAJE : “Tocando y bailando vamos jugando” / sesión 06				
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	SPICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos. Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
MATERIALES				
SECUENCIA METODOLOGICA	ASAMBLEA EXPRESIVIDAD MOTRIZ RELAJACIÓN	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> Nos reunimos con los niños en semicírculo y conversamos sobre los cuidados que debemos tener cuando realizamos una actividad de movimiento; les recordamos que la finalizar debemos dejar todo ordenado. DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> Ponemos música o tocamos una pandereta y los motivamos a moverse al ritmo de la música. Luego les decimos: ¿Cómo podemos mover nuestros brazos con esta música? Estamos atentos durante la exploración de los movimientos de sus 	<ul style="list-style-type: none"> 🔔 Cintas de tela 🔔 equipo de sonido 🔔 usb 🔔 crayolas o plumones 🔔 papel bond. 	<p>9:1</p> <p>5 a</p> <p>10:</p> <p>150</p> <p>0</p>

	<p>N</p> <p>REPRESENTACION GRAFICA CIERRE</p>	<p>brazos si alguno de ellos los mueve hacia arriba o hacia abajo para tomarlo como referencia para continuar la actividad: durante la exploración podemos plantear algunas situaciones problemáticas o retos: ¿Cómo podemos movernos para llegar muy arriba? Vamos a tratar de llegar muy arriba, de llegar muy abajo, de hacer movimientos solo con la parte de arriba de nuestro cuerpo y luego con la parte de abajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos cintas a los niños y los animamos a jugar con el material siempre acompañados de la música. • Conforme va transcurriendo la sesión, los niños empiezan a compartir su juego de manera espontánea • Invitamos a los niños a echarse y respirar profundo. Luego imaginamos que tenemos en una mano una flor y en la otra una vela; olemos la flor y soplamos la vela. • Pedimos a los niños que dibujen el baile que más les gustó. • Les ayudamos a colocar sus fichas en lugar visible del aula. <p>¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gustó la actividad? ¿Quiénes participaron?</p>		
--	---	--	--	--

Lista de cotejo de la sesión 06

Items Niños	Baila al ritmo de juego.	Juega con bolas de trapo.	Corre con la pelota en los pies.	Promedio
N1				
N2				
N2				
N3				
N4				
N6				
N7				
N8				
N9				
N10				
N11				
N12				
N13				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E INICIAL: N° 268 –Dulce Hogar
 1.2.-SECCIÓN: Azul
 1.3.-EDAD: 5AÑOS.
 1.4.-PROFESORA: Valles Galan, Nilca
 1.5 -NOMBRE DE LA SESIÓN: “Lanzando pelotas y corriendo en sectores.”

PROPOSITO DE APRENDIZAJE : “Lanzando pelotas y corriendo en sectores.” / sesión 07				
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos. Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
MATERIALES				

SECUENCIA METODOLOGICA	ASAMBLEA EXPRESIVIDAD MOTRIZ RELAJACIÓN REPRESENTACION GRAFICA CIERRE	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> Nos ponemos de acuerdo sobre las normas que debemos tener en cuenta para jugar. DESARROLLO: <ul style="list-style-type: none"> Nos movemos usando todo el espacio. Luego pedimos que se queden como estatuas o inmóviles y observamos en qué posición quedo cada uno. Por ejemplo: yo estoy cerca de María y Juan, pero lejos de Teresa. Invitamos a los niños a verbalizar esta ubicación. Para continuar podemos proponer otras consignas: todos nos vamos cerca de la pizarra o todos corremos cerca de Manuel, pero no vale tocarlo. Durante esta exploración podemos plantear algunos retos, por ejemplo: ¿Cómo podemos movernos muy cerquita del piso? ¿Cómo podemos movernos lejos de nuestros amigos? Presentamos a los niños pelotas de trapo y los animamos a jugar. Circulamos entre los niños y preguntamos sobre lo que están haciendo, los invitamos a verbalizar sus acciones. Proponemos el juego grupal: formamos dos filas de niños y los invitamos a lanzar las pelotas para embocarlos en una caja. Gana el equipo que termine primero. Invitamos a que los niños se recuesten buscando un lugar para descansar. Les pedimos que respiren profundo, que cierren los ojos y recuerden lo que jugaron. Les damos unos minutos de relajación y terminamos pidiéndoles que se estiren. Invitamos a que cada uno dibuje lo que ha jugado. CIERRE: <ul style="list-style-type: none"> Nos acercamos a cada uno y les preguntamos que les gusto más y escribimos sus respuestas en la parte inferior de la ficha y presentan sus trabajos 	Pelotas de trapo. Cajas. Colores 🔔 Lápices	9:15 a 10:150 0
-------------------------------	--	---	---	-----------------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E INICIAL: N° 268 –Dulce Hogar
 1.2.-SECCIÓN: Azul
 1.3.-EDAD: 5AÑOS.
 1.4.-PROFESORA: Valles Galan, Nilca
 1.5 -NOMBRE DE LA SESIÓN: “Saltando y saltando como conejito”

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	PROPOSITO DE APRENDIZAJE : “Saltando y saltando como conejito”			
	<i>/ sesión 08</i>			
	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos. Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
MATERIALES				

<p>SECUENCIA</p> <p>METODOLOGICA</p>	<p>ASAMBLEA</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>REPRESENTACIÓN GRAFICA CIERRE</p>	<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se organizan en el aula para realizar la asamblea. • La docente dialoga con los niños sobre la actividad que desarrollaremos y les presentamos el material a utilizar en la sesión. Además se recuerda las normas que deben tener en cuenta para el desarrollo del mismo. <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saldremos al patio y la docente entregara los materiales (telas, bloques sólidos,) • Los niños y niñas juegan libremente con los materiales entregados • Nos cogemos de las manos y cantaremos la canción “LOS CONEJITOS” • Dialogamos sobre la actividad realizada. • Utilizando tizas los niños grafican en el piso lo que más les gusto de la actividad. • Monitoreamos los dibujos y motivamos a que los niños nos expresen lo que hicieron. • ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gustó la actividad? ¿Quiénes participaron? 	<p>BLOQUES</p> <p>SOLIDOS</p> <p>telas Papel bond. 📌 Lápices de colores.</p>	<p>9:15 a</p> <p>10:150</p> <p>0</p>
--	---	--	--	--------------------------------------

Lista de cotejo de la sesión 08

Items Niños	Realiza 5 saltos de manera frontal	Ejecuta actividades de motricidad	Participa en el juego de manera ordenada.	Promedio
N1				
N2				
N2				
N3				
N4				
N6				
N7				
N8				
N9				
N10				
N11				
N12				
N13				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E INICIAL: N° 268 –Dulce Hogar
 1.2.-SECCIÓN: Azul
 1.3.-EDAD: 5AÑOS.
 1.4.-PROFESORA: Valles Galan, Nilca
 1.5 -NOMBRE DE LA SESIÓN: “Saltando y trepando obstáculos”

PROPOSITO DE APRENDIZAJE : "JUGAMOS CERCA - LEJOS" / sesión 09				
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	SPICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos. Muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
MATERIALES				

SECUENCIA METODOLOGICA	ASAMBLEA EXPRESIVIDAD MOTRIZ RELAJACIÓN REPRESENTACION GRAFICA CIERRE	INICIO: <ul style="list-style-type: none"> • La docente juntamente con los niños y niñas conversan sobre el desarrollo de la actividad, recordándoles las normas de uso y cuidado de los materiales. • Seguidamente dialoga con ellos para mencionar las diferentes nociones espaciales a realizar. DESARROLLO <ul style="list-style-type: none"> • Jugamos a sentarnos cerca de los aros luego lejos de ellos con la consigna “Simón dice” e intercalando para que todos los niños participen • Luego con la pelota jugamos a estar cerca de la pelota cerca de los aros luego lejos de la pelota y lejos de los aros. • Nos colocamos parados en círculo, cerramos los ojos y vamos indicando a los niños que cada parte de nuestro cuerpo se va relajando doblamos nuestra rodillas lentamente y nos recostamos suavemente en el piso por un momento. Luego lentamente nos vamos levantando, pedimos a uno de los niños que vaya narrando como levantarnos. • En el aula socializan los juegos realizados el que quiere lo dibuja o modela. CIERRE <ul style="list-style-type: none"> • ¿Comentan cómo se sintieron? ¿qué hicieron? 	 PELOTA S.  AROS 	9: 1 5 a 1 0: 1 5 0 0
-------------------------------	--	--	--	--

Lista de cotejo de la sesión 9

Items Niños	Salta obstáculos	Salta obstáculos con un solo pie	Salta la cuerda en un solo pie.	Promedio
N1				
N2				
N2				
N3				
N4				
N6				
N7				
N8				
N9				
N10				
N11				
N12				
N13				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E INICIAL: N° 268 –Dulce Hogar
 1.2.-SECCIÓN: Azul
 1.3.-EDAD: 5AÑOS.
 1.4.-PROFESORA: Valles Galan, Nilca
 1.5 -NOMBRE DE LA SESIÓN: “Caminando por diferentes direcciones”

PROPOSITO DE APRENDIZAJE : ”INVENTAMOS CAMINOS”				
<i>/ sesión 10</i>				
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	SPICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación oculo-manual y oculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, e juego o de representación grafico/plástica,ajustandose a los limites espaciales y a las características de los objetos materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
MATERIALES				
SECUENCIA METODOLÓGICA	ASAMBLEA EXPRESIVIDAD MOTRIZ RELAJACIÓN	<p>INICIO</p> <p>✚ Nos reunimos con los niños en el patio del jardín conversamos acerca de los diferentes caminos por los que hemos andado y la forma que tenían, contamos algunas anécdotas que nos sucedió.</p> <p>DESARROLLO</p> <p>✚ Pedimos a los niños recorrer el espacio siguiendo diferentes caminos imaginarios, observamos los desplazamientos y motivamos a que se miren unos a otros e imiten los caminos que recorren. Por ejemplo, miren Pedro está recorriendo un</p>	<p>🔔 PAPEL BOM</p> <p>🔔 LAPIZ</p> <p>🔔 COLORES</p> <p>🔔 CRAYOLAS</p>	<p>9:15 a 10:1500</p>

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

Lista de cotejo de la sesión 10

Items Niños	Corre de manera frontal.	Corre a la derecha	Corre a la izquierda	Promedio
N1				
N2				
N2				
N3				
N4				
N6				
N7				
N8				
N9				
N10				
N11				
N12				
N13				

ANEXO: CONSTANCIA

CONSTANCIA

El director(a) de la Institución Educativa N° 268 Mi Dulce Hogar, del distrito de Huicungo, Provincia Mariscal Cáceres, Departamento de San Martín, hace constar que:

La Bachiller, NILCA VALLES GALAN, identificado con D.N.I. N° 45634526, ha desarrollado su proyecto de investigación que tiene por título:

**JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 05 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 268 "MI DULCE HOGAR" DISTRITO DE HUICUNGO, PROVINCIA DE MARISCAL CACERES, REGION SAN MARTIN 2019
TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE PROFESIONAL.**

En nuestra institución con los niños de 05 años, del nivel inicial, a partir del 05 de Agosto hasta el 01 Octubre del 2019.

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

Juanjuí, 02 de octubre del 2019.

The image shows a circular official stamp on the left and a handwritten signature in blue ink on the right. The signature is written over a horizontal line that is part of a dotted line. Below the signature, the word "Directora" is printed.

Directora

ANEXO: PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

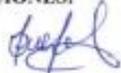
SEÑORES ESPECIALISTAS SE LE PIDE SU COLABORACIÓN PARA QUE LUEGO DE UN RIGUROSO ANÁLISIS DEL INSTRUMENTO BRINDE LA EVALUACIÓN SEGÚN LOS CRITERIOS SEÑALADOS .CADA ABIERTO CADA CRITERIO PARA SU COMENTARIO

APELLIDOS Y NOMBRES: SHAPIAMA MENDOZA YOCY LUZ
 FORMACIÓN ACADÉMICA: L E . I
 CARGO ACTUAL: DOCENTE

JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR LA MOTROCIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 05 AÑOS EN NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDEUCATIVA N° 268 MI DULCE HOGAR DISTRITO DE HUICUNGO, PROVINCIA MARISCAL CACERES, REGION SAN MARTIN 2019

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

OBSERVACIONES:

FIRMA: 
 D.N.I. 40468608

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

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

APELLIDOS Y NOMBRES: *Purizosa Meza Mario Roxana*
 FORMACIÓN ACADÉMICA: *Licenciado en Educación Inicial*
 CARGO ACTUAL: *Docente de aula*

JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR LA MOTROCIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 05 AÑOS EN NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDEUCATIVA N° 268 MI DULCE HOGAR DISTRITO DE HUICUNGO, PROVINCIA MARISCAL CACERES, REGION SAN MARTIN 2019

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

OBSERVACIONES:

FIRMA:

D.N.I. *42136277*

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

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

APELLIDOS Y NOMBRES: *Armasifvan Rojas Elma Jeanett*
 FORMACIÓN ACADÉMICA: *Licenciada en Educación Inicial*
 CARGO ACTUAL: *Docente*

JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR LA MOTROCIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 05 AÑOS EN NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDEUCATIVA N° 268 MI DULCE HOGAR DISTRITO DE HUICUNGO, PROVINCIA MARISCAL CACERES, REGION SAN MARTIN 2019

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

OBSERVACIONES:

FIRMA: *[Firma manuscrita]*

D.N.I. *43362478*

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

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

APELLIDOS Y NOMBRES: *Isla Alegria, Sara*
 FORMACIÓN ACADÉMICA: *lic. Educación Inicial*
 CARGO ACTUAL: *Docente*

JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR LA MOTROCIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 05 AÑOS EN NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDEUCATIVA N° 268 MI DULCE HOGAR DISTRITO DE HUICUNGO, PROVINCIA MARISCAL CACERES, REGION SAN MARTIN 2019

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

OBSERVACIONES:

FIRMA: *Sara Isla Alegria*

D.N.I. *00974688*

PLANILLA DE JUICIO DE EXPERTOS

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

APELLIDOS Y NOMBRES: *USNAVA MUÑOZ DORA MARIA*
 FORMACIÓN ACADÉMICA: *LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL*
 CARGO ACTUAL: *DOCENTE*

JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR LA MOTROCIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 05 AÑOS EN NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDEUCATIVA N° 268 MI DULCE HOGAR DISTRITO DE HUICUNGO, PROVINCIA MARISCAL CACERES, REGION SAN MARTIN 2019

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

OBSERVACIONES:

FIRMA: 

D.N.I. *00969899*

ANEXO: SESIONES FOTOGRÁFICAS





ANEXO 3. PRE TEST Y POSTEST DE LA MOTRICIDAD FINA. LISTA DE COTEJO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

.....**EDAD:**.....**SECCIÓN:**.....

INVESTIGADOR(a):**FECHA:**

.....

N°	Apellidos y nombre													Calificación									
		Reacciona con rapidez al pasar un objeto.	Reacciona con rapidez para atrapar un objeto.	Salta con rapidez dentro de las linternas.	Traslada objetos de un punto a otro con rapidez.	Se para en un solo pie con los brazos abiertos.	Salta en un solo pie sobre la línea.	Salta en un solo pie sobre los cuadrados pintados.	Realiza la posición de la araña	Realiza la posición del buda	Coloca sus brazos detrás de la espalda.	Se da un volantín	Realiza el salto de lingo simple	Trepa las escaleras con facilidad.	realiza 10 saltos la sogas en un solo pie	Se arrastra por debajo de obstáculos.	Obedece giros corporales a la derecha e izquierda.	Ejecuta ejercicios de rana	Lanza la pelota a distancia más lejos	Encuesta pelota en la canasta.	Hace botes con la pelota	Literal	Numérico
1																							
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							

<p>LEYENDA SI = (1) NO = (0)</p>
