



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS RECREATIVOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA  
EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I. 435, LAS  
PIEDRAS-MADRE DE DIOS, AÑO 2020**

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

**AUTOR**

**JOVE CANQUI, JUDITH YESSICA**

**ORCID: 0000-0003-1283-5171**

**ASESOR**

**MACHICADO VARGAS, CIRO**

**ORCID: 0000-0003-0197-3181**

**LIMA – PERÚ**

**2020**

## **Equipo de trabajo**

### **AUTORA**

Jove Canqui, Judith Yessica

ORCID: 0000-0003-1283-5171

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

### **ASESOR**

Machicado Vargas, Ciro

ORCID: 0000-0003-0197-3181

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

### **JURADO**

Venegas Gallardo, Adelaida Lorenza

ORCID: 0000-0002-5871-5952

Arellano Jara, Teresa Del Carmen

ORCID: 0000-0003-3818-5664

Rojas Hilario, Exalto Celso

ORCID: 0000-0001-6248-9903

## **Hoja de firma del jurado y asesor**

Dra. Venegas Gallardo, Adelaida Lorenza  
Presidente

Mgtr. Arellano Jara, Teresa Del Carmen  
Miembro

Mgtr. Rojas Hilario, Exalto Celso  
Miembro

Mgtr. Ciro Machicado Vargas  
Asesor

## **Agradecimiento**

Agradezco a Dios, por estar conmigo en cada paso que he dado, por fortalecer mi espíritu e iluminar mi mente, por haberme permitido culminar mis estudios profesionales y por haber puesto en mi camino a todas aquellas personas que han sido mi soporte y confianza durante todo el periodo académico.

A mi familia; encontrando siempre en ellos el apoyo incondicional, comprensión y paciencia.

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote por cobijarme y permitir mi formación académica. De igual manera al asesor y a los docentes, quienes me han orientado en todo momento en la realización de esta investigación, muchas gracias.

*Judith Yessica Jove Canqui*

## **Dedicatoria**

Con todo cariño y amor a mis padres quienes me dieron la vida, el sustento y la motivación de superarme como persona y por lograr un ser capaz de esforzarme por cumplir mis metas; por lo cual son la razón de mi vida y a ellos van mis logros obtenidos, ya que son el ejemplo de vida y superación.

A mis queridos hermanas y hermanos quienes están a mi lado impulsándome, motivándome y brindándome su apoyo incondicional en el logro de mis metas.

A mi querida hija Iris Sheyla Camila que es el motor de mi vida y por ser el motivo de mi inspiración, crecimiento personal.

A mi amor Elvis por tu aliento y este gran logro en parte es gracias a ti.

*Judith Yessica Jove Canqui*

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general: determinar que los juegos recreativos influyen en la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.I. 435, Las Piedras-Madre de Dios, año 2020. La metodología fue: de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 18 niños de cinco años y la muestra fue censal. Para el recojo de información se utilizó la técnica de observación y el instrumento fue una escala de estimación. Para la sistematización de datos y comprobación de hipótesis se utilizó la estadística descriptiva e inferencial. Los resultados fueron: en el pre test, con respecto a la motricidad gruesa, el 80% (4) niños se ubican en el nivel inicio; el 20% (1) niños están en el nivel proceso y el 00% (0) ningún niño se ubica en el nivel logro; en contraste, en el post test: el 00% (0) ningún niño se ubica en el nivel inicio; el 20% (1) niños se ubican en el proceso y el 80% (4) niños alcanzaron el nivel logro. Finalmente, se aplicó la T Student, la cual confirmó la hipótesis, y se concluyó que los juegos recreativos tienen efectos significativos en las dimensiones de equilibrio, ritmo y lateralidad en los niños de cinco años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020.

**Palabras claves:** Equilibrio, juego, lateralidad, motricidad, ritmo.

## **Abstract**

The general objective of this research was: to determine that recreational games influence gross motor skills in five-year-old children of the I.E.I. 435, Las Piedras-Madre de Dios, year 2020. The methodology was: applied type, explanatory level and pre-experimental design. The population was made up of 18 five-year-old children and the sample was census. Observation technique was used to collect information and the instrument was an estimation scale. Descriptive and inferential statistics were used for data systematization and hypothesis testing.

The results were: in the pre-test, with respect to gross motor skills, 80% (4) children were at the beginning level; 20% (1) children are at the process level and 00% (0) no child is at the achievement level; in contrast, in the post test: 00% (0) no child is at the beginning level; 20% (1) children are in the process and 80% (4) children reached the achievement level. Finally, Student's T was applied, which confirmed the hypothesis, and it was concluded that recreational games have significant effects on the dimensions of balance, rhythm and laterality in five-year-old children of the I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, year 2020.

Keywords: Balance, game, laterality, motor skills, rhythm..

## Contenido

	<b>Página</b>
<b>Equipo de trabajo</b> .....	ii
<b>Hoja de firma del jurado y asesor</b> .....	iii
<b>Agradecimiento</b> .....	iv
<b>Resumen</b> .....	vi
<b>Abstract</b> .....	vii
<b>Contenido</b> .....	viii
<b>Índice de gráficos</b> .....	x
<b>Índice de tablas</b> .....	xi
<b>Índice de cuadros</b> .....	xii
I. Introducción .....	1
II. Revisión de literatura.....	5
2.1 Antecedentes .....	5
2.1.1 Antecedentes internacionales .....	5
2.1.2 Antecedentes nacionales .....	8
2.1.3 Antecedentes locales .....	11
2.2 Bases teóricas de la investigación .....	14
2.2.1 Concepto de juegos recreativos.....	14
2.2.1.1 Definición.....	14
2.2.1.2 Características .....	15
2.2.1.3 Estructura .....	16
2.2.1.4 Clasificación.....	17
2.2.1.5 Importancia .....	20
2.2.2 Motricidad Gruesa.....	20
2.2.2.1 Definición.....	20
2.2.2.2 Fases .....	21
2.2.2.3 Dimensiones.....	22
2.2.2.4 Base conceptual.....	23
III. Hipótesis.....	24
IV. Metodología .....	24
4.1 El tipo de investigación.....	24

4.1.1 Nivel de la investigación de las tesis.....	24
4.2 Diseño de la investigación .....	24
4.3 Población y muestra .....	25
4.3.1 Población.....	25
4.3.2 Muestra.....	25
4.4 Definición y operacionalización de variables e indicadores .....	27
4.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	28
4.5.1 Técnicas.....	28
4.5.2 Instrumentos.....	28
4.6 Plan de análisis.....	29
4.7 Matriz de consistencia.....	30
4.8 Principios éticos .....	31
V. Resultados .....	32
5.1 Resultados del pre test y post test de la motricidad gruesa .....	32
5.2 Resultados del pre test y post test de las dimensiones de la motricidad gruesa	33
5.3 Resultados de la prueba T Student – Comprobación de hipótesis .....	38
5.4 Análisis de resultados.....	40
5.4.1 Respecto al objetivo general .....	40
VI. Conclusiones .....	42
<b>Aspectos complementarios .....</b>	<b>44</b>
<b>Referencias bibliográficas .....</b>	<b>45</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>48</b>
Pantallazo del informe de originalidad de Turnitin .....	69

## Índice de gráficos

	<b>Página</b>
Gráfico 1. Nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. 435 Las Piedras - Madre de Dios, 2020 .....	32
Gráfico 2. Nivel de la dimensión equilibrio en los niños de 5 años de la I.E.I. 435 Las Piedras - Madre de Dios, 2020 .....	34
Gráfico 3. Nivel de la dimensión ritmo en los niños de 5 años de la I.E.I. 435 Las Piedras - Madre de Dios, 2020 .....	35
Gráfico 4. Nivel de la dimensión lateralidad en los niños de 5 años de la I.E.I. 435 Las Piedras - Madre de Dios, 2020 .....	37
Gráfico 5. Prueba de T Student sobre la aplicación de los juegos recreativos en la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. 435 Las Piedras - Madre de Dios, 2020 .....	39

## Índice de tablas

	<b>Página</b>
Tabla 1. Resultados del pre test y post test de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. 435, Las Piedras – Madre de Dios .....	326
Tabla 2. Resultados del pre test y post test de la dimensión equilibrio en los niños de 5 años de la I.E.I. 435, Las Piedras – Madre de Dios .....	33
Tabla 3. Resultados del pre test y post test de la dimensión ritmo en los niños de 5 años de la I.E.I. 435, Las Piedras – Madre de Dios.....	35
Tabla 4. Resultados del pre test y post test de la dimensión lateralidad en los niños de 5 años de la I.E.I. 435, Las Piedras – Madre de Dios .....	36
Tabla 5. Prueba de T Student sobre la aplicación de los juegos recreativos en la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. 435, Las Piedras – Madre de Dios.....	39

## Índice de cuadros

Cuadro 1: Operacionalización de variables e indicadores .....	27
Cuadro 2. Matriz de consistencia.....	30

## **I. Introducción**

El presente informe de tesis titulado: Juegos recreativos y la motricidad gruesa en niños de cinco años de la I.E.I 435, Las Piedras - región Madre de Dios, año 2020, se realizó con base en la línea de investigación denominada Intervenciones Educativas en las Instituciones Educativas, la cual está orientada al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de la Educación Básica Regular del Perú.

El marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de las competencias relacionadas con el área, se sustenta en el enfoque de la Corporeidad. Dicho enfoque concibe al “cuerpo” más allá de su realidad biológica, porque implica hacer, pensar, sentir, saber, comunicar y querer. (MINEDU, 2016)

Es reconocido, que el desarrollo del niño es la motricidad gruesa y que es uno de los aspectos fundamentales; ya que les permite a los niños principalmente mover sus músculos de manera coordinada y mantener el equilibrio. Además, de vincular otras habilidades como la agilidad, fuerza y velocidad.

En cuanto a la evolución del área motora se sigue dos leyes psicofisiológicas fundamentales: céfalo-caudal (desde la cabeza hacia los pies) y proximi-distal (desde el eje del cuerpo hacia las extremidades). Esto supone que las bases principales del desarrollo motor se asentarán sobre la motricidad gruesa y, posteriormente, podrán evolucionar hacia el desarrollo de la motricidad fina: el desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa infantil es de vital importancia para la exploración, el descubrimiento del entorno, la autoestima, la confianza en sí mismo y resulta

determinante para el correcto funcionamiento de la psicomotricidad fina más adelante.  
(eneso, 2016)

Este autor además afirma, que los últimos datos sobre neuro aprendizaje da como resultado aportan importantes conclusiones sobre la influencia del desarrollo motor en las dificultades atencionales y de aprendizaje. Además, como un buen ejemplo de ello lo encontramos en la importancia del gateo en la etapa de la infancia. Mediante la acción del gateo, los niños y niñas desarrollan habilidades visoespaciales, experiencias táctiles, integración bilateral, orientación, adquieren la lateralidad y el patrón cruzado estableciendo importantes conexiones entre los hemisferios cerebrales, así pues, de estimular el sistema vestibular y propioceptivo. Todos estos aspectos resultan primordiales para el desarrollo de las funciones cognitivas y se encuentran especialmente relacionadas entre sí en un momento concreto.

A nivel nacional en el Proyecto Educativo Nacional al 2021 en la cobertura de la educación inicial, en al año 2003, el 66% de los niños y niñas peruanas de cuatro y cinco años fue atendido por la educación inicial (55% en el sector público y 11% en el privado). Es decir, estaba excluido de este servicio educativo el 34% del total de la población en estas edades, que correspondía a 413 110 niños y niñas, además, refiere que cada año nacen en el Perú 600 mil niños, de los cuales menos del 3% es atendido en algunos marcos institucionales como los Wawa Wasi, cunas o programas de estimulación temprana. La gran mayoría no va a recibir ningún tipo de atención hasta los 5 o 6 años, tiempo en que el 95% de este grupo de edad es matriculado en una escuela. (MINEDU, 2015)

El marco teórico y metodológico, del Programa Curricular de Educación Inicial, que orienta la enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de las competencias relacionadas con el área, se sustenta en el enfoque de la Corporeidad. Dicho enfoque concibe al “cuerpo” más allá de su realidad biológica, porque ello implica hacer, pensar, sentir, saber, comunicar y querer. De esta manera, asume que el “cuerpo” se encuentra en un proceso constante de construcción de su ser; este es un proceso dinámico y que se desarrolla a lo largo de toda la vida, desde el hacer autónomo de la persona, y que se manifiesta en la modificación y/o reafirmación progresiva de su imagen corporal, la cual se integra con otros elementos de su personalidad en la construcción de su identidad personal y social. Por ello, se valora la condición de la persona para actuar y moverse de forma intencionada, a partir de sus necesidades e intereses particulares, y tomando en cuenta sus posibilidades de acción en una interacción permanente con su entorno. (MINEDU, 2016)

En el contexto local de la institución educativa inicial 435 “Nueva Jerusalén” del distrito de Las Piedras; en relación al desarrollo de la motricidad gruesa, los niños presentan algunas dificultades en aspectos esenciales para el desenvolvimiento e interacción, en ello se contempla las limitaciones que presentan en el desarrollo de su equilibrio en distintas posiciones y actividades que realizan a diario, otro componente es el ritmo, siendo así que cuando ejecutan actividades de diversas índole evidencian algunas dificultades para llevar el compás o los movimientos adecuados conforme con lo propuesto; finalmente otro componente, es la lateralidad, esto se observa cuando realizan actividades que comprenden la orientación espacial. (PEI Institucion Educativa Inicial 435 Nueva Jerusalem, 2020)

Luego de caracterizar el problema, se planteó la siguiente interrogante: ¿En qué medida los juegos recreativos influyen en la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020?

Asimismo, como objetivo general fue: Determinar que los juegos recreativos influyen en la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020.

Los objetivos específicos fueron: Determinar el efecto de los juegos recreativos de la dimensión del equilibrio en los niños de la I.E.I. 435 Las Piedras - Madre de Dios, año 2020. Establecer el efecto de los juegos recreativos de la dimensión del ritmo en niños de la I.E.I. 435 Las Piedras - Madre de Dios, año 2020. Estimar el efecto de los juegos recreativos de la dimensión de la lateralidad en niños de la I.E.I. 435 Las Piedras - Madre de Dios, año 2020.

El presente informe de tesis estuvo enfocado en el uso de actividades relacionados al proceso de la vida de cualquier niño, porque se centran en actividades de carácter recreativo que permitió el desarrollo de aspectos esenciales en la vida de los seres humanos, en este aspecto la psicomotricidad gruesa, es por ello; que el presente informe de investigación se justifica en los siguientes aspectos:

Teórica, porque brindó conocimientos actuales sobre los juegos recreativos y la motricidad gruesa, el cual incrementó la información teórica con respecto a estas dos variables de estudio de investigación. También servirá en dos aspectos; primero como fuente de consulta y antecedentes para futuras investigaciones con similar semejanza; práctico, porque permitió conocer el estado de desarrollo de la motricidad gruesa y de

cómo mejoro su desenvolvimiento de dicha capacidad en los niños; metodológico, ya que todos los métodos, técnicas e instrumento que se utilizaron fueron válidos y confiables; y social, porque el desarrollo de la capacidad motriz permitirá que los niños se desenvuelvan mejor en su interrelación con la ciudadanía.

En referencia a la metodología, la investigación fue de enfoque cuantitativo; ya que se trabajó con datos numéricos; el tipo aplicada en la que se comprobó la influencia de una variable sobre otra y de nivel explicativo porque se aclaró la relación de una variable en otra; el diseño utilizado fue pre experimental con pre test y post test. La población estuvo conformada por 18 niños y la muestra fue censal. Se elaboró la matriz de operacionalización de variables, con sus respectivos dimensiones e indicadores, y estos sirvieron para aplicar el instrumento, el cual fue una escala de estimación el cual es de confiabilidad.

## **II. Revisión de literatura**

### **2.1 Antecedentes**

#### **2.1.1 Antecedentes internacionales**

(Diaz, Avila, Florez, Miranda, & Moreno, Ramirez, 2015), desarrollaron la tesis titulada “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa Bajo Grande – Sahagún” sustentada en la Universidad del Atlántico, Barranquilla, Colombia. Tuvo como objetivo general: Diseñar una propuesta con estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa y sus objetivos específicos: Identificar el nivel de fortalecimiento de la motricidad gruesa; determinar las estrategias lúdicas que puedan fortalecer la motricidad gruesa; elaborar una propuesta que contenga estrategias para el

fortalecimiento del desarrollo de la motricidad; e implementar la propuesta de estrategias lúdicas que fortalezcan el desarrollo de la motricidad gruesa. El tipo de investigación fue descriptiva, con población y muestra conformada por 18 estudiantes del grado preescolar de la institución educativa Bajo Grande. Se utilizó un cuestionario y la técnica de observación. La conclusión que se obtuvo fue que a partir de la utilización de los juegos como herramienta pedagógica se logró que los estudiantes desarrollen el equilibrio y la coordinación al realizar actividades que impliquen la manipulación y desplazamientos. Además, se realizaron ejercicios locomotores que ayudaron al estudiante a ubicarse en el espacio con relación a su cuerpo.

(Lopez Velasco & Troya Ortiz, 2018). con su tesis “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años” realizado en la Universidad Técnica de Ambato. Esta tesis tuvo como objetivo determinar cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas. La metodología fue: Tipo de investigación descriptiva, la población estuvo compuesta por 20 niños y niñas la muestra fue censal. La técnica fue la observación y el instrumento, la escala de Nellson Ortiz. La conclusión fue claramente que los juegos tradicionales infantiles ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de edad.

(Chirino Gutierrez, 2017), con su trabajo de investigación “La danza como estrategia en el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa y fina en los niños y niñas del nivel inicial de 2do año de escolaridad de la Unidad Educativa San Andrés ejecutada en la Universidad Mayor de San Andrés”. Su objetivo fue mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de Educación Inicial en Familia Comunitaria Escolarizada. En la cual

pretende desarrollar a través de danzas folklóricas funciones psicomotrices de los niños. Ya que la educación inicial es la primera experiencia de ingreso a la escolarización de los niños. Este paso contribuye al aprendizaje, favoreciendo así al desarrollo integral y el éxito en la escolaridad futura de niños y niñas, especialmente en lo que se refiere a la psicomotricidad gruesa y fina. Los resultados y su interpretación se aplicaron una pre-prueba para ver cómo se encontraban los niños en cuanto a su desarrollo psicomotor, como: el esquema corporal y coordinación motora gruesa; de acuerdo a la pre-prueba se realizó la programación de clases de danzas para mejorar y desarrollar capacidades en los aspectos de esquema corporal y coordinación motora gruesa y al finalizar se realizó una prueba para ver si los niños progresaron.

(Sanchez Lara & Roman Proaño, 2017), en su tesis titulada “Los juegos recreativos en el desarrollo motriz, en los niños de inicial 2 paralelo “A”, de la unidad educativa Nuestra Señora de Fátima, Parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, 2015-2016” tesis realizada en la Universidad Nacional de Chimborazo. El objetivo fue determinar cómo los juegos recreativos influyen en el desarrollo motriz, en los niños de inicial 2, paralelo “A” de la unidad educativa Nuestra Señora de Fátima, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año 2015-2016”. La metodología fue descriptiva y explicativa, el nivel correlacional y el diseño no experimental; la población estuvo compuesta por 25 niños y niñas y la muestra fue censal. La técnica fue la observación y el instrumento la ficha de observación. Se concluyó que las actividades recreativas mejoran la habilidad motriz significativamente en los niños de inicial 2 paralelo “A” de la Unidad Educativa Nuestra Señora de Fátima.

(Pérez, 2015). Con su investigación titulada “Los juegos tradicionales infantiles de la persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la Unidad Educativa Hispano América del Cantón Ambato”. Su objetivo general fue: determinar la influencia en los juegos tradicionales de persecución en el desarrollo de la motricidad gruesa y los objetivos específicos fueron: Diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa; identificar los juegos tradicionales infantiles de persecución que desarrollan la motricidad gruesa; aplicar una guía de estimulación basada en los juegos tradicionales infantiles de persecución para el desarrollo de la motricidad gruesa. El tipo de la investigación fue realizada con un enfoque cuanti-cualitativo, donde la población y muestra estuvo conformada por 30 niños. La técnica fue la encuesta y como instrumento se empleó el cuestionario. Al término de la investigación, se llegó a la conclusión que los juegos tradicionales infantiles de persecución ayudan a la motricidad gruesa.

### **2.1.2 Antecedentes nacionales**

(Oblitas Guerrero & Merino Pintado, 2018), con su tesis “Aplicación de un programa de actividades recreativas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de educación inicial” realizada en la universidad católica de Trujillo. La investigación tuvo el propósito desarrollar la motricidad gruesa a través de la ejecución de actividades físico recreativas dirigidas a los estudiantes seleccionados para investigación. La metodología fue cuantitativa, aplicada y explicativa, el diseño fue pre experimental. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y como instrumento se elaboró una lista de cotejo, aplicada a una muestra de 21 niños y niñas residentes en la zona rural. La información fue procesada utilizando el programa SPSS 19; la misma que puso en evidencia que los niños y niñas mejoraron su

motricidad gruesa como producto de la aplicación del programa experimental. Se concluyó que los promedios demuestran que en general se pasó de 12,38 en el pre test a 23,43 en el post test, concluyéndose que se produjo mejora significativa en la motricidad gruesa de los niños y niñas seleccionados en la muestra.

(Arzola Uchuya, 2018), con su tesis con título “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial” realiza en la Universidad Cesar Vallejo, cuyo objetivo fue determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051-Carabayllo, 2017; realizando una investigación con un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y de metodología experimental con un diseño pre experimental. La población fue 30 estudiantes de cinco años del aula “lucero del mañana”. El instrumento se sometió a la prueba de confiabilidad mediante el estadístico KR-20. Se realizó el análisis de confiabilidad con una prueba piloto de 10 estudiantes obteniendo un resultado de 0.812 indicando que el instrumento es altamente confiable. Se usó la prueba de normalidad Shapiro Wilck, que se usó por la base de datos que tuvo menos de 50 componentes encontrando valores de ( $p=0,204 > \alpha=0,05$ ) en relación a la hipótesis y dimensiones los resultados en el pre test y post test el valor es  $< \alpha 0,05$  señalando que se utilizará la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Concluyendo que los resultados fueron positivamente satisfactorios logrando fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051-Carabayllo, 2017.

(Chocce Rios & Conde Conde, 2018), con su tesis titulada “Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa Pomatambo de Oyolo, Paucar de Sara Sara” realizada en la Universidad Nacional de

Huancavelica. El objetivo fue caracterizar la importancia que tiene los juegos populares para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial. Para la elaboración se utilizó como método la recopilación bibliográfica y la técnica didáctica de “aprendemos jugando” para realizar experiencia en aula desarrollando sesiones de aprendizaje. Su resultado obtenido fue: del total 13 niños y niñas un 46% se han obtenido la nota “B”, eso implica que aún no han logrado desarrollar su habilidad de motricidad fina, se encuentran en proceso de aprendizaje. Un 33% obtienen el calificativo “A”, que implica que han logrado el aprendizaje, por consiguiente, muestran habilidades motrices de gruesa desarrollada. Un 21% de los niños del total de 13 se hallan en el grupo de los que obtiene el calificativo de la letra “C”, se ubican en el inicio sobre aprendizaje de motricidad gruesa. Los logros indican que los juegos populares constituyen una herramienta pedagógica para facilitar el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa.

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

(Huamán Rivera, 2018). Con su tesis titulada “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017” cuyo objetivo fue determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017. La metodología aplicada con el análisis de la realidad, alusivo al desarrollo psicomotriz de los niños niñas. El tipo de estudio fue cuantitativo, nivel pre experimental; con una muestra de 24 niños, se aplicó la técnica de la observación y el instrumento utilizado la escala de estimación de la psicomotricidad, validada por juicio de expertos. Como resultado en la tabla y grafico N° 6; en la prueba entrada, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel inicio y el 21% se ubican en proceso, en cambio en la prueba de salida el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel logro alcanzado y el 21% se ubican en el nivel logro destacado.

### **2.1.3 Antecedentes locales**

(Chahuasonco Gonzales, 2020), con su trabajo de investigación “Aplicación de actividades de psicomotricidad gruesa y su incidencia en el dominio del esquema corporal en niños y niñas con habilidades diferentes de nivel inicial del CEBE N° 01 Stella Maris de Puerto Maldonado, año 2019”, tuvo como objetivo determinar en qué medida las actividades de psicomotricidad gruesa inciden en el dominio del esquema corporal en niños y niñas con habilidades diferentes del nivel inicial del CEBE N° 01 Stella Maris de Puerto Maldonado, año 2019. La investigación fue de tipo cualitativa y cuantitativa, el diseño pre experimental pre test y post test aplicando el instrumento de Test de Ozer adaptado para niños y niñas con necesidades especiales, con el

siguiente resultado 24.17% logran desarrollar siempre las actividades y con coeficiente motriz de 95.18% ubicándose dentro de motricidad normal. Los resultados obtenidos se comprobó la hipótesis; consolidando que las actividades de psicomotricidad gruesa inciden en el dominio del esquema corporal de los niños y niñas del nivel inicial.

(Paredes Coa & Pfuño Gomez, 2017), en su proyecto de investigación “Aplicación del programa me divierto ayudo y asimilo para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de la” Institución Educativa Inicial Señor de Torrechayoc de Puerto Maldonado – 2016”, cuyo propósito fue constatar la efectividad de la estrategia aplicación del programa. La investigación fue experimental y el diseño pre experimental con un solo grupo, la muestra estuvo conformada por 15 niños. El instrumento utilizado fue la lista de cotejo con el soporte del test de desarrollo psicomotor (TEPSI), la muestra que se aplicó antes y después de aplicar la estrategia de intervención. Sus resultados fueron analizados estadísticamente mediante la prueba t student mostrando afectividad al incremento los niveles del desarrollo psicomotor grueso en las áreas evaluadas.

(Roca Coral & Saire Saire, 2019), en su investigación titulada “Influencia del juego en el proceso de aprendizaje creativo en los niños de 5 años de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017” investigación que surge de la necesidad científica de determinar el nivel de influencia de los juegos en el desarrollo de los aprendizajes creativos de los niños y niñas. Cuyo objetivo fue determinar el nivel de influencia de los juegos en el desarrollo de los aprendizajes creativos de los niños de la institución educativa inicial Corazón de María N° 267 del Distrito de Tambopata, 2017. Los desafíos lúdicos se involucran en aspectos tecnológicos, culturales, políticos, sociales; ya que requieren que la educación en el

nivel inicial valore la importancia del juego como pilar fundamental en el desarrollo motor, sensitivo para resolver problemas cotidianos, genere problemas y cree productos para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural. Capacidad que la convierte en una destreza que se pueda desarrollar, sin dejar el componente genético, el desarrollo de las inteligencias en el ser humano, estas se desarrollan en distintos escenarios de la realidad de los niños. Quiere decir que los juegos en el aprendizaje infantil son relevantes y deben de desarrollarse planificadamente para despertar el interés y de esta manera despertar su imaginación creadora. Existe una relación significativa entre los juegos y el proceso aprendizaje creativo. Según el grafico 9 el modelo de regresión lineal entre las variables influencia del juego y aprendizaje creativo es pertinente; y el coeficiente de variable R cuadrado es de 0,0646. Según el grafico 10 el modelo de regresión lineal entre las variables influencia del juego y habilidades es pertinente: y el coeficiente de correlación de r de Pearson es de 0,785 en la cual hay una correlación directa, fuerte y significativa. Según el grafico 11 el modelo de regresión lineal entre la variable influencia del juego y estructura cognitiva es pertinente; y el coeficiente de correlación de r de Pearson es de 0,682 con un nivel de confianza de 95%; en el cual es juego favorece en alto nivel en los conocimientos y destrezas de los niños.

(Quea Quispe & Quispe, 2019) en su tesis “El juego como herramienta de aprendizaje en niños y niñas de 5 años en la institución educativa del nivel inicial 318 jardín Mi Pequeño Mundo, de la provincia de Tambopata, región Madre de Dios, 2019”; consta de siete capitulo. El objetivo es determinar de qué manera se relaciona el juego como herramienta en el aprendizaje de niños y niñas de 5 años. El tipo de investigación es correlacional, el diseño es descriptivo correlacional de corte transversal y para la

realización de la investigación se utilizó técnicas de fichaje, observación, así mismo se utilizaron instrumentos como: fichas bibliográficas y cuestionario. El cuestionario es aplicado a los niños y consta de 15 ítems que se administró a los mismos en un solo momento con una escala de Likert consiste en cinco opciones. Se ha demostrado que el coeficiente de correlación entre las variables material didáctico y aprendizaje, es de 0,675 a un nivel de significancia del 0,05; y que existe una correlación positiva moderada respecto a las variables estudiadas. El coeficiente de determinación R cuadrado es de 0,456, lo cual indica que el 45.6% de los cambios observados en la variable juego es explicado por la variación de la variable aprendizaje.

## **2.2 Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1 Concepto de juegos recreativos**

#### **2.2.1.1 Definición**

Como en toda institución educativa es importante desarrollar el juego didáctico, ya que ello influenciara en el desarrollo de los niños y niñas.

“El juego es una actividad innata y propia de la infancia, que sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas; pero a diferencia de los adultos, para quienes se identifica claramente cuando están jugando y cuando no, los niños y niñas viven su evolución como un juego en sí misma. Los niños tienen la capacidad lúdica asociada a cualquier acción que realizan debido, posiblemente, al esfuerzo que supone el aprendizaje en los primeros dos o tres años de vida”. Según lo refieren (Delgado Zurita, Perez Plata, Mera Quimis, Villafuerte Holguin, & Macias Acosta, 2019, pág. 34)

Asimismo los autores, afirman que el juego recreativo como “un conjunto de acciones para divertirse y la finalidad de quienes lo realizan es proporcionar diversión, entretenimiento y disfrute a los que juegan” ya que es una actividad netamente lúdica, los participantes manifiestan sus emociones, la cual permite que puedan interrelacionarse con otras personas, es un tipo de juego muy indispensable para el desarrollo del ser humano; este juego no es tan imprescindible para ganar la competencia lo más importante es la diversión y que sea más creativo.

De la misma forma (UNICEF, 2018), refiere que el juego constituye una de las formas muy importantes donde los niños menores de edad obtienen conocimientos y competencias esenciales; por ese motivo el juego favorece la exploración y aprendizaje práctico. Uno de los aspectos es la capacidad de acción y el control de la experiencia, el juego implica cierto grado de capacidad de acción y posibilita a que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, de la misma manera permite reconocer y confiar que los niños son capaces, autónomos y representante de su propio camino de aprendizaje lúdico.

#### **2.2.1.2 Características**

“El juego recreativo se interpreta por una práctica abierta y lúdica que tiene unas características fundamentales: apertura en su interpretación y cambios en las reglas del juego”. Sostienen, (Delgado Surita, Perez Plata, Mera Quimis , Villafuerte Holguin, & Macias Acosta, 2019, pág. 38). Para ello es importante:

- a) Predisposición de los participantes
- b) Cambios constantes en las reglas y normas del ejercicio.

- c) Preparación de espacios útiles para la gran cantidad de prácticas que se puedan generar.
- d) Adaptación de las tareas al material disponible.

Todo ello conlleva al cambio de roles durante el transcurso de la práctica, en la formación de equipos mixtos en cuanto a la edad y sexo; y se genera la empatía. Los aspectos que inciden crean diferentes posibilidades en el juego recreativo son los siguientes:

1. Aplicación de materiales del juego a características del grupo.
2. Habitación del espacio y necesidades de cada niño.
3. Dar los medios a los participantes de cambiar las reglas.

La actividad es una característica insustituible para el desarrollo de la motricidad, quiere decir es importante que se practique; la experiencia lúdica tiene influencia en el desarrollo del ser humano a través de actividades que ofrecen la oportunidad de aprender, comunicarse, expresarse y fomentar la capacidad de iniciativa, de participación y de creatividad a medida que el niño desarrolle y se socialice con su entorno.

### **2.2.1.3 Estructura**

El juego recreativo implementado en las escuelas se debe de tener en cuenta algunas uniones que se realiza en cuanto al desarrollo del niño, ( Ribes Antuña, 2011 ) , define los siguiente:

- a) Estimulación motriz: Los niños desarrollan capacidades como: habilidad, agilidad, equilibrio, fortaleza; siendo importante para mejorar la capacidad perceptivo

– físico motriz para la mejor práctica de los juegos recreativos en distintas habilidades que se presentan en la vida cotidiana.

b) Adecuación del juego al nivel del niño: Es primordial antes de transmitir la actividad del niño, para que dicha actividad sea indispensable para que así la actividad se eficiente y el niño pueda disfrutarlo.

c) Busca de seguridad: En los diferentes aspectos como físico-psicológico debe de tener seguridad y confianza; para realizar el juego sin ningún temor.

#### **2.2.1.4 Clasificación**

Existe una gran diversidad de juegos recreativos que se pueden clasificar, según **(Vasquez Cabrera, 2012)**, en los siguientes grupos:

a) Juegos de ida y vuelta y de persecución: Son los juegos en la cual los niños o equipos deben trasladarse de un lugar a otro y regresar, dependiendo del método y reglas del juego.

1. Toma y dame: Participan tres equipos para realizarlo, se deben formar en línea recta y se lanza la pelota, cada niño debe tocar la mano de este para así salir y nuevamente lanzar la pelota; gana el equipo que lo realice rápido.

2. Los anillos: Este juego consiste que los niños se trasladen de un lugar a otro punto, llevando los anillos y colocando donde corresponde; cada niño debe de estar en cuclillas, gana el equipo que lo hizo más rápido.

3. Policías y ladrones: El juego debe de estar conformado por dos grupos; el primero serán los policías y el segundo serán ladrones, el ambiente es implementado ya que el que es atrapado debe ir a la cárcel. Los roles de policías deben ir dos y así atrapar a los ladrones y mandarlos presos.

4. El rodeo: En este tipo de juego participan cinco participantes, ya que estos tienen que colocar un aro simulando que son potros salvajes, una vez que están capturados se les coloca el aro.

b) Juegos con pelota: Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

1. Achicando pelotas: Este juego debe estar integrado por dos equipos, se debe repartir la mayor cantidad de pelotas, el equipo con mayor cantidad de pelotas que deje en la cancha del grupo contrario. Gana el equipo que tiene menor cantidad de pelotas.

2. Fútbol de tres pies: Este juego se da en parejas la cual deben estar atados sus pies y realizar más goles al equipo contrario.

3. Fútbol con parejas: Este juego se da en dos equipos en cada equipo sus integrantes deben ir de la mano, el que se suelta está cometiendo una falta.

4. Ponchando: Este juego está formado por dos equipos y debe realizarse una línea en el piso; los equipos deben de estar de un lado de la línea la cual deben lanzar la pelota, si alguien tocara a otro perderá y continúan aquellos que no les toco la pelota, pierde el equipo con menos participantes.

c) Juegos tradicionales: Es una manifestación lúdica con arraigo cultural; un juego practicado por el pueblo propia de la cultura popular.

1. La batida: Este juego consiste con una soga en la cual dos niños detienen la soga y la harán girar y los demás participantes deben saltar en ella; la cual debe ir acompañada de un ritmo musical como: la monja, viuda, soltera y casada.

2. Salto con Desplazamiento: Este juego se da a través de saltos y llega a línea que se ha trazado, la cual debe pasarlo a su compañero para realizar la misma acción de ir y venir.

d) Juegos recreativos: Este juego lleva al niño a adquirir destrezas y conocimientos.

1. Capitán manda: Este juego consiste cuando una persona da un número, el otro debe de estar atento para saber que numero le toco y realizar la acción que la persona mande a realizar.

2. El gusano cien pies: En este juego deben ser en conjunto ya que los niños se colocarán en fila para después colocar los pies encima del otro sobre los hombros del otro y así poder caminar hasta que llegue a la meta.

3. El aro: Existen diferentes formas de jugar este juego; pero se pondrá un gancho donde el aro y el gancho tendrá que ir en dirección de una línea que fue trazada, gana quien llegue primero a la meta.

4. Malabares con pelotitas: Se elabora pelotitas, utilizando materiales: arroz, harina se mezclan y luego tomamos una funda pequeña y ponemos una cantidad y lo envolvemos para dejarlo redondo, con las bombas grandes de fiesta que deben estar

cortadas por el cuello, se introduce la funda con harina en dos bombas para que se quede seguro.

#### **2.2.1.5 Importancia**

“El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por ende, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces”.  
Refiere (UNICEF, 2018)

Como nos refiere en las líneas de arriba un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión-, ya que el juego debe implicar cierto grado de capacidad de acción, que posibilita a los niños adoptar un papel activo y sean dueños de sus experiencias; también permite reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico.

### **2.2.2 Motricidad Gruesa**

#### **2.2.2.1 Definición**

La motricidad es una técnica que tiende a favorecer el dominio del movimiento corporal, la relación y la comunicación que el niño y niña va a establecer con el mundo que le rodea (en muchos casos a través de los objetos). Esta globalidad del niño o niña manifiesta por su acción y movimiento que le liga emocionalmente al mundo, debe ser comprendida como el estrecho vínculo existente entre su estructura somática y su estructura afectiva y cognitiva. (Ruiz Ramirez & Ruiz Ramirez, 2017)

De la misma manera, el (Ministerio de Educación, 2017) manifiesta que la motricidad gruesa, es la interrelación que se da entre su cuerpo, pensamiento, emociones; las cuales son las que se experimenta en esta área. La cual los niños están dados por sensaciones, emociones, sentimientos y pensamiento. Ya que se manifiesta en sus primeros años de vida ya que así es la edad donde lo expresan mucho más y esto se evidencia cuando juegan, sus posturas, movimientos, gritos, etc.

#### **2.2.2.2 Fases**

(Pacheco Montesdeoca , 2015), sostiene que en el periodo comprendido entre 0 a 6 años, el niño y niña va a ir atravesando una serie de etapas:

a) Primera etapa: Etapa del descubrimiento (0-3 años).

Se caracteriza por el descubrimiento del cuerpo y en ella se alcanza la primera organización global del niño o niña.

Los recién nacidos poseen una serie de reflejos, como de succión, de grasping, de moro; estos reflejos están presentes en los recién nacidos y primeros meses de vida.

Algunos logros motores más significativos durante los tres primeros años de vida en la evolución motricidad gruesa son los siguientes:

- 1) 0-3 meses: Controla la cabeza.
- 2) 4 meses: Conserva la cabeza erguida cuando son alzados, controlando el cuello.
- 3) 5 meses: Mantiene erguido en tronco.
- 4) 6-7 meses: Se sienta sin ayuda.
- 5) 8-9 meses: Se pone de pie agarrándose de la mano de alguien o de otro apoyo.
- 6) 10-11 meses: Se pone en pie sin apoyo.

- 7) 12 meses: Adquiere la marcha.
- 8) 14-24: Adquiere seguridad en sí mismo, controla el movimiento de su mano.
- 9) 24 meses-3 años: Sube escaleras. Corre, salta, se balancea sobre un solo pie, salta a la pata coja.

b) Segunda etapa: Etapa de discriminación perceptiva (3-6 años)

Es esta fase queda determinada por el desarrollo de la capacidad perceptiva y nos vamos a encontrar con un desarrollo de las habilidades que ya poseen. La evolución de la motricidad gruesa son las siguientes:

- 1) 3 años: Puede montar en triciclo, arrojar una pelota, correr con seguridad, girar, saltar.
- 2) 4 años: Puede saltar sobre un pie y va adquiriendo ritmo en el camino.

### **2.2.2.3 Dimensiones**

a) Equilibrio: Es la capacidad que tiene la persona como asumir distintas posturas sin caerse, venciendo a la gravedad; hay dos tipos de equilibrio estático y dinámico. También es analizado como la capacidad de mantener estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices; ya que se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior” (Experiencias de Aprendizaje, 2011).

b) Ritmo: Es la capacidad subjetiva de sentir la fluidez del movimiento controlado o medido, sonoro o visual, generalmente producido por una ordenación de diferentes producido por una ordenación de diferentes elementos. Orden y proporción en el espacio y en el tiempo, el ritmo lo vivimos, lo sentimos, todo nuestro cuerpo y alrededor tiene un ritmo; en el ser humano todo es ritmo. (Pacheco Montesdeoca, Ritmo, 2015)

c) **Lateralidad:** Se hace referencia al predominio motor de un lado del cuerpo respecto al otro (ser diestro o zurdo). La base a partir de la cual el niño y la niña diferencian uno de otro lado del cuerpo es el equilibrio, ya que para mantenerlo debe realizar una serie de movimientos de compensación con uno y otro lado del cuerpo; a medida que experimenta con uno y otro lado establece las posibilidades y diferencias de cada lado. (Ruiz Ramirez & Ruiz Ramirez, 2017)

#### **2.2.2.4 Base conceptual**

- a) **Juego recreativo:** Comprende todas las actividades de esparcimiento y entretenimiento y tiene por finalidad que los jugadores disfruten de la diversión.
- b) **Psicomotricidad gruesa:** Competencia que adquieren los niños para utilizar los músculos grandes del cuerpo y realizan movimientos que exigen equilibrio, ritmo, empleo de lateralidad y espacio y tiempo.
- c) **Equilibrio:** Es la capacidad que tienen los niños para realizar diversos movimientos y establecer en diferentes posturas sin caerse o desestabilizarse.
- d) **Ritmo:** Es la capacidad de moverse o desplazarse de acuerdo a algún sonido o movimientos de otras personas de forma espontánea y coordinada.
- e) **Lateralidad:** Es la capacidad para realizar movimientos a la derecha o izquierda de forma coordinada. Natural y sin presiones.

### **III. Hipótesis**

Los juegos recreativos tienen efectos significativos en las dimensiones de equilibrio, ritmo y lateralidad en los niños de cinco años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020.

### **IV. Metodología**

#### **4.1 El tipo de investigación**

El tipo de la presente investigación es aplicada. En la cual se trabaja con el problema e hipótesis sobre una definida realidad; la cual se somete a un tratamiento o experimentación. (Palomino Orizano, Peña Corahua, & Zevallos Ypanaque, 2015, pág. 28)

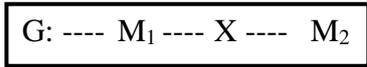
##### **4.1.1 Nivel de la investigación de las tesis**

El nivel de la investigación es explicativo. Porque se centra en explicar la influencia de una variable sobre la otra variable, luego se comprueba a través de la prueba de hipótesis. (Hernandez Sampieri & Mendoza Torres, 2018, pág. 110)

#### **4.2 Diseño de la investigación**

El diseño de la investigación es Pre experimental (preprueba/posprueba); porque se tomó a la única sección existente y mínima de cinco años de edad conformada por niño y niñas como único grupo de control para aplicar la preprueba y después la posprueba. (Hernandez Sampieri & Mendoza Torres, 2018, pág. 168)

El diagrama es el siguiente:



Donde:

G= Grupo de estudio

M<sub>1</sub>= Aplicación del Preprueba (escala de estimación)

M<sub>2</sub>= Aplicación del Posprueba (escala de estimación)

X= Fase experimental (Juegos recreativos)

### **4.3 Población y muestra**

#### **4.3.1 Población**

La población de la investigación está conformada por 18 niños de cinco años de la institución educativa inicial 435 Las Piedras, Tambopata, región Madre de Dios, año 2020. (Silva Siesquén I. M., 2018) indica que “Es un conjunto de personas, entidades u objetos cuyo objeto se está estudiando o investigando”.

#### **4.3.2 Muestra**

Muestra: “Es una parte representativa de la población del cual se recolectan los datos”, lo menciona (Silva Siesquén r. M., 2018). En esta investigación se utilizó el muestreo no probabilístico, intencional; y se determinó una muestra censal, es decir, conformada por los 5 niños de la institución educativa inicial 435 Las Piedras, Tambopata, región Madre de Dios; por consiguientemente se utilizó a todos los sujetos de la población, debido a que es pequeña. (Otzen & Manterola, 2017)

*Muestra de estudiantes de la Institución Educativa Inicial 435 Nueva Jerusalén*

<b>Institución educativa</b>	<b>Año</b>	<b>Número de niños</b>
Institución Educativa Inicial 435	2020	05
	TOTAL	05

Fuente: Nómina de matrícula 2020

#### 4.4 Definición y operacionalización de variables e indicadores

*Cuadro 1: Operacionalización de variables e indicadores*

<b>Variable</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>
Variable independiente	Juegos Recreativos	El juego es una actividad innata y propia de la infancia, que sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas; ya que los niños y niñas viven su evolución como un juego en sí misma. Los niños tienen la capacidad lúdica asociada a cualquier acción que realizan debido, posiblemente, al esfuerzo que supone el aprendizaje en los primeros dos o tres años de vida. (Delgado Zurita, Perez Plata, Mera Quimis, Villafuerte Holguin, & Macias Acosta, 2019, pág. 34)	Planificación	Imagina sesiones de aprendizaje sobre juegos recreativos. Identifica los diversos tipos de juegos recreativos. Selecciona diversos juegos recreativos. Planifica las actividades de aprendizaje sobre juegos recreativos	
			Elaboración	Elabora las sesiones de aprendizaje sobre juegos recreativos. Adapta juegos recreativos a su realidad educativa. Diseña las actividades de aprendizaje referidas a los juegos recreativos.	
			Ejecución	Desarrolla cada una de las sesiones de aprendizaje sobre juegos recreativos. Evalúa el aprendizaje de cada uno de los juegos recreativos. Aplica la ficha de observación sobre los juegos recreativos.	
Variable dependiente	Motricidad gruesa	La motricidad es una técnica que tiende a favorecer el dominio del movimiento corporal, la relación y la comunicación que el niño y niña va a establecer con el mundo que le rodea. Esta globalidad del niño manifiesta por su acción y movimiento que le liga emocionalmente al mundo, debe ser comprendida como el estrecho vínculo existente entre su estructura somática y su estructura afectiva y cognitiva. (Ruiz Ramirez & Ruiz Ramirez, 2017)	Equilibrio	Ejecuta diversos movimientos manteniendo una postura equilibrada. Realiza movimientos con sus extremidades inferiores manteniendo el equilibrio. Realiza movimientos con sus extremidades superiores manteniendo el equilibrio.	1,2,3,4,5,6
			Ritmo	Realiza diferentes movimientos coordinados de manera individual. Ejecuta movimientos coordinado en equipo. Realiza diversos movimientos con obstáculos y/o figura.	7,8,9,10,11,12
			Lateralidad	Realiza movimientos orientados a la derecha e izquierda utilizando sus extremidades superiores. Realiza movimientos orientados a la derecha e izquierda utilizando sus extremidades inferiores.	13,14,15,16,17,18

## **4.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

En cuanto a las técnicas e instrumentos de recolección de datos en el proceso de investigación se definen como formas y medios posibles de que se vale el investigador para obtener la información necesaria en el proceso investigativo. (Hernandez Sampieri, 2018)

### **4.5.1 Técnicas**

En la investigación se utilizó la técnica de observación sistemática, que consiste en visualizar muy atentamente el fenómeno, hecho caso; tomar información y registrarla para un posterior análisis. (Palomino Orizano, Peña Carahua, & Zevallos Ypanaque, 2019)

### **4.5.2 Instrumentos**

Con respecto al instrumento se empleó la escala de estimación en la cual se evalúa el grado o frecuencia de un atributo o ítem. Es más amplio que una lista de control en el que no refleja solamente la presencia o ausencia; sino que le otorga un determinado valor a cada uno de los ítems o los aspectos a evaluar. (Quesada Serra & Gallego Noche , 2011)

Para el instrumento se utilizará las siguientes escalas:

Siempre = 2

A veces = 1

Nunca = 0

Para el análisis se consideró la siguiente escala:

<b>Puntuación</b>	<b>Psicomotricidad gruesa</b>
00 – 12	Nivel inicio
13 – 24	Nivel Proceso
25 – 36	Nivel logro

#### **4.6 Plan de análisis**

En primer lugar, se identificó a la población de estudio, luego se teorizó las variables de estudio; lo cual permitió elaborar el instrumento denominado escala de estimación.

Este instrumento fue utilizado para la recopilación de datos antes y después de ser aplicada la estrategia de los juegos recreativos. Una vez que se realizara la actividad se realizó dos procesos; primero consistió en la sistematización de datos; ello se realizó mediante la tabulación en tablas y gráficos; en el cual se utilizó el programa Excel. Después se realizó la interpretación; el segundo proceso, para determinar la influencia de la variable juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas se realizó a través de la prueba T Student.

#### 4.7 Matriz de consistencia

*Cuadro 2. Matriz de consistencia*

Enunciado del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
¿En qué medida los juegos recreativos influyen en la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020?	<p><b>General</b></p> <p>Determinar que los juegos recreativos influyen significativamente en la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020.</p> <p><b>Específico</b></p> <p>Identificar el efecto de los juegos recreativos de la dimensión del equilibrio en los niños de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020</p> <p>Evaluar el efecto de los juegos recreativos de la dimensión del ritmo en niños de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020.</p> <p>Estimar el efecto de los juegos recreativos de la dimensión de la lateralidad en niños de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020.</p>	Los juegos recreativos tienen efectos significativos en las dimensiones de equilibrio, ritmo y lateralidad. en los niños de cinco años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020.	<p><b>Variable 1: Juegos recreativos</b></p> <p>Planificación</p> <p>Ejecución</p> <p>Elaboración</p> <p><b>Variable 2: Motricidad gruesa</b></p> <p>Equilibrio</p> <p>Ritmo</p> <p>Lateralidad</p>	<p><b>Enfoque:</b> Aplicado</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño</b> pre experimental</p> <p><b>Población:</b> 18 estudiantes de la institución educativa inicial 435 del distrito de Las Piedras, provincia de Tambopata, región Madre de Dios.</p> <p><b>Técnica:</b> observación sistemática</p> <p><b>Instrumento:</b> Escala de estimación</p>

#### **4.8 Principios éticos**

De acuerdo al Código de Ética de la investigación en la ULADECH (2016), se tuvo en cuenta los siguientes principios: Protección a las personas. - Las personas son el fin de la actividad investigadora, por ende, durante toda la investigación se aplicó el grado de protección que se consideró adecuado, para que no salieran perjudicadas.

Beneficencia y no maleficencia. - La investigación debe centrarse en no causar daños o disminuir los posibles efectos o riesgos de la investigación, y en contraste, incrementar los beneficios. En este estudio, se disminuyeron todos los posibles efectos negativos en la población estudiantil.

Integridad científica. - La investigadora respetó las normas deontológicas en todo el proceso de la investigación que se ejecutó.

Justicia. - Se aseguró que las limitaciones, dificultades o desconocimientos no generen sesgos en la actividad investigativa o sobre algún aspecto de prácticas inadecuadas.

Consentimiento informado y expreso. - Los participantes y sus padres estuvieron informados del proceso investigativo, así como de los beneficios que proporcionaron.

## V. Resultados

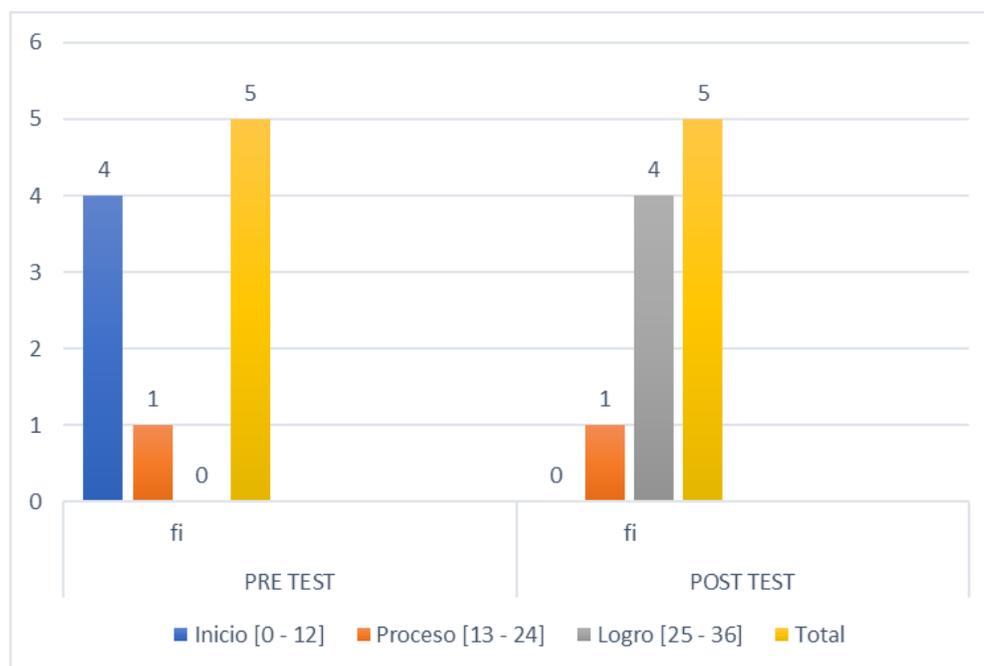
### 5.1 Resultados del pre test y post test de la motricidad gruesa

**Tabla 1. Resultados del pre test y post test de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, 2020**

NIVELES	PRE TEST			POST TEST	
	Xi	fi	%	fi	%
Inicio	[0 - 12]	4	80,00	0	00,00
Proceso	[13 - 24]	1	20,00	1	20,00
Logro	[25 - 36]	0	00,00	4	80,00
<b>Total</b>		5	100,00	5	100,00

**Fuente:** Pre test y post test aplicado a los niños de 05 años, 2020

**Gráfico 1. Nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. 435 Las Piedras - Madre de Dios, 2020**



**Fuente:** Tabla 1

**Interpretación:** En la tabla 1 y gráfico 1 que se elaboraron con base de los datos del pre test y post test evidencian los siguientes resultados en referencia a la variable de la motricidad gruesa.

Los resultados del pre test evidencian que el 80% (4) de los niños están en nivel inicio, 20% (1) niño está en el nivel proceso y 00% (0) ningún niño está en el nivel logro; en el post test, se obtuvieron los siguientes datos: 00% (0) ningún niño se encuentra en el nivel inicio; el 20% (1) niño se encuentran en el nivel proceso y el 80% (4) de los niños alcanzaron el nivel logro.

Los resultados demuestran que la mayoría de los niños de 5 años, no estaban desarrollando adecuadamente su motricidad gruesa. Después de la aplicación de los juegos recreativos los resultados evidencian un incremento en dicha competencia motora.

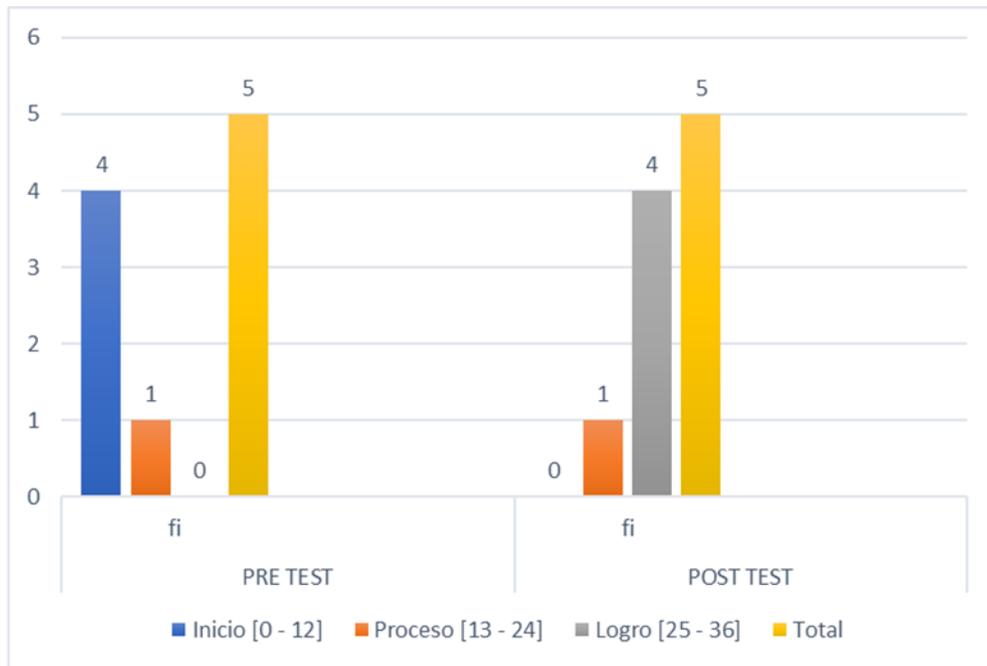
## 5.2 Resultados del pre test y post test de las dimensiones de la motricidad gruesa

**Tabla 2. Resultados del pre test y post test de la dimensión equilibrio en los niños de 5 años de la I.E.I. 435 Las Piedras - Madre de Dios, 2020**

NIVELES	PRE TEST			POST TEST	
	Xi	fi	%	fi	%
Inicio	[0 - 04]	4	80,00	0	00,00
Proceso	[05 - 08]	1	20,00	1	20,00
Logro	[09 - 12]	0	00,00	4	80,00
<b>Total</b>		5	100,00	5	100,00

**Fuente:** Pre test y post test aplicado a los niños de 5 años. 2020

**Gráfico 2. Nivel de la dimensión equilibrio en los niños de 5 años de la I.E.I. 435 Las Piedras - Madre de Dios, 2020**



**Fuente:** Tabla 2

**Interpretación:** En la tabla 2 gráfico 2 que se elaboraron en base a los datos del pre test y post test evidencian los resultados siguientes en referencia a la dimensión equilibrio.

Los resultados del pre test con respecto a la dimensión equilibrio, se evidencian que el 80% (4) de los niños se encuentran en el nivel inicio; el 20% (1) de niños se ubican en el nivel proceso y el 00% (0) ningún niño se ubica en el nivel de logro; en cuanto al post test, los resultados que se obtuvieron fueron: 00% (0) niños se ubican en el nivel inicio, el 20% (1) niños en el nivel proceso y el 80% (4) niños alcanzaron el nivel logro.

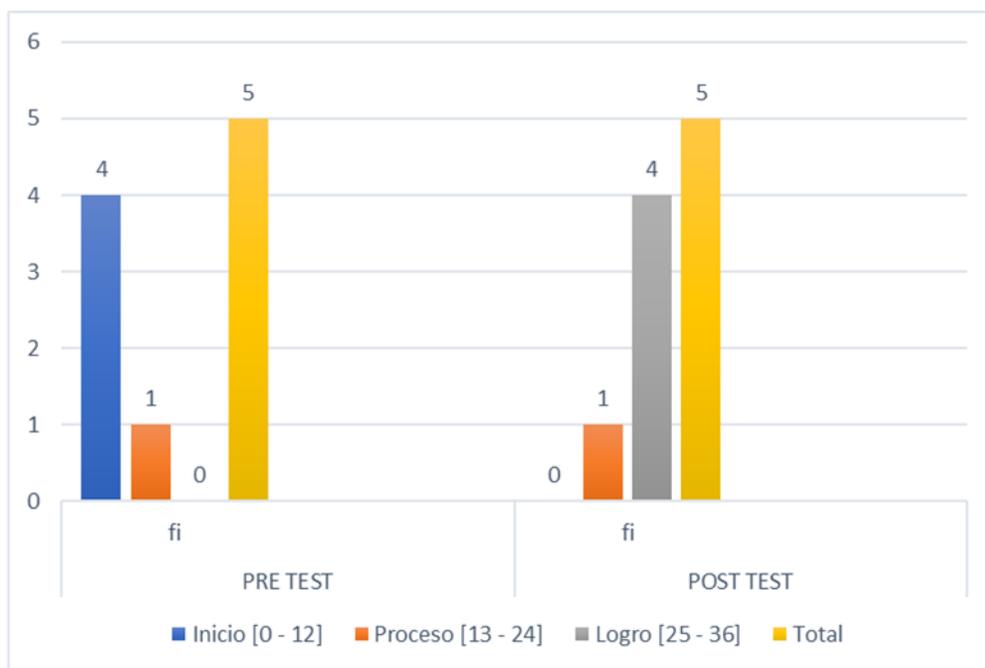
Estos resultados demuestran que la gran parte de niños de cinco años de la I.E.I. 435, no estaban desarrollando adecuadamente su dimensión de equilibrio de la motricidad gruesa. En cambio, luego de la aplicación de los juegos recreativos se obtuvieron resultados muestran una mejoría en dicha capacidad.

**Tabla 3. Resultados del pre test y post test de la dimensión ritmo en los niños de 5 años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, 2020**

NIVELES	PRE TEST			POST TEST	
	Xi	fi	%	fi	%
Inicio	[0 - 04]	4	80,00	0	00,00
Proceso	[05 - 08]	1	20,00	1	20,00
Logro	[09 - 12]	0	00,00	4	80,00
<b>Total</b>		5	100,00	5	100,00

*Fuente: Pre test y post test aplicado a los niños de 5 años. 2020*

**Gráfico 3. Nivel de la dimensión ritmo en los niños de 5 años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, 2020**



*Fuente: Tabla 3*

**Interpretación:** En la tabla 3 y gráfico 3 que se elaboraron en base a los datos del pre test y post test muestran los siguientes resultados en referencia a la dimensión ritmo.

Los resultados del pre test con respecto a la dimensión ritmo, evidencian que el 80% (4) de niños se ubican en el nivel inicio; 20% (1) niño se ubican en el nivel proceso y 00% (0) ningún niño se ubica en el nivel logro; en contraste, en el post test, los resultados que se obtuvieron fueron: 00% (0) ningún niño se ubica en el nivel inicio; el 20% (1) en el nivel proceso y el 80% (4) niños alcanzaron el nivel logro.

Estos resultados demuestran que la mayoría de los niños de cinco años de la I.E.I. 435, no estaban desarrollando adecuadamente su dimensión ritmo de la motricidad gruesa. En cambio, luego de la aplicación de los juegos recreativos se obtuvieron resultados de mejoría en dicha capacidad.

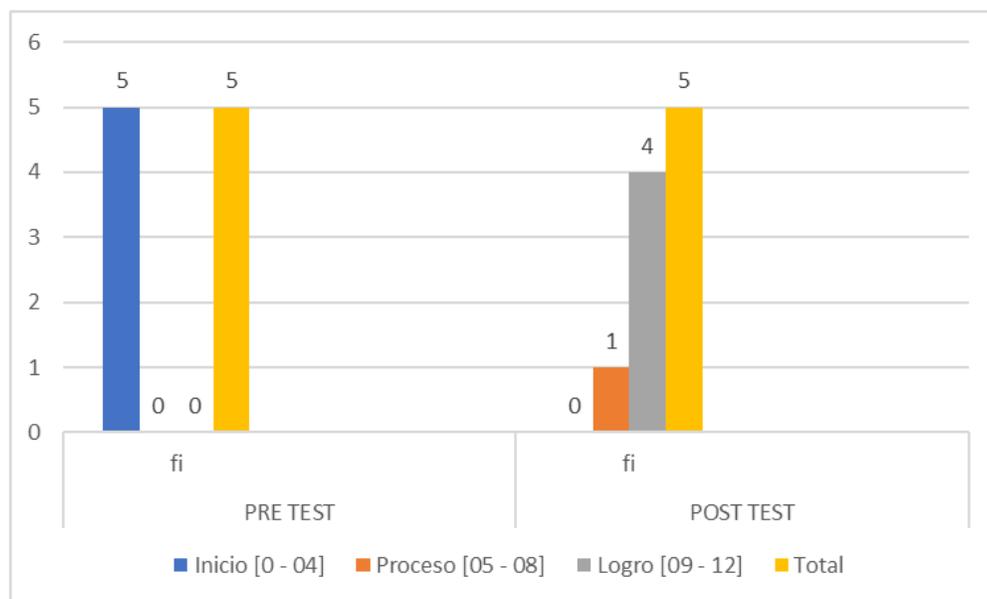
**Tabla 4. Resultados del pre test y post test de la dimensión lateralidad en los niños de 5 años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, 2020**

**TABLA**

NIVELES	PRE TEST			POST TEST	
	Xi	fi	%	fi	%
Inicio	[0 - 04]	5	100,00	0	00,00
Proceso	[05 - 08]	0	00,00	1	20,00
Logro	[09 - 12]	0	00,00	4	80,00
<b>Total</b>		5	100,00	5	100,00

**Fuente:** Pre test y post test aplicado a los niños de 5 años, 2020

**Gráfico 4. Nivel de la dimensión lateralidad en los niños de 5 años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, 2020**



**Fuente:** Tabla 4

**Interpretación:** En la tabla 4 y gráfico 4 que se elaboraron en base a los datos del pre test y post test se evidencian los siguientes resultados en referencia a la dimensión lateralidad.

Los resultados del pre test con respecto a la dimensión lateralidad, evidencian que el 100% (5) de los niños se ubican en el nivel inicio; 00% (0) ningún niño se ubica en el nivel proceso y 00% (0) ningún niño alcanzó el nivel logro; en contraste, con el post test, los resultados que se obtuvieron fueron: 00% (0) ningún niño se ubica en el nivel de inicio, el 20% (1) de niños en el nivel proceso y el 80%. (4) niños se ubican en el nivel logro.

Estos resultados demuestran que la mayoría de los niños de cinco años de la I.E.I. 435, no estaban desarrollando adecuadamente su dimensión lateralidad de la motricidad gruesa. Sin embargo, luego de la aplicación de los juegos recreativos se obtuvieron resultados que evidencian una mejoría en dicha capacidad.

### 5.3 Resultados de la prueba T Student – Comprobación de hipótesis

#### Hipótesis general

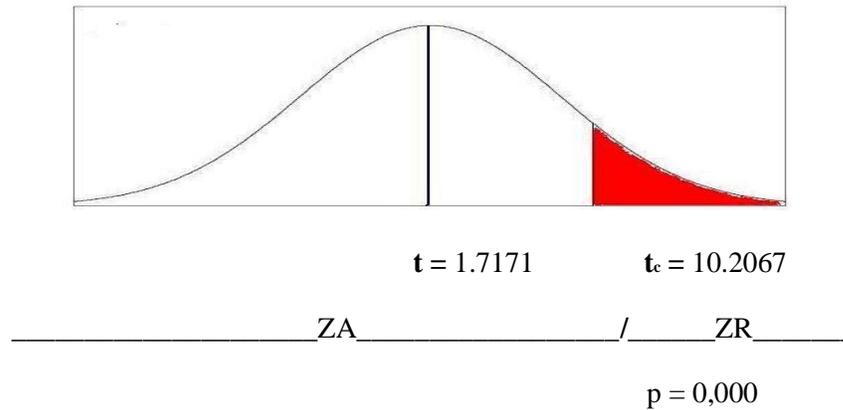
Los juegos recreativos tienen efectos significativos en las dimensiones de equilibrio, ritmo y lateralidad en los niños de cinco años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020.

**Tabla 5: Prueba de T Student sobre la aplicación de los juegos recreativos en la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020**

Prueba T Student para una muestra					
Formulación de hipótesis	Valor observado	Valor tabular	Nivel Sig.	Nivel Sig. Experimental	Decisión p < 0,05
$H_0 : \mu \leq \mu_{Pos}$ Pre	$t_c = 10.2067$	$T = 1.7171$	$\leq 0,05$	$p = 0,000$	Se rechaza $H_0$
$H_a : \mu > \mu_{Pos}$ Pre					

**Fuente:** Tabla 1

**Gráfico 5: Prueba de T Student sobre la aplicación de los juegos recreativos en la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.I 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020**



**Fuente:** Tabla 5

Interpretación: En la tabla 5 se visualiza que los resultados permiten comprobar la hipótesis, en el cual se evidencia que existe diferencia significativa en los resultados del pre test con el post test con respecto al desarrollo de la motricidad gruesa. La diferencia de resultados en ambos test fueron validados mediante la Prueba T Student, el cual fue desarrollada en un nivel de significancia experimental ( $p = 0,000$ ) en un nivel inferior al límite de significancia establecido por el investigador ( $\alpha = 0,05$ ) y por tanto, con un nivel de confianza del 95% ; en base a estas estadísticas se observa que el valor observado es mayor que el valor tabular, por consiguiente se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis de la investigación  $H_1$ . Con el resultado estadístico se concluye que los juegos recreativos tienen efectos significativos en las dimensiones de equilibrio, ritmo y lateralidad en los niños de cinco años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020.

## **5.4 Análisis de resultados**

### **5.4.1 Respecto al objetivo general:**

Determinar que los juegos recreativos influyen en la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020.

Los resultados del pre test con respecto a la motricidad gruesa se evidencia que el 80% (4) de los niños están en el nivel inicio; 20% (1) de los niños se ubican en el nivel proceso y 00% (0) ningún niño se ubican en el nivel logro; por otro lado, se llegó al nivel logro en contraste, en el post test, los datos que se obtuvieron fueron los siguientes: el 00% (0) ningún niño se ubican en el nivel inicio; el 20% (1) de los niños se ubican en el nivel proceso; y el 80% (4) de los niños alcanzó el nivel logro. Con base a estos datos se aplicó la prueba T Student, la cual dio como resultado que el valor observado era de 10.2067 y el valor tabular 1.7171, con eso se deduce que los juegos recreativos tienen efectos significativos en las dimensiones de equilibrio, ritmo y lateralidad en los niños de cinco años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020. Estos resultados obtenidos son similares a los de (Oblitas Guerrero & Merino Pintado, 2018), con su tesis titulada “Aplicación de un programa de actividades recreativas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de educación inicial” realizada en la universidad católica de Trujillo. La investigación tuvo el propósito desarrollar la motricidad gruesa a través de la ejecución de actividades físico recreativas dirigidas a los estudiantes seleccionados para investigación. La metodología fue cuantitativa, aplicada y explicativa, el diseño fue pre experimental. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y como instrumento se elaboró una lista de cotejo, aplicada a una muestra de 21 niños y niñas

residentes en la zona rural. La información fue procesada utilizando el programa SPSS 19; la misma que puso en evidencia que los niños y niñas mejoraron su motricidad gruesa como producto de la aplicación del programa experimental. Se concluyó que los promedios demuestran que en general se pasó de 12,38 en el pre test a 23,43 en el post test, concluyéndose que se produjo mejora significativa en la motricidad gruesa de los niños y niñas seleccionados en la muestra.

En ambas investigaciones centradas en actividades de carácter recreativas se observa que hubo influencia significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa. Estos resultados son reafirmados con lo que menciona (Vásquez Sánchez, 2016) “El juego es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas que contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas”.

## **VI. Conclusiones**

Luego de ser aplicado los juegos recreativos se determinó que:

En relación al objetivo general, determinar que los juegos recreativos influyen en la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020. Los resultados del pre test con respecto a la motricidad gruesa se evidencia que el 80 % (4) de los niños se ubican en el nivel inicio; el 20% (1) de los niños se ubican en el nivel proceso y 00% (0) ningún niño se ubica en el nivel logro; por otro lado, se llegó al nivel logro; en contraste, en el post test, los datos que se obtuvieron fueron los siguientes: el 0% (0) ningún niño se ubica en el nivel inicio; el 20% (1) se ubica en el nivel proceso y el 80% (4) de niños alcanzo el nivel logro. Con base a estos datos se aplicó la prueba T Student, la cual dio como resultado que el valor observado era de 10.2067 y el valor tabular 1.7171, con eso se comprobó la hipótesis de la investigación.

Con respecto al objetivo específico 1, identificar el efecto de los juegos recreativos de la dimensión del equilibrio en los niños de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020. Los resultados del pre test evidenciar que el 80% (4) de niños se ubican en el nivel inicio; el 20% (1) de niños se ubican en el nivel proceso y el 00% (0) ningún niño se ubica en el nivel logro, en contraste, en el post test, los resultados que se obtuvieron fueron 00% (0) ningún niño se ubica en el nivel inicio; el 20% (1) niño se ubica en el nivel proceso y el 80% (4) de niños se ubican en el nivel logro. Esto demuestra la mejoría en esta capacidad motora.

En referencia al objetivo específico 2, evaluar el efecto de los juegos recreativos de la dimensión del ritmo en niños de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020. Los resultados del pre test evidencian que el 80% (4) de niños se ubican en el nivel inicio; el 20% (1) de niños se ubican en el nivel proceso y el 00% (0) ningún niño se ubica en el nivel logro, en contraste, en el post test, los resultados que se obtuvieron fueron: 00% (0) ningún niño se ubica en el nivel inicio; el 20% (1) niños se ubican en el nivel proceso y el 80% (4) niños se ubican en el nivel logro, esto evidencia un notable incremento en esta dimensión de la motricidad gruesa.

En alusión al objetivo específico 3, estimar el efecto de los juegos recreativos de la dimensión de la lateralidad en niños de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020. Los resultados del pre test evidencian que el 100% (5) niños se ubican en el nivel inicio; el 00% (0) ningún niño se ubica en el nivel proceso y 00% (0) ningún niño se ubica en el nivel logro; en contraste, en el post test, los resultados que se obtuvieron fueron: 00% (0) ningún niño se ubica en el nivel inicio; el 20% (1) niños se ubican en el nivel proceso y el 80% (4) niños se ubican en el nivel logro. Estos datos permiten concluir que si hubo una mejoría en la dimensión lateralidad.

### **Aspectos complementarios**

A la directora de la institución educativa inicial 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020, que promueva el desarrollo de las diversas estrategias didácticas para el desarrollo de las diversas capacidades comunicativas.

A la plana docente de la institución educativa inicial 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020, se les insta a que continúen aplicando las diversas estrategias, ya que se ha demostrado que hay influencia significativamente en la expresión oral. Asimismo, también pueden ser utilizadas en el desarrollo de otras capacidades.

A los estudiantes de la carrera profesional de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, así como de otras universidades, que innoven las diversas estrategias didácticas para seguir desarrollando la motricidad gruesa, ya que es una relevante capacidad en la vida de cualquier niño.

## Referencias bibliográficas

- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta* (7 ed.). McGraw-Hill Interamericana, SA de CV.
- Ribes Antuña, D. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones de la U.
- Arzola Uchuya, S. S. (2018). *Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/19526>
- Chahuasonco Gonzales, S. (03 de Setiembre de 2020). *REPOSITORIO INSTITUCIONAL UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZONICA DE MADRE DE DIOS*. <http://repositorio.unamad.edu.pe/handle/UNAMAD/586>
- Chirino Gutierrez, P. I. (2017). *Repositorio Institucional Universidad Mayor de San Andres*. <http://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/10831>
- Chocce Rios, E., & Conde Conde, D. d. (16 de Febrero de 2018). *Repositorio Institucional Universidad Nacional de Huancavelica*. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1903>
- Delgado Surita, V. H., Perez Plata, L. J., Mera Quimis, D. G., Villafuerte Holguin, J., & Macias Acosta, R. L. (2019). *Juegos Recreativos Para la Optimizacion del Equilibrio Motriz de Niños* (Primera Edicion 2019 ed.). Manta, Ecuador: Mar y Trinchera.
- Delgado Zurita, V. H., Perez Plata, L. J., Mera Quimis, D. G., Villafuerte Holguin, J., & Macias Acosta, R. L. (2019). *Juegos recreativos para la optimización del equilibrio motriz de niños* (Primera Edicion 2019 ed.). Mar y Trinchera.
- Diaz, Avila, A., Florez, Miranda, O. A., & Moreno, Ramirez, Z. (2015). *Fundacion Universitaria, Los Libertadores*. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/454/DiazAvilaAmparo.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- eneso. (13 de octubre de 2016). *eneso*. <https://www.eneso.es/blog/desarrollar-la-motricidad-gruesa/>
- Experiencias de Aprendizaje*. (27 de Marzo de 2011). <https://experienciasdeaprendizaje.wordpress.com/>
- Giraldo Villanueva, B. N. (2020). *Instrumento de Evaluación*.
- Hernandez Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodologia de la Investigacion las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana, SA de CV.

- Hernández Sampieri , R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana, SA de CV.
- Hernandez Sampieri, R. (2018). *Metodología de la Investigación* (Sexta ed.).McGRAW-HILL.
- Hernandez Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN Las rutas cuantitativas, cualitativas y mixta*. McGraw-Hill Interamericana, SA de CV.
- Huamán Rivera, L. I. (08 de 09 de 2018). *Repositorio Institucional ULADECH Catolica*. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5442>
- Lopez Velasco, E. F., & Troya Ortiz, E. V. (01 de Mayo de 2018). *Universidad Tecnica de Ambato*. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/27992>
- Marchena Córdova, F. (2017). *Universidad Cesar Vallejo Repositorio Digital Institucional*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/1772>
- MINEDU. (2015). *Proyecto Educativo Nacional al 2021*. <http://www.minedu.gob.pe/DeInteres/xtras/PEN-2021.pdf>
- MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial* (Marzo del 2017 ed.). , Perú: Printed in Peru.
- Ministerio de Educación. (2017). *Programa Curricular de Educación Inicia*.
- Oblitas Guerrero, R., & Merino Pintado, M. (2018). *Repositorio Institucional de la Universidad de Trujillo*. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/341>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Poblacion a Estudio*.
- Pacheco Montesdeoca , G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial* (Primera ed.).
- Pacheco Montesdeoca, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial* (Primera ed.).
- Palomino Orizano, J. A., Peña Carahua, J. D., & Zevallos Ypanaque, G. (2019). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. Guía para elaborar un proyecto en salud y educación*. SAN MARCOS E I R LTDA.
- Palomino Orizano, J. A., Peña Corahua, J. D., & Zevallos Ypanaque, G. (2015). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*. SAN MARCOS E I R LTDA.
- Paredes Coa, K., & Pfuño Gomez, S. (Mayo de 2017). *REPOSITORIO INSTITUCIONAL UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZONICA DE MADRE DE DIOS*. <http://repositorio.unamad.edu.pe/handle/UNAMAD/422>
- PEI Institucion Educativa Inicial 435 Nueva Jerusalem. (10 de Marzo de 2020). Proyecto Educativo Institucional.

- Pérez, C. C. (01 de 04 de 2015). *Repositorio digital Universidad Tecnica de ambato*. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/10006>
- Quea Quispe, D. A., & Quispe, C. P. (10 de 2019). *Rpositorio institucional Universidad Nacional Amazonica de Madre de Dios*. <http://repositorio.unamad.edu.pe/handle/UNAMAD/496>
- Quesada Serra, V., & Gallego Noche , B. (2011). *Los instrumentos de evaluación*.
- Roca Coral, S. E., & Saire Saire, R. M. (10 de 2019). *Repositorio Institucional Universidad Nacional Amazonica de Madre de Dios*. <http://repositorio.unamad.edu.pe/handle/UNAMAD/498>
- Ruiz Ramirez, A. k., & Ruiz Ramirez, I. P. (2017). *Madurez Psicomotriz en el desenvolvimiento de la moticidad fina* (primera ed.). Compas .
- Ruiz Ramirez, A. K., & Ruiz Ramirez, I. P. (2017). *Madurez Psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. Compas.
- Sanchez Lara, F. L., & Roman Proaño, Z. G. (07 de Febrero de 2017). *UNACH Univesidad Nacional de Chimborazo*. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3451>
- Silva Siesquén, I. M. (2018). *Metodología del proyecto de investigación*.
- Silva Siesquén, I. M. (2018). *Metodología del proyecto de investigación*.
- Silva Siesquén, r. M. (2018). *Metodología del proyecto de investigación*.
- UNICEF. (2018). Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
- UNICEF. (Octubre de 2018). *Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia Aprendizaje a través del juego*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vasquez Cabrera, C. S. (2012). *UNIVERSIDAD DE CUENCA*. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1911/1/tef124.pdf>
- Vasquez Cabrera, C. S. (2014). *Repositorio Institucional Universidad de Cuenca*. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/1911>
- Vásquez Sánchez, J. M. (2016). *Repositorio institucional Universidad Nacional de Cajamarca*. <http://repositorio.unc.edu.pe/handle/UNC/1279>.

## **Anexos**

**DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION MADRE DE DIOS  
UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL TAMBOPATA  
INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 435 “NUEVA JERUSALEN”**

---

*"Año de la universalización de la salud"*

### **INFORME N° 001 - 2020**

**AL** : **Mgtr. Ciro Machicado Vargas**  
**Docente tutor**

**DE** : **Judith Yessica Jove Canqui**  
**Estudiante de investigación**

**ASUNTO** : **Remito informe sobre la aplicación del instrumento**

**FECHA** : **05 de diciembre de 2020**

Es grato dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y al mismo tiempo hacer llegar el informe sobre la aplicación del instrumento del trabajo de investigación titulado “JUEGOS RECREATIVOS Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.I. 435, LAS PIEDRAS - MADRE DE DIOS, AÑO 2020”, realizado en los meses de setiembre a diciembre del 2020.

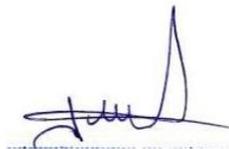
Primero. - Se ha realizado la aplicación del instrumento del trabajo de investigación, demostrando responsabilidad y puntualidad en dicha actividad.

Segundo. - La aplicación del instrumento se realizó con niños de cinco años de edad, se utilizó como instrumento de evaluación aplicando un pre test y un post test; para detallar los resultados.

Tercero. – Los padres de familia y estudiantes fueron participes, a través de los medios que se ha buscado para que los estudiantes logren desarrollar dicha destreza, para lo cual se aplicó sesiones las que fueron desarrolladas por los niños con el apoyo de los padres de familia a causa del COVID – 19 con la estrategia APRENDO EN CASA.

Es todo en cuanto puedo informar a su despacho para su conocimiento, y aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente



---

**Judith Yessica Jove Canqui**  
**Estudiante de investigación**

**Instrumento de recolección de datos**

**ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA  
(PRE TEST)**

(Giraldo Villanueva, 2020)

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1 Institución Educativa: \_\_\_\_\_

1.2 Sección: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1.3 Tema: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

**II. OBJETIVO:** Identificar las capacidades motrices gruesas de los niños

**III. INSTRUCCIONES:** Observa detenidamente al niño (a) y marca la valoración que consideres para los siguientes ítems.

Siempre = 2      A veces = 1      Nunca = 0

**IV. CONTENIDO**

N°	ÍTEMS	CRITERIOS		
		Siempre	A veces	Nunca
<b>DIMENSIÓN: EQUILIBRIO</b>				
01	Mantiene el equilibrio en su propio eje corporal durante los juegos			
02	Realiza balanceos con su cuerpo manteniendo el equilibrio			
03	Mantiene el equilibrio mientras camina y corre en un pie.			
04	Evidencia equilibrio cuando corre en zigzag y con obstáculos			
05	Mantiene el equilibrio mientras mantiene sus manos arriba			
06	Muestra equilibrio con sus manos al coger diversos objetos			
<b>DIMENSIÓN: RITMO</b>				
07	Muestra ritmo individual en el desarrollo de los juegos			
08	Realiza movimientos al compás del equipo			
09	Realiza movimientos con naturalidad y espontaneidad			
10	Coordina los movimientos de sus brazos durante los juegos			
11	Coordina los movimientos de sus piernas durante los juegos			
12	Combina adecuadamente los movimientos de los brazos y las piernas durante los juegos			
<b>DIMENSIÓN: LATERALIDAD</b>				
13	Ejecuta movimientos corporales utilizando la mano derecha			
14	Mueve su cuerpo utilizando la mano izquierda			
15	Ejecuta movimientos corporales utilizando el pie derecho			
16	Moviliza su cuerpo utilizando el pie derecho			
17	Realiza desplazamientos a la derecha en los juegos			
18	Realiza desplazamientos a la izquierda en los juegos			

**V. OBSERVACIONES:**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA  
(PRE TEST)**

(Giraldo Villanueva, 2020)

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1.1 Institución Educativa: \_\_\_\_\_

1.2 Sección: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1.3 Tema: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

**II. OBJETIVO:** Identificar las capacidades motrices gruesas de los niños

**III. INSTRUCCIONES:** Observa detenidamente al niño (a) y marca la valoración que consideres para los siguientes ítems.

Siempre = 2

A veces = 1

Nunca = 0

**IV. CONTENIDO**

N°	ÍTEMS	CRITERIOS		
		Siempre	A veces	Nunca
	<b>DIMENSIÓN: EQUILIBRIO</b>			
01	Mantiene el equilibrio en su propio eje corporal durante los juegos			
02	Realiza balanceos con su cuerpo manteniendo el equilibrio			
03	Mantiene el equilibrio mientras camina y corre en un pie.			
04	Evidencia equilibrio cuando corre en zigzag y con obstáculos			
05	Mantiene el equilibrio mientras mantiene sus manos arriba			
06	Muestra equilibrio con sus manos al coger diversos objetos			
	<b>DIMENSIÓN: RITMO</b>			
07	Muestra ritmo individual en el desarrollo de los juegos			
08	Realiza movimientos al compás del equipo			
09	Realiza movimientos con naturalidad y espontaneidad			
10	Coordina los movimientos de sus brazos durante los juegos			
11	Coordina los movimientos de sus piernas durante los juegos			
12	Combina adecuadamente los movimientos de los brazos y las piernas durante los juegos			
	<b>DIMENSIÓN: LATERALIDAD</b>			
13	Ejecuta movimientos corporales utilizando la mano derecha			
14	Mueve su cuerpo utilizando la mano izquierda			
15	Ejecuta movimientos corporales utilizando el pie derecho			
16	Moviliza su cuerpo utilizando el pie derecho			
17	Realiza desplazamientos a la derecha en los juegos			
18	Realiza desplazamientos a la izquierda en los juegos			

**V. OBSERVACIONES:**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Base de datos para el procesamiento estadístico

Resultados del pre test sobre el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. 435, Las Piedras - Madre de Dios, año 2020

PRE TEST VARIABLE: MOTRICIDAD GRUESA																							
N°	ALUMNO	D1: EQUILIBRIO						SUB	D2: RITMO						SUB	D3: LATERALIDAD						SUB	TOTAL
		1	2	3	4	5	6		7	8	9	10	11	12		13	14	15	16	17	18		
1	D.A.A.C	2	1	2	0	1	1	7	2	1	1	2	1	2	9	1	2	0	1	0	0	4	20
2	D.Y.A.V.	0	0	1	1	1	1	4	1	1	0	0	1	1	4	1	1	1	0	1	0	4	12
3	M.A.Q.C	0	2	0	0	1	1	4	1	0	1	0	0	1	3	0	0	1	1	1	1	4	11
4	L.V.S.M	1	0	1	1	0	1	4	0	0	0	1	1	0	2	0	1	1	0	1	0	3	9
5	X.V.V.S.	0	0	1	0	1	0	2	0	1	0	1	1	1	4	1	1	0	1	1	0	4	10

**Resultados del post test sobre el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. 435 Las Piedras - Madre de Dios, año 2020**

POST TEST VARIABLE: MOTRICIDAD GRUESA																							
N°	ALUMNO	D1: EQUILIBRIO						SUB	D2: RITMO						SUB	D3: LATERALIDAD						SUB	TOTAL
		1	2	3	4	5	6		7	8	9	10	11	12		13	14	15	16	17	18		
1	D.A.A.C	2	1	2	2	1	2	10	2	1	1	2	1	2	9	1	2	2	2	2	2	11	30
2	D.Y.A.V.	0	2	1	1	1	1	6	1	1	2	1	2	1	8	2	2	1	1	1	2	9	23
3	M.A.Q.C	2	2	2	2	1	2	11	1	2	1	2	2	1	9	2	2	1	2	2	1	10	30
4	L.V.S.M	1	2	1	2	2	2	10	1	2	2	1	2	1	9	2	1	2	2	2	2	11	30
5	X.V.V.S.	2	2	1	2	1	2	10	2	1	2	2	1	1	9	1	1	2	1	2	0	7	26

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

### I. Datos informativos:

a. UGEL: Tambopata

b. I. E. I.: 435 “Nueva Jerusalén”

c. Edad: 5 años

d. Docente: Judith Yessica Jove Canqui

e. Estudiante de investigación: Judith Yessica Jove Canqui

f. Área: Comunicación

### II. TITULO DE LA SESIÓN: Juego con mi cuerpo.

### III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

<b>Proposito: Desarrollo de su coordinacion motora</b>			
<b>Competencias</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Criterios</b>
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos. Realiza acciones motrices básicas, como, correr y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres.	Menciona y señala características de lo que hace con su cuerpo Instrumento de evaluación: Lista de cotejo.
<b>Recursos</b>	Silvato, pluma.		
<b>Medio utilizado</b>	Llamada telefonica, mensaje de texto, whatsApp		

### IV. DESARROLLO

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>
<b>INICIO</b>	Se inicia dando la bienvenida e invitando a toda la familia acompañar a los estudiantes en esta experiencia de aprendizaje, los niños a escuchar la canción de APRENDO EN CASA. Comenta que hoy iniciará el programa activándose, con una canción.

	<p>Para ello observan las actividades que realizará y recomienda tener un espacio libre, estar cómodos y delimitan su espacio.</p> <p>Realizamos el siguiente juego llamado así “policías y ladrones que trata que están conformado por dos grupos el cual el otro será policías y el otro ladrones deben ser atrapados para llevarlos a la cárcel. Una persona responsable indicara para empezar y que debemos de cumplir - Respetando el sonido del silbato.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>Jugaremos a que somos juguetes que funcionan a pilas al sonido empezamos a mover los brazos hacia adelante con fuerza al sonar el silbato caen los brazos como si las pilas se acabaran, y así realizamos diversos ejercicios como balancear nuestras piernas, bailamos, movemos nuestros dedos, etc. - Echados todos en piso del patio levantamos piernas y brazos y al sonido del silbato dejamos caer nuestros brazos y piernas que estamos usando.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>Nos relajamos pasando una pluma por nuestro rostro y manos. Dibujamos la actividad realizada.</p>

**V. Evaluacion:** La participacion activa de los niños para la coevaluacion.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

### I. Datos informativos:

a. UGEL: Tambopata

b. I. E.I.: 435 “Nueva Jerusalén”

c. Edad: 5 años

d. Docente: Judith Yessica Jove Canqui

e. Estudiante de investigación: Judith Yessica Jove Canqui

f. Área: Personal Social

### II. TITULO DE LA SESIÓN: Lanzas pelotas de colores.

### III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

<b>Propósito: Desarrollo de su coordinación motora</b>			
<b>Competencias</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Criterios</b>
Construye su identidad.	Se valora así mismo.	Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales.	Participa de las actividades y del dialogo.
	Autorregula sus emociones. Reflexiona y argumenta éticamente	Reconoce las emociones en los demás y muestra su simpatía o tratar de ayudar.	Instrumento de evaluación: Lista de cotejo.
<b>Recursos</b>	Juego recreativo, laminas, colores, hojas.		
<b>Medio utilizado</b>	Llamada telefónica, mensaje de texto, whatsapp		

### IV. DESARROLLO

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>
<b>INICIO</b>	Se inicia dando la bienvenida e invitando a toda la familia acompañar a los estudiantes en esta experiencia de aprendizaje, los niños a escuchar la canción de APRENDO EN CASA.  Entonan la canción “ Los colores”; comentan acerca de la canción;

	que colores hemos mencionado
<b>DESARROLLO</b>	<p>Salen al patio de su casa y forman dos grupos ya sea con los padres o hermanos, primos, tios, etc.</p> <p>Realizan el juego achicando pelotas.</p> <p>El primer grupo se ubican para lanzar las pelotas de colores dentro de caja.</p> <p>El segundo grupo también se ubica para lanzar las pelotas, pero dentro del otro equipo Ganador es aquel que tiene pocas pelotas en su cancha</p> <p>Se le pregunta. ¿le gusta el juego? ¿Qué le parecio? ¿Cómo se sintieron?</p>
<b>CIERRE</b>	<p>Los niños intercambian las pelotas con lo demas y de esta manera identifican los colores.</p> <p>El juego se desarrolla democraicamente.</p>

**V. Evaluacion:** La participacion activa de los niños para la coevaluacion.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

### I. Datos informativos:

a. UGEL: Tambopata

b. I. E.I.: 435 “Nueva Jerusalén”

c. Edad: 5 años

d. Docente: Judith Yessica Jove Canqui

e. Estudiante de investigación: Judith Yessica Jove Canqui

f. Área: Psicomotriz

### II. TITULO DE LA SESIÓN: Realizan volantines en la colchoneta.

### III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

<b>Proposito: Propiciar la participacion activa de los niños.</b>			
<b>Competencias</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Criterios</b>
Se desenvuelve de manera autonoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos oculo-manual y oculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses y según la característica de los objetos que emplea en diferentes situaciones de exploracion y juego.	Menciona y senala características de su cuerpo y objetos.
			Instrumento de evaluacion: Lista de cotejo.
<b>Recursos</b>	Colchonetas y taburetes		
<b>Medio utilizado</b>	Llamada telefonica, mensaje de texto, whatsApp		

### IV. DESARROLLO

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>
<b>INICIO</b>	Se inicia dando la bienvenida e invitando a toda la familia acompañar a los estudiantes en esta experiencia de aprendizaje, los niños a escuchar la canción de APRENDO EN CASA.

	<p>Cuentan a los niños el cuento de José el caracol.</p> <p>¿Qué podríamos hacer para ayudar a José a recuperar su color? escuchamos sus ideas se les presenta algunos materiales como cascara de huevo, yute en trozos, aserrín, etc. Los niños y niñas exploran el material y elijen el que cada uno desee.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>Realizan el siguiente juego que es capitán manda o el rey manda ¿Cómo lo van realizar?, ¿Cuántos van a jugar?, ¿Quiénes van jugar?, ¿les gustara el juego?, ¿Cómo se sienten después de jugar?. Con el material elegido lo pegan en el caracol y finalmente lo pintan con tempera y pincel para que José recupere su color.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>Exponen sus trabajos de acuerdo a lo que realizaron y como se sentían y a lo que les pareció trabajar con el material elegido.</p> <p>¿Que aprendimos hoy?, ¿Qué fue lo que más te gusto?, ¿en qué tuviste dificultad?</p>

**V. Evaluacion:** La participacion activa de los niños para la coevaluacion.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

### I. Datos informativos:

a. UGEL: Tambopata

b. I. E.I.: 435 “Nueva Jerusalén”

c. Edad: 5 años

d. Docente: Judith Yessica Jove Canqui

e. Estudiante de investigación: Judith Yessica Jove Canqui

f. Área: Comunicación

### II. TITULO DE LA SESIÓN: Aprendemos una danza.

### III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

<b>Proposito: Identifican y valoran las danzas de nuestro Perú.</b>			
<b>Competencias</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Criterios</b>
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Canta, baila canciones o improvisa canciones. Observa atentamente, durante un lapso de tiempo breve, como bailan otras personas.	Propone estrategias para que mejore su expresión artística.
			Instrumento de evaluación: Lista de cotejo.
<b>Recursos</b>	CD, grabadora, láminas.		
<b>Medio utilizado</b>	Llamada telefonica, mensaje de texto, whatsApp		

### IV. DESARROLLO

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>
<b>INICIO</b>	Se inicia dando la bienvenida e invitando a toda la familia acompañar a los estudiantes en esta experiencia de aprendizaje, los niños a escuchar la canción de APRENDO EN CASA. Escuchan la música el huayno “Rosita” los niños escuchan atentamente acompañando con aplausos. La profesora pregunta: ¿qué

	<p>música es?, ¿de dónde es?, ¿Quién lo canta?, ¿la conocen?, ¿de dónde será ella?, ¿alguna vez la han escuchado? ¿Quieren aprender a cantar y bailar su canción? ¿Cómo su vestimenta?</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>La docente presenta una lámina de Nilver ore, los niños observan espontáneamente se forma un dialogo compartido a cerca de él, recordándoles que él representa a nuestra música andina.</p> <p>El padre de familia pone la música del huaynito y cantan acompañado de palmadas.</p> <p>La padre de familia realiza pasos del huayno y los niños acompañan libremente.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>¿les gusto la música? ¿a quién hemos conocido? ¿Cómo se llama? ¿Qué música canta?</p> <p>Para la siguiente clase la docente por grupos pide traer trajes típicos como sombrero, saco, pollera, etc.</p>

**V. Evaluacion:** Mediante la observación.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

### I. Datos informativos:

- a. UGEL: Tambopata
- b. I. E.I.: 435 “Nueva Jerusalén”
- c. Edad: 5 años
- d. Docente: Judith Yessica Jove Canqui
- e. Estudiante de investigación: Judith Yessica Jove Canqui
- f. Área: Psicomotricidad

### II. TITULO DE LA SESIÓN: Realizan juegos libres.

### III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

<b>Proposito: Desarrollo de su coordinacion motora gruesa</b>			
<b>Competencias</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Criterios</b>
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad..	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos. Realiza acciones motrices básicas, como, correr y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres.	Se desenvuelve de manera autónoma en su propio espacio.
			Instrumento de evaluacion: Lista de cotejo.
<b>Recursos</b>	Libros de cuentos, revistas, materiales.		
<b>Medio utilizado</b>	Llamada telefonica, mensaje de texto, whatsApp		

#### IV. DESARROLLO

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>
<b>INICIO</b>	Salen al patio de su hogar para correr, saltar y caminar libremente. Para luego seguir con las indicaciones que la docente.
<b>DESARROLLO</b>	En el desarrollo de las actividades la profesora les cuenta un pequeño cuento del caballo Pérez. Luego se les pide a los niños que caminen como el pato, que salten como los conejos y finalmente corran como los caballos. Se delimita el espacio y un grupo de niños saltan los obstáculos lo mismo hace el otro grupo de niños de esta manera participando todos los niños
<b>CIERRE</b>	Corren y saltan libremente imitando al caballito perez. - ¿Que aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto?, ¿en qué tuviste dificultad

**V. Evaluacion:** Mediante la observacion.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

### I. Datos informativos:

- a. UGEL: Tambopata
- b. I. E.I.: 435 “Nueva Jerusalén”
- c. Edad: 5 años
- d. Docente: Judith Yessica Jove Canqui
- e. Estudiante de investigación: Judith Yessica Jove Canqui
- f. Área: Psicomotricidad

### II. TITULO DE LA SESIÓN: Realizan movimientos de coordinación motora gruesa.

### III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

<b>Proposito: Desarrollo de su coordinacion motora gruesa</b>			
<b>Competencias</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Criterios</b>
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad..	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos. Realiza acciones motrices básicas, como, correr y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres.	Se desenvuelve de manera autonoma en su propio espacio.
			Instrumento de evaluacion: Lista de cotejo.
<b>Recursos</b>	Pelotas.		
<b>Medio utilizado</b>	Llamada telefonica, mensaje de texto, whatsApp		

## V. DESARROLLO

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>
<b>INICIO</b>	Salen al patio de su hogar para delimitar el espacio. Caminan y corren, salta hacia adelante y hacia atrás, coren en fila a una señal paran y luego siguen corriendo.
<b>DESARROLLO</b>	Caminan de puntas y talones en forma libre. Luego caminan sobre las figuras geométricas ya trazadas en el piso por la docente con los brazos extendidos manteniendo su equilibrio.
<b>CIERRE</b>	Nos imaginamos que tenemos frente a nosotros una cuerda como los equilibristas y caminamos libremente sobre ella.

**V. Evaluacion:** La participación activa de los niños, de la coevaluación.

## EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

### I. Datos informativos:

a. UGEL: Tambopata

b. I. E.I.: 435 “Nueva Jerusalén”

c. Edad: 5 años

d. Docente: Judith Yessica Jove Canqui

e. Estudiante de investigación: Judith Yessica Jove Canqui

f. Área: Psicomotricidad

### II. TITULO DE LA SESIÓN: Saltan obstáculos.

### III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

<b>Proposito: Desarrollan de su coordinacion motora gruesa</b>			
<b>Competencias</b>	<b>Capacidad</b>	<b>Desempeños</b>	<b>Criterios</b>
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad..	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos. Realiza acciones motrices básicas, como, correr y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres.	Se desenvuelve de manera autónoma en su propio espacio.
			Instrumento de evaluacion: Lista de cotejo.
<b>Recursos</b>	Libros de cuentos, revistas, materiales.		
<b>Medio utilizado</b>	Llamada telefonica, mensaje de texto, whatsApp		

## VI. DESARROLLO

<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>
<b>INICIO</b>	Salen al patio de su hogar y realizan ejercicios de calentamiento de partes gruesas y luego trotamos como caballitos
<b>DESARROLLO</b>	El padre de familia coloca los tarros de leche en una fila y a una distancia una de la otra y pide a los niños correr saltando sobre esos tarros u obstáculos lo mismo hacen con las pelotas y las cintas corriendo y saltando sobre ellas. Los niños participan activamente con alegría y entusiasmo. Luego se sientan formando un círculo. Simulan coger una flor aspirando y expirando aire. Vuelven al aula en forma ordenada.
<b>CIERRE</b>	Nos relajamos, realizando ejercicios de respiración.

**V. Evaluacion:** Mediante la observacion.

# NOMINA DE MATRICUAL DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I 435 LAS PIEDRAS – MADRE DE DIOS, 2020



## NÓMINA DE MATRÍCULA - 2020

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica															
Código		Código Modular	435 NUEVA JERUSALEN	Gestión (7)	PGD	Inicio	06/05/2020	Fin	18/12/2020	Dpto.	MADRE DE DIOS															
Nombre de la DRE - UGEL		Resolución de Creación N°	435	Forma (8)	Eso	Datos del Estudiante						Prov.	TAMBOPATA													
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante (6)	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Nivel/Ciclo (1)	INI	Grado/Edad (3)	5	Sección (4)	-	Turno (5)	M	Sexo H/M	Situación de Matrícula (10)	País (11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Matem(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Dist.	LAS PIEDRAS		
			Modalidad (2)	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)	5 AÑOS	Centro Poblado		ALEGRIA	Institución Educativa de procedencia (15)													Código Modular	Número y/o Nombre - RJRD		
1	D.N.I. 7.8.9.3.5.3.7.4	ARPITA CONDORI, Dilan Aldair									H	P	SI	SI	NO											
2	D.N.I. 7.8.8.9.7.5.7.6	DEL AGUILA VASQUEZ, Daris Yamilet									M	P	SI	SI	NO											
3	D.N.I. 7.9.2.6.7.5.1.8	QUISPE CAHUANA, Milam Anthony									H	P	SI	SI	NO											
4	D.N.I. 8.1.4.3.8.2.5.9	SANCHEZ MELENDEZ, Lía Victoria									M	P	SI	SI	NO											
5	D.N.I. 7.8.9.9.0.3.5.8	VILLENA SANGAMA, Xoana Valeria									M	P	SI	SI	NO											
6																										
7																										
8																										
9																										
10																										
11																										
12																										
13																										

## Pantallazo del informe de originalidad de Turnitin

### INFORME\_TESIS

---

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

---

0%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE  
INTERNET

0%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

#### FUENTES PRIMARIAS

---

Excluir citas      Activo

Excluir bibliografía      Activo

Excluir coincidencias      < 10%