



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**EL JUEGO COOPERATIVO COMO
ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
“ANGELITOS DE MAMA ASHU”, DISTRITO DE
CHACAS, PROVINCIA DE ASUNCIÓN, ANCASH,
2019.**

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

AUTORA

**BEDON OCAÑA, MARIA INES
ORCID: 0000-0002-0359-3476**

ASESORA

**PÉREZ MORÁN, GRACIELA
ORCID: 0000-0002-8497-5686**

CHIMBOTE – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Bedon Ocaña, Maria Ines

ORCID: 0000-0002-0359-3476

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

ASESORA

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

.....
Mgtr. Sofia Susana, Carhuanina Calahuala
Miembro

.....
Mgtr. Luis Alberto, Muñoz Pacheco
Miembro

.....
Mgtr. Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez
Presidente

.....
Dra. Graciela, Pérez Morán
Asesora

AGRADECIMIENTO

A mi amado Dios por brindarme su amor, sabiduría, paciencia y fortaleza en los retos que se me presentan a lo largo de la vida.

Agradezco a mi madrina, Bildad Sotomayor, a mis hermanos, por ser mis forjadores de esperanza y deseo de superación personal y profesional.

A las personas buenas que han sido parte de este sueño realizado durante cinco años, por brindarme todo su apoyo, buenos deseos, ánimo, cariño y comprensión, haciendo que esta parte de mi vida se cumpliera y fuera realidad.

A todos y cada uno de los docentes quienes me brindaron su conocimiento; a la Universidad Angelina, por brindarme la oportunidad de educarme y crecer profesionalmente.

DEDICATORIA

A Dios por la oportunidad y la dicha de la vida, por brindarme la posibilidad de formarme como docente.

Mi Dios gracias por tanto amor.

A las personas queridas que me han acompañado en los años de mi formación, por sus alientos, buenos deseos y correcciones para ser buena como profesional y persona.

Maria.

RESUMEN

Siendo la motricidad gruesa indispensable para el desarrollo integral del niño. La investigación tuvo como objetivo determinar si el juego cooperativo como estrategia desarrolla la motricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu” de Chacas, provincia de Asunción, Ancash, 2019. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población se conformó de 32 estudiantes y la muestra de 17 niños de 5 años de edad; la técnica empleada fue la observación y como instrumento fue: Tepsi. Como conclusión de esta investigación se observó que en el desarrollo de la motricidad gruesa, luego de haber evaluado el pre test un 0% de estudiantes se situaron en un nivel normal, 47% riesgo y un 53% en un nivel de retraso; pero aplicado la estrategia lúdica, se observó que un 59% se situaron en un nivel normal, un 41% riesgo y un 0% retraso, esto revela que la aplicación de la estrategia de Juegos Cooperativos ha sido una actividad exitosa, porque ha permitido que los niños mejoren en el aspecto de la motricidad gruesa, logrando los indicadores propuestos en la evaluación. Según la contrastación, quedó demostrado que la estrategia del Juego cooperativo favoreció significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”.

Palabras claves: Cooperativo, estrategia, juego, gruesa, motricidad.

ABSTRACT

Being the gross motor skills essential for the integral development of the child. The objective of the research was to determine if cooperative play as a strategy develops gross motor skills in 5-year-old children of the initial level of the Educational Institution "Angelitos de Mama Ashu" in Chacas, Asunción province, Ancash, 2019. The study was of quantitative type, explanatory level and pre-experimental design. The population consisted of 32 students and the sample of 17 5-year-old children; the technique used was observation and the instrument was: Tepsi. As a conclusion of this research, it is applied that in the development of gross motor skills, after having evaluated the pre-test, 0% of students were at a normal level, 47% at risk and 53% at a delay level; But applied the playful strategy, 59% were implemented, they were at a normal level, 41% risk and 0% delay, this reveals that the application of the Cooperative Games strategy has been a successful activity, because it has allowed Children improve in the aspect of gross motor skills, achieving the indicators proposed in the evaluation. According to the contrast, it was shown that the cooperative game strategy significantly favored the development of gross motor skills in 5-year-old children from the "Angelitos de Mama Ashu" Initial Educational Institution.

Keywords: Cooperative, strategy, game, gross, motor skills.

CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS	xiii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	6
2.1. Antecedentes	6
2.1.1. Antecedentes Internacional	6
2.2. Bases teóricas de la investigación	12
2.2.1. Teorías del juego.....	12
2.2.1.1. El juego.....	13
2.2.1.3.1. Cualidades que desarrollan los juegos.....	16
2.2.1.3.2. Dimensiones del juego	18
2.2.1.3. Importancia del juego en la educación inicial	19
2.2.1.4. Clasificación de los juegos según autores	20

2.2.1.5.	Juegos cooperativos.....	24
2.2.1.5.1.	Juegos cooperativos como estrategia	25
2.2.1.5.2.	Principios de juego cooperativo	26
2.2.1.5.2.	Características del juego cooperativo	27
2.2.1.5.3.	Tipos de juego cooperativo	29
2.2.1.5.4.	Importancia de los juegos cooperativos	31
2.2.1.5.5.	Ventajas de los juegos cooperativos.....	32
2.2.2.	La motricidad.....	34
2.2.2.1.	Componentes de la motricidad.....	36
2.2.2.2.	Tipos de motricidad.....	38
2.2.2.2.1.	Motricidad fina.....	38
2.2.2.3.	Motricidad gruesa.....	39
2.2.2.4.	Control de la postura	41
2.2.2.5.	Salto	42
2.2.2.5.1.	Tipos de saltos	43
2.2.2.5.2.	Fases de los saltos.....	43
2.2.2.6.	Lanzamientos.....	44
2.2.2.6.1.	Clasificación del lanzamiento.	45
2.2.2.7.	Desplazamiento	45
2.2.2.7.1.	Clasificación del desplazamiento.	46
2.2.2.8.	Fases de la motricidad gruesa.....	47
2.2.2.9.	Proceso de desarrollo motor	48

2.2.2.10.	Etapas de la motricidad gruesa.....	49
2.2.2.11.	Periodos de la motricidad gruesa, según la edad.....	51
2.2.2.12.	Actividades que fortalecen la motricidad gruesa	55
2.2.2.13.	Diferencias de la motricidad gruesa entre niños y niñas	57
2.2.3.	Bases conceptuales	58
III.	HIPÓTESIS	59
3.1.	Hipótesis general:.....	59
3.2.	Hipótesis Nula.....	59
IV.	METODOLOGÍA.....	60
4.1.	Diseño de la investigación	60
4.1.1.	El tipo de investigación.	60
4.1.2.	Nivel de la investigación de la tesis	60
4.1.3.	Diseño de investigación.....	60
4.2.	Población y muestra	61
4.3.	Definición y operacionalización de variables	63
4.4.	Operacionalización de variables	63
4.5.	Técnica e instrumento de recolección de datos.....	65
4.5.1.	Técnica.....	65
4.5.2.	Instrumento	65
4.5.3.	Medición de las variables	66
4.6.	Plan de análisis	68
4.7.	Matriz de consistencia.....	69

4.8. Principios éticos	71
V. RESULTADOS	73
5.1. Resultado de la variable comprensión lectora.....	73
5.2. Análisis de resultados.....	77
VI. CONCLUSIONES.....	84
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS.....	85
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	86
ANEXO	92

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Desarrollo motriz entre los dos a seis años.....	52
Tabla 2. Distribución de la muestra de la investigación.	62
Tabla 3. Matriz de operacionalización de variables.....	63
Tabla 4. Baremo del Test de Psicomotricidad	67
Tabla 5. Baremo para el Subtes de Motricidad.....	67
Tabla 6. Matriz de consistencia	69
Tabla 7. Resultados del gráfico de la variable de la motricidad gruesa antes de la aplicación de la estrategia de los juegos cooperativos.....	73
Tabla 8. Resultados de la aplicación de sesiones de aprendizaje de los juegos cooperativos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa.....	74
Tabla 9. Distribución porcentual del nivel del desarrollo psicomotor según pos test.	75
Tabla 10. Resultado de desarrollo de la motricidad gruesa, Según pre test y post test.	76

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Dimensiones que desarrolla el juego	19
Figura 2. Elementos que componen la motricidad gruesa	41
Figura 3. Grafico de barras de resultado del desarrollo de la motricidad gruesa según pre test.....	74
Figura 4. Grafico de barras resultados de la aplicación de sesiones de aprendizaje de los juegos cooperativos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa.....	
Figura 5. Grafico de barras de resultado del desarrollo de la motricidad gruesa según post test.	76
Figura 6. Grafico de barras de resultado del desarrollo de la motricidad gruesa Según pre test y post test.....	77
Figura 7. Prueba de hipótesis para determinar si el empleo de los juegos cooperativos mejora la motricidad gruesa	8

I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación busca potencializar la motricidad gruesa que es una técnica útil en el desarrollo infantil ya que favorece la evolución armónica de las capacidades intelectuales, comunicativas, cognitivas y afectivas de todo individuo, logrando mejorar y afianzar su proceso de desarrollo como seres integrales por ello hay la necesidad de que los entes educativos y las familias de los niños conozcan la importancia del acompañamiento y de la estimulación en los primeros años de vida de los niños y niñas.

La educación es un bien específicamente humano, que toda persona, sin excepción, tiene derecho a ella. La educación inicial beneficia el desarrollo integral de los niños, ya que considera al niño como un ser único, con necesidades, intereses y características propios de su etapa evolutiva.

La educación inicial se hace indispensable, debido a que en ella se apoyan los cuatro pilares fundamentales, aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir; logrando así el desarrollo integral del niño. (García A. R., 2012)

Por ello es muy importante que la educación inicial como primer nivel educativo brinde las condiciones necesarias para que los niños puedan desarrollarse plenamente. (Ministerio de Educacion, 2013)

En la edad preescolar se hace un hincapié a la motricidad, que se refiere al dominio integral sobre el cuerpo, además ella contribuye al adecuado desarrollo físico, emocional, social de las personas, así mismo la motora gruesa es fundamental ya que favorece a obtener habilidades y destrezas para afrontar la vida diaria.

Por lo cual la investigación planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera influye el juego cooperativo en la motricidad gruesa de los niños de 5 años del

nivel inicial de la I.E. “Angelitos de Mama Ashu”?. Mediante esta herramienta que es el juego fortaleció el desarrollo de las habilidades y destrezas motrices de los estudiantes, ya que el buen funcionamiento de ésta ayudará realizar acciones cotidianas como a futuro.

Las dificultades encontradas en el contexto, fueron que algunos estudiantes presentan problemas desde el nacimiento de los bebés prematuros quienes nacen sin una completa madurez, por otro lado, se evidencia que algunos niños nacen con alguna patología, casos por complicaciones en el parto y otros que nacen aparentemente sanos pero que con los años sufren diversos problemas.

Así mismo otra de las causas es el ambiente y familia de procedencia, ya que muchos de los padres de estos niños son familias sencillas que no conocen cómo estimular a sus niños por su ignorancia y falta de alfabetización y también porque en el país no brinda una cultura de crianzas.

Cabe resaltar entonces que el desarrollo de la motricidad gruesa es muy importante para los niños, ya que en la edad preescolar el desarrollo del niño se encuentra en una progresiva maduración de la neuro-musculatura. Por ello la familia y escuela son los contextos principales en los que transcurre la existencia de los más pequeños, siendo ámbitos que dejarán una fuerte huella en el futuro del niño y niña.

Los beneficios de la motricidad gruesa son muchas, una es que si el niño ha desarrollado bien su motricidad logrará el buen funcionamiento de la motricidad fina, además de ello su importancia se hace más valerosa por la conexión que tiene con el cerebro.

Según investigaciones recientes, se ha demostrado la estrecha conexión que existe entre el desarrollo motor y cognoscitivo, ya que el desarrollo adecuado de las habilidades de movimiento, será un éxito en el desarrollo de las tareas cognitivas como

las matemáticas, las ciencias y la lecto-escritura. Por esa razón, si se observa alguna deficiencia, atraso o anomalía, por pequeña que sea, se debe acudir a una ayuda lo antes posible, así prevenir asertivamente posteriores dificultades en el área cognitiva.

El psicopedagogo Jean Piaget sostiene,

“que mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y afirma que el desarrollo de la inteligencia de los niños depende de la actividad motriz que él realice desde los primeros años de vida, sostiene además que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento”. (Unknown, 2013)

Observada las dificultades motrices presentadas en los estudiantes se vio conveniente usar estrategias lúdicas, ya que el juego por naturaleza es escogido libremente, es disfrutable y flexible, así mismo promueve y fortalece el movimiento corporal del niño, mediante el cual descubrirá todo lo que hay a su alrededor, conocerá y se relacionará con otras personas.

Así también la actividad lúdica contribuye a la adquisición de las capacidades, habilidades y destreza motrices, que mejorará el desarrollo físico, mental, social y emocional del niño.

Como lo define Gomez y Porras (2014),

“El juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo; por tanto, es una ocasión de aprendizaje y comunicación. Cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo”. (Gomez & Porras, 2014, pág. 25)

Para potenciar las condiciones motrices de la motora gruesa, se complementó con el juego cooperativo, ya que las actividades lúdico- pedagógicas fortalecen el desarrollo de la motricidad infantil, así mismo se trabajó este tipo de juegos porque, promueve actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad, que no solo buscará formar al estudiante en lo intelectual sino también en valores.

Como lo sustentan Gomez y Porras (2014), todo tipo de trabajo cooperativo, consigue crear más y cansarse menos ayudándose entre todos para el desarrollo eficaz de sus actividades. (Gomez & Porras, 2014)

Sin embargo, en la actualidad los avances tecnológicos y el uso desmedido de estos, desfavorece el desarrollo de las actividades motoras, así mismo pierden el interés de encontrar entretenimiento en el juego por medio de la vía motriz.

Es mejor evitar drogara a los niños frente a las pantallas del celular y otros aparatos, ya que, según estudios mata en un 80% neuronas de una parte del cerebro llamada Ínsula, que es el encargado de la compasión y la empatía del niño que está en pleno desarrollo, las que al realizar actividades motrices se activan y se potencia más.

Por ese motivo es necesario invertir momentos favorables, que respondan a las necesidades de cada etapa de desarrollo.

Debido a esta Emergencia Sanitaria en la que se está viviendo frente al Corona Virus (COVID-19), que exige una educación a distancia, exigiendo al docente y estudiantes involucrarse en los aprendizajes y manejo de las TIC como medio educativo y no solo como un medio de diversión y placer, pero es necesario que los medios tecnológicos sean utilizados de manera responsable por ambas partes.

Al igual este medio de enseñanza favoreció a la alfabetización de los padres, con el acercamiento a los conocimientos y aprendizajes y a responsabilizarse y comprometerse en la educación de sus hijos que necesitan de ellos para su aprendizaje.

En objetivo general del presente trabajo fue: determinar si el juego cooperativo como estrategia desarrolla la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu”, y como objetivos específicos: Evaluar el nivel de la motricidad gruesa de los niños de 5 años a través del pre test; aplicar los juegos cooperativos en los niños de 5 años para mejorar la motricidad gruesa; evaluar el nivel de la motricidad gruesa de los niños de 5 años a través del post test.

Esta investigación ayudó a identificar la mejora de las habilidades y destrezas motrices de los niños y niñas, a través del empleo de los juegos cooperativos como estrategia, sirviendo como sustento para futuras investigaciones.

Esta indagación, servirá como un aporte científico y actualizado para las Instituciones Educativas y las docentes del Nivel Inicial, debido a que la tarea del docente es esencial en la formación y mejora del auto concepto académico y social de

los estudiantes, proporcionándole alcances de criterios estratégicos educativos y medidas pedagógicas que ayuden a los niños alcanzar nuevas técnicas y estrategias para mejorar su aprendizaje, por ello en este trabajo se estudió si el juego cooperativo como estrategia desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas, debido a que, el niño al mantener una buena motricidad se construye a sí mismo, maneja los movimientos de su cuerpo y esto poco a poco va desarrollando el acto del pensamiento.

El estudio fue de enfoque cuantitativo, tipo explicativo y diseño pre experimental. La población fueron los 32 estudiantes de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu”, y como muestra se tuvo a los 17 niños de 5 años de edad;

para la recolección de información la técnica utilizada fue la observación y el instrumento el Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI), que consta de 52 ítems, dividido en tres dimensiones; de las cuales la investigación cogió el Subtes de Motricidad. Antes de interactuar con la muestra se realizó el llenado de la ficha del consentimiento informado de los padres, así respetando y haciendo cumplir los principios éticos, luego se recogió datos que fueron cuantificados e interpretados, proporcionando resultados sobre el efecto del juego cooperativo como estrategia para mejorar la motricidad gruesa que servirá como herramienta para investigaciones futuras en la comunidad educativa.

Como resultados se obtuvieron que en la aplicación del pre test, el 53% de los estudiantes se situó en un nivel de retraso y un 47% en un nivel de riesgo, alcanzando solo un 0% un nivel normal en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Los resultados obtenidos en la aplicación de las sesiones de aprendizaje, muestran una gran variación de resultados en cada una de las 10 sesiones empleadas, dando como resultado principal y a manera general que en el nivel de retraso la cantidad de estudiantes fue mayor, mejorando la cantidad en el nivel de riesgo y así logrando que durante la ejecución de las sesiones la gran mayoría de los estudiantes logren alcanzar el nivel normal.

En la aplicación del post test, el 0% de los estudiantes se situó en un nivel de retraso y un 41% en un nivel de riesgo, alcanzando un 59% un nivel normal en el desarrollo de la motricidad gruesa

La presente investigación sobre la motricidad gruesa es valiosa, ya que el cuerpo encierra el movimiento, las emociones y el pensamiento, elementos que ayudan al buen desarrollo del ser no solo en lo físico si no también en lo ético y moral.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

En la revisión de los antecedentes, relacionados a la investigación del desarrollo de la motricidad gruesa y el juego cooperativo, se presentan estudios internacionales, nacionales, regionales y locales que aportaron significativamente con la investigación

2.1.1. Antecedentes Internacional

Amasifuen & Utia (2014) realizaron un estudio sobre “Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N°657 ‘Niños del saber’ del distrito de Panchana - 2014”, tuvo como objetivo determinar la efectividad de un programa de juegos variados para la mejora

de la motricidad gruesa. El diseño de investigación que se empleó fue cuasi experimental, se contó con una población de 90 y como muestra 60 niños, que fueron divididos en 30 estudiantes para el grupo control y otros 30 estudiantes como grupo experimental. El instrumento aplicado fue la ficha de observacional y como la técnica que se realizó fue la observación. Como conclusión se obtuvo que en el post test del grupo control, los 30 niños de la muestra 14 (47%) están con el calificativo C (en inicio), 16 (53%) están con el calificativo B (en proceso) y ningún niño tiene A (logro previsto y en el grupo experimental se observa que. Por otro lado, los 30 niños de la muestra, el 100% ha obtenido el calificativo A (logro previsto) (Amasifuen & Utia, 2014).

Enriquez (2016) realizó la investigación denominada “Actividades para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños con trastorno del espectro autista”. Cuyo objetivo fue identificar y describir las principales actividades que utiliza un grupo de profesionales de la salud mental para mejorar la motricidad gruesa de los niños con trastorno del espectro autista. El tipo de investigación fue descriptiva y con un enfoque cualitativo. La población y muestra estuvo conformada por 145 escolares NB2 de esa comuna de Talcahuano, el instrumento que se utilizó fue el cuestionario elaborado por la investigadora y la técnica fue la encuesta. La conclusión de esta investigación fue, que para el desarrollo motor se debe tener en cuenta las áreas que corresponde a la motricidad gruesa (Enriquez, 2016).

Diaz, Flores, & Moreno (2015) desarrollaron la investigación denominada: “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande –Sahagún”. En este se planteó el siguiente objetivo diseñar una propuesta con estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa. El tipo de investigación fue descriptiva, con

una población y muestra conformada por 18 estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande. El instrumento que se empleó fue el cuestionario y la técnica, la 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. Asimismo, realizaron ejercicios locomotores que ayudaron al estudiante a ubicarse en el espacio relacionándolo con su cuerpo (Díaz, Flores, & Moreno, 2015).

Pérez (2015) realizó la 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”, tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales de persecución en el desarrollo de la motricidad gruesa. El tipo de investigación fue realizada con un enfoque cuanti-cualitativo, en donde la población y muestra estuvo conformada por 30 niños, una maestra y 30 padres de familia. La técnica fue la encuesta y como instrumento se empleó el cuestionario. Al finalizar la investigación, se llegó a la conclusión que los juegos tradicionales infantiles de persecución ayudan a la motricidad gruesa (Pérez, 2015).

Gallego, Valencia y Ríos (2015) realizaron una investigación titulada “El juego la mejor herramienta para desarrollar la motricidad en la educación inicial”. Para el cual se plantearon el siguiente objetivo general: desarrollar la motricidad gruesa, de los niños de jardín, a través del juego. El tipo de investigación acción – participación (IAP), con una población y muestra estuvo conformada por 105 beneficiarios. Al finalizar la investigación se llegó a la conclusión de que desarrollar la motricidad gruesa es primordial en la primera etapa de vida del ser humano siendo el juego, el elemento propio

para lograrlo ya que a través de él descubre su mundo y se apropiándose con sus acciones (Gallego, Valencia, & Rios, 2015).

Rodríguez, (2018) realizó una investigación titulada “Juegos cooperativos en la psicomotricidad y competencia de interacción social de los niños de educación inicial”. Tuvo como objetivo determinar cómo inciden los juegos cooperativos en la psicomotricidad y la competencia de interacción social de los niños del nivel inicial. El tipo de investigación fue aplicada, en donde la población y muestra estuvo constituida por 25 niños de 5 años de ambos sexos. La técnica que se empleó fue evaluativa y como instrumento fueron pruebas psicométricas. Al finalizar la investigación se llegó a la conclusión de que los juegos cooperativos mejoran la psicomotricidad de los niños y niñas (Rodríguez, 2018).

2..1.2 Antecedentes Regionales

Antuncar y Gonzales (2017) realizaron una investigación titulada “El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P “Virgen de Chapi”. Para el cual se plantearon el siguiente objetivo describir los juegos para la estimulación de la motricidad gruesa. El tipo de investigación fue descriptivo, en donde la población y muestra estuvo conformada por 20 estudiantes del nivel inicial. La técnica que se empleó fue el cuestionario y como instrumento la observación. Al finalizar la investigación se llegó a la conclusión de que la estimulación a través del juego ayuda a los niños a lograr superar dificultades con seguridad, equilibrio y destrezas, en las diferentes actividades teniendo en cuenta su lado dominante (Atuncar & Gonzales, 2017).

Cajamarca (2018) realizó la investigación titulada “Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N° 425- 107 en Buenos Aires – Ayacucho”, tuvo como objetivo demostrar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la psicomotricidad. El tipo de

investigación es de tipo Aplicada, con una población y muestra conformada por estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I.E. N° 425-107 del anexo de Buenos Aires, como técnica se utilizó de la observación y su instrumento la ficha de observación. Al finalizar la investigación se llegó a concluir que los juegos cooperativos influyen en el desarrollo del esquema corporal del niño (Cajamarca, 2018).

Rojas (2018) realizó la investigación titulada “Los juegos cooperativos en el dominio del lenguaje oral de niños de educación inicial del distrito Ricardo Palma. Huarochirí, 2018”, tuvo como objetivo determinar cómo influyen los juegos cooperativos en el dominio de la comunicación oral del niño de cinco años. El tipo de investigación fue realizada con un enfoque cuantitativo. La población estuvo conformada por los niños de 5 años y la muestra fueron 30 niños la edad mencionada. La técnica fue evaluativa y el instrumento empleado fue el Test psicométrica Evaluación del lenguaje oral (ELO). Al finalizar la investigación se llegó a la conclusión que los juegos cooperativos mejoran en el nivel de discriminación auditiva, aspectos fonológicos, sintácticos y semánticos (Rojas, 2018).

Ramirez (2016) realizó un estudio sobre “Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años de edad en el programa no escolarizado de la educación inicial SET pequeños angelitos pueblo joven Miraflores Bajo en el distrito de Chimbote en el año 2014”, tuvo como objetivo general: determinar si los juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa. El tipo de estudio fue cuantitativo, con diseño pre experimental, se contó con una población y muestra conformada por 12 estudiantes, en donde se empleó como instrumento de investigación la lista de cotejo y como técnica la observación. La conclusión de esta investigación fue que existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, ya que los estudiantes han demostrado

mejoría en el nivel de la motricidad gruesa después de la aplicación de la estrategia didáctica (Ramirez, 2016).

Rubio, (2017), realizó una investigación denominada “Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la institución educativa n°302 “Santa Rafaela María” – Chota”. Para el cual se planteó los siguientes objetivos: desarrollar a través de juegos educativos las habilidades sociales, caracterizar a través de juegos educativos las formas de interacción y evidenciar el desarrollo de las habilidades sociales mediante la aplicación de juegos educativos. El tipo de investigación fue un enfoque cualitativo, tipo de investigación acción, en el cual la población estuvo conformada por niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna - Jardín 302 Santa Rafaela María”. Como instrumento se utilizó una ficha de observación. Al finalizar de esta investigación se llegó a la conclusión que los juegos cooperativos permitirán al estudiante interactuar con otros fácilmente e involucrarse en la realidad de manera empática y armoniosa, fortalecimiento sus habilidades sociales y mejorando los niveles de comunicación entre ellos (Rubio, 2017).

2.1.3. Antecedentes Locales

Cerna (2019), realizó una investigación titulada: “Empleo del taller “juegos motores” para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la institución educativa inicial “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2018”. Para el cual planteó el siguiente objetivo general: Determinar si el empleo del Taller “Juegos motores” mejora el desarrollo de la motricidad gruesa. El tipo de investigación fue Experimental, con diseño pre experimental y enfoque cuantitativo. La población y muestra estuvo conformada por 13 niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”. La

técnica que se empleó fue la observación y como instrumento el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI). Al finalizar la investigación se llegó a la conclusión de que la aplicación del Taller “Juegos motores” favoreció significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu” (Cerna, 2019).

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Teorías del juego

A continuación, se redactará la teoría de los juegos según algunos autores;

Según Sevilla (2020), la teoría de los juegos comenzó en 1928, con la publicación del artículo “La teoría de los juegos de estrategia” por el matemático John Von Neuman, quien ha publicado una serie de análisis, durante este periodo las teorías se centraron sobre todo en teoría de juegos cooperativos. Es en los años cincuenta que se le da más valor a la teoría de juegos, de esta manera fue que en las últimas décadas se ha ido profundizando esta teoría, sirviendo de base para aplicar en diversas áreas como la psicología, la economía, la ciencia política, la biología, la filosofía, la lógica y la ciencia computacional y muchas más. (Sevilla, 2020)

Según el autor la teoría de los juegos fue tomando importancia a lo largo de los años, así llegando hasta nuestros días en los que son una herramienta pedagógica indispensable en el aprendizaje de los estudiantes, ya que según muchos autores es el egoísmo que rompe el equilibrio económico y genera situaciones no óptimas, por el cual se valora los juegos cooperativos.

Los autores Gimeno y Pérez (1989), definen al juego como actividades en el cual a través del lenguaje sea escrito o simbólico, las personas proyectan sus emociones y deseos manifestando su personalidad. (Gimeno & Gómez, 1989)

Según estos autores el juego permite a las personas expresar con libertad lo que en la vida real no es posible, es decir, manifestar emociones, sentimientos, pensamientos que se guarda en el interior.

Vigotski citado por Clementin (2019), otorga al juego un importante papel en el desarrollo mental, para él las capacidades del niño pueden ser perfeccionadas mediante actividades lúdicas, ya que el niño pone en práctica estas capacidades de manera inconsciente. (Clementin, 2019)

Para este psicopedagogo, el juego es muy importante para el aprendizaje, así como él hay tantos pedagogos que afirman la gran importancia de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que al jugar no solo se usa el cuerpo si no también la mente, según la capacidad que requiera el juego.

2.2.1.1. El juego

El juego es de naturaleza espontánea y libre favorece la creatividad, expresión del niño y fomenta su maduración, por ello para conocer a los niños es necesario comprender sus juegos mediante la observación de éstos, ya que permite a la docente descubrir sus adquisiciones evolutivas, inquietudes, sus miedos, aquellas necesidades y deseos que no pueden expresar con palabras y que encuentran justificada a través del juego.

Se puede definir al juego como la ocupación preferida de los niños, y actividad importante, ya que favorece al óptimo desarrollo infantil, como su desarrollo físico, coordinación de movimientos, equilibrio, postura, tonicidad muscular, desarrollo cognitivo, afectivo, social y a formar su personalidad.

Lavega (1998) y Puig (1994), citado por Julio Baque (2013) definen:

“El juego infantil es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, así mismo es un instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento y resulta medio

esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad” (Baque, 2013)

El juego es un factor importante en el desarrollo del niño ya que permite al niño estructurar y evolucionar su personalidad, ser participativo, comunicativo; asimismo, por medio de él, puede comprender como funciona su entorno, descubrir que existen reglas de conducta a los cuales deben adecuarse.

2.2.1.2. Definición del juego como estrategia

El juego fomenta la creatividad, mejora los niveles de movimiento y desarrollo motriz e intelectual; además permite conocer el cuerpo.

Por ello Herrera (2018), define al juego como una actividad capaz de proporcionar un aprendizaje y desarrollo motriz óptimos, que fomenta la creatividad, así como la espontaneidad en el individuo (Herrera, 2018).

Las estrategias son un conjunto de actividades, técnicas, conocimientos y procedimientos que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas.

Son un guía flexible y consiente con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje, así alcanzar el logro del objetivo propuesto.

2.2.1.3. Características del juego:

En las siguientes líneas se expondrá las características del juego del cual se obtiene su importancia;

Según Editorial Equipo (2019), están son algunas características del juego:

- a) Es la interacción con la realidad, física y social, de la motivación intrínseca del niño, adolescente o adulto, y no de la motivación extrínseca.
- b) Actividad básicamente social y emocional.
- c) Es de carácter simbólico.

- d) Es placentero y divertido.
- e) Actividad espontánea y libre.
- f) Posee conexiones sistemáticas, se vincula con aprendizaje del lenguaje, creatividad, solución de problemas, interacción entre pares así también se vincula a procesos cognitivos, sociales, emocionales.
- g) Puede ser utilizado como instrumento de la terapia infantil analítica.

(Editorial Equipo, 2019)

El juego no es solo es una actividad que genera placer, distracción y medio para desestresarte; sino también es una actividad física y mental primordial en los niños, además de ello se vincula con aprendizaje del lenguaje, creatividad, solución de problemas, interacción entre pares, así mismo a procesos cognitivos, sociales y emocionales.

A continuación, se presenta las características del juego según lo clasifica Chancusig (2012),

1. **Actividad fuente de placer:** genera placer y es divertido, mostrando signos de alegría y hasta carcajadas.
2. **El juego tiene un espacio y un tiempo determinados:** Cada juego tiene un desarrollo temporal claro, frecuentemente establecido en las reglas que contempla un inicio, un desarrollo y un final.
3. **El juego actividad muy diferente al trabajo:** ya que tiene finalidades y métodos distintos, siendo el trabajo una actividad que se realiza en función a un producto o resultado, el juego por lo contrario tiene un fin en sí mismo, es decir que produce satisfacción al ejecutarla.
4. **El juego está conectado con la realidad.** El juego toma de la realidad todos sus elementos, permitiendo así al niño un mejor conocimiento del

mundo que le rodea y favoreciendo su integración. Incluso cuando el juego implica una salida a la imaginación.

5. **Actividad que implica acción y participación:** ya que jugar es hacer, y siempre requiere la participación activa del jugador, como la acción de correr, desplazarse, por ello los niños al jugar están en constante actividad física y mental, por esta razón, al diseñar o facilitar el juego se debe tener en cuenta las aptitudes de una persona, tanto las físicas como las intelectuales y las sociales.
6. **Genera un gran esfuerzo:** durante el juego se empleen cantidades de energía superiores a la requeridas para realizar una tarea obligatoria, y es de esa tensión donde surge el aprendizaje, desarrollándose facultades físicas como resistencia y destreza, intelectuales búsqueda de estrategias de resolución, creatividad, espirituales y morales someterse a reglas, siendo el juego competitivo donde claramente el factor de tensión alcanza mayor claridad y evidencia. (Chancusig, 2012)

Conocer las características de los juegos es muy importante, ya que es allí donde se percibe la gran importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño, que no solo favorece al aspecto físico sino abarca muchos aspectos como el pensamiento, imaginación, creatividad, concentración, seriedad, el compromiso del quien lo practica.

2.2.1.3.1. Cualidades que desarrollan los juegos.

A continuación, se observan las cualidades que desarrollan los diferentes tipos de juegos.

Según Montero y Monge (2001),

1. **Juegos sensoriales:** Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos del ser humano.
2. **Juegos motrices:** buscan la madurez de los movimientos en el niño.
3. **Juegos de desarrollo anatómico:** estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
4. **Juegos organizados:** refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
5. **Juegos predeportivos:** incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
6. **Juegos deportivos:** su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder. Es importante tomar en cuenta las clasificaciones de los juegos, ya que cada uno puede desarrollar y fomentar cualidades específicas en el participante. Según Jiménez, (2006), las cualidades de los diversos juegos son:
 7. **Juegos de contacto físico:** son juegos de carreras, persecución, ataque y dominación física que juega el niño en compañía de otro compañero.
 8. **Juegos de construcción-representación:** son la evolución de los juegos sensorio motores que consiste en la simbolización de la acción que se realiza, por un lado, individual y otra externa y social, se pueden distinguir tres tipos:
 9. **Juegos de representación incipiente:** el niño utiliza el lenguaje como un elemento más del juego e incorpora progresivamente símbolos cada vez más variados y complejos.
 10. **Juegos de representación vicaria:** los niños representan los roles sociales y desarrollan guiones de actividad humana, haciendo, a veces, que sus personajes sean encarnados por pequeños muñecos o por animales de simulación.

11. **Juegos de representación de papeles o socio-dramáticos:** en ellos, los niños protagonizan papeles sociales mediante una actividad simbólica y reproducen experiencias sociales conocidas por ellos. Su importancia se debe a que en ellos los niños ponen en acción sus ideas y conocimientos y aprenden de los demás nuevas versiones sobre lo experimentado, actualizando así sus conocimientos previos, añadiendo detalles y eliminando errores.
12. **Juegos de mesa:** contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico y a la interpretación de la realidad de forma ordenada. Potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias mentales que son transferibles a otras tareas. Ejemplos de estos juegos son el parchís, las cartas, el ajedrez.
13. **Juegos de patio:** son una herencia cultural que se transmite de generación en generación a través de la participación en juegos comunes de los más pequeños con los mayores. Es beneficioso que los pequeños compartan patio con los mayores, ya que esto permite la elección de compañeros de juego más experimentados en un espacio físico que permite la libertad de movimientos.
(Jiménez, 2006, págs. 3-5)

Los beneficios de los juegos son tantos, por ello se hace indispensable en la vida, no solo de los niños sino de todo humano, ya que quien lo practica obtendrá mayor beneficio en la salud mental y física.

2.2.1.3.2. Dimensiones del juego

El juego es una forma de expresión mediante el cual el niño desarrolla sus potencialidades y establece relaciones con otras personas, además lo lleva al desarrollo en las cuatro dimensiones: afectiva, social, intelectual y física

A continuación, se graficará las dimensiones y aspectos del juego según, Martínez (2013).

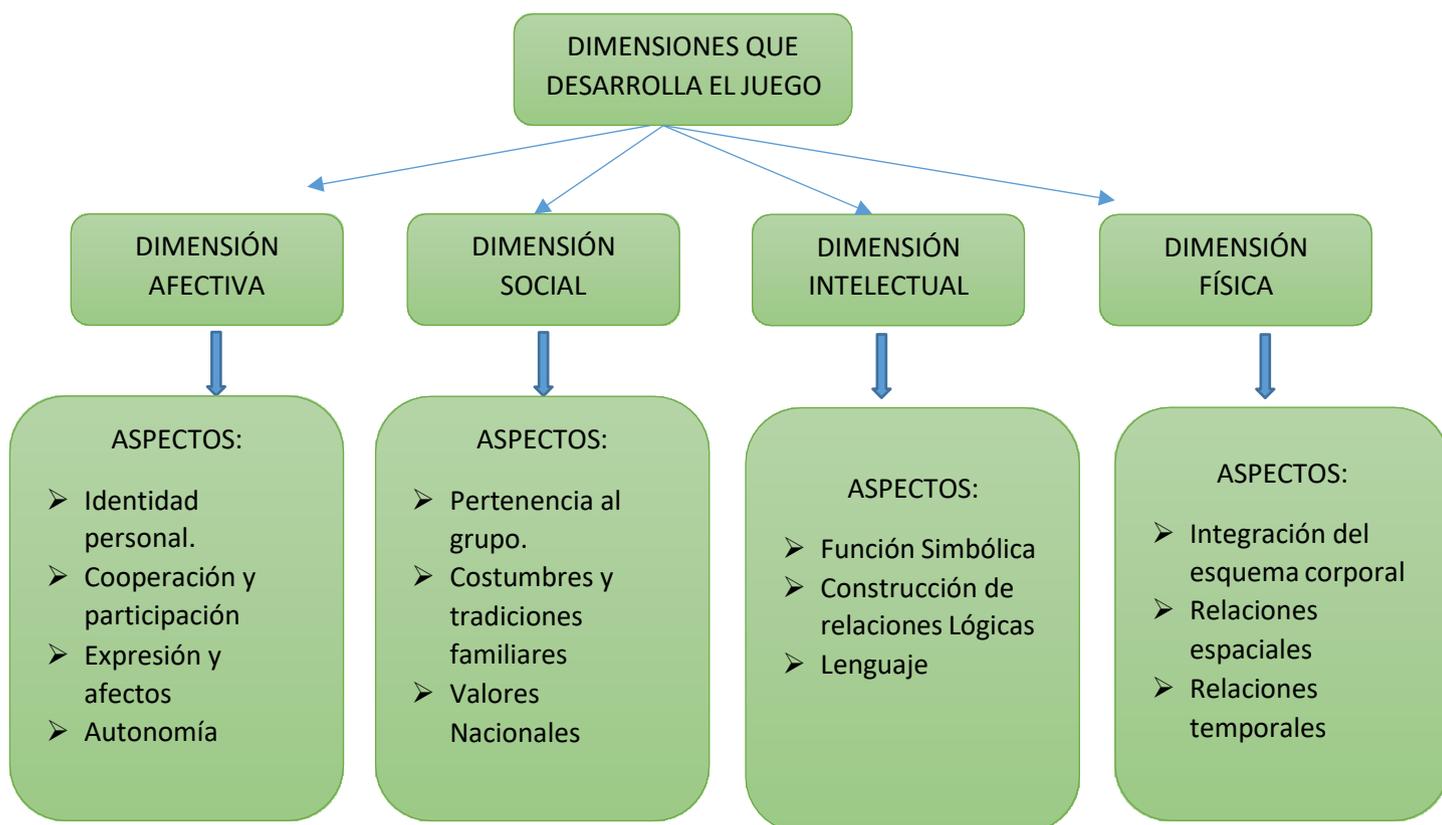


Figura 1. Dimensiones que desarrolla el juego

Según Martínez (2009).

Como se observa la dimensión afectiva, se refiere a las relaciones de afecto que el niño percibe al interactuar con otros, por primero sus padres, hermanos y familiares, y al ingresar al jardín con otros niños, docentes y adultos de la comunidad; la socialización es la inserción del niño al grupo que pertenece, la interacción con las personas produce en el niño aprendizajes como normas, hábitos, habilidades y actitudes para convivir y formar parte del grupo que pertenece.

Asimismo, la construcción del conocimiento en el niño se da a través de la manipulación de objetos, concretos, y vivencias de fenómenos y situaciones que forman parte de su medio natural y social que favorece al niño la adquisición de nuevas experiencias y aprendizajes.

2.2.1.3. Importancia del juego en la educación inicial

En la Educación Infantil el juego es un principio didáctico que recalca la necesidad de ofrecer de forma lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo. Además, realizar actividades lúdicas se caracterizan por ser estimulantes, comunicativos, regulados con sentido y bien relacionados en el tiempo y espacio.

Por otro lado, el juego ayuda a desarrollar las capacidades físicas y psíquicas del niño, por esta razón si los juegos son aprovechados debidamente, se vuelve una enseñanza muy eficiente para el niño.

Zapata (1990) citado por Montero y Monge (2001), se refiere al juego como la actividad central y primordial de la educación inicial, asimismo lo explica como un ejercicio preparatorio para la vida que tiene como objetivo los instintos heredados aun no formados.

El juego es una actividad vital, por esta razón los aprendizajes por medio de los juegos motores, aportarán al aprendizaje significativo que permitirán desarrollar factores; afectivos, sociales y cognoscitivo; así mismo hay que tener en cuenta que durante los primeros años del ser humano tiene gran importancia la conexión entre el desarrollo motor y cognoscitivo por tal motivo se debe buscar de emplear estrategias y métodos efectivos.

Por lo tanto, si en las escuelas se fomenta el juego en todas sus facetas, dinamizando la originalidad e ingenio de cada niño, se logrará mentes abiertas, flexibles, capaces de enfocar iniciativa a realidades nuevas y de esforzarse por buscar soluciones innovadoras a los problemas.

2.2.1.4. Clasificación de los juegos según autores

La clasificación de los juegos sigue una organización, en las siguientes páginas se observará su clasificación desde distintos puntos de vista de algunos autores.

Según Moreno y Rodríguez (2003),

- a) **Jean Piaget:** fundamenta la estructura del juego según la evolución genética de los procesos cognoscitivos, distinguiendo el juego del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura, debido que el acto intelectual siempre persigue una meta y que sin embargo el juego tiene su fin en sí mismo.

Lo clasifica de esta manera:

1. **Juegos sensoriomotores o de ejercicio (0-2 años):** El placer se obtiene a partir del dominio de las capacidades motoras y los cinco sentidos con los que se experimenta el mundo.
2. **El juego simbólico (2-7 años):** Se basa en la teoría del egocentrismo, se caracteriza por el uso de símbolos propios, es decir el niño tiene la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos, así mismo recuerda imágenes de acontecimientos.
3. **Juegos de reglas (7-12 años):** Aunque las reglas surgen hacia los 4 ó 5 años, es de los 7 a los 11 años cuando se establece las reglas determinadas del juego, que supone unas relaciones sociales y una regularidad impuesta por el grupo, propiciada por una mejora en el pensamiento reflexivo a la hora del razonamiento.(Moreno & Rodríguez, 2003)

- b) **Guy Jacquin (1958):** según él, el juego sufre una evolución a lo largo del periodo infantil, y se caracteriza por la siguiente estructura de juegos agrupados por edades.

1. **Etapa de 3 a 5 años:** juegos de proeza en solitario.
2. **Etapa de 5 a 6 años:** juegos de imitación exacta.

3. **Etapa de 6 a 7 años:** juegos de imitación ficticia.
 4. **Etapa de 7 a 8 años:** juegos de proeza en grupo y juegos colectivos descendentes.
 5. **Etapa de 8 a 9 años:** juego colectivo ascendente.
 6. **Etapa de 10 a 11 años:** juegos en grandes colectivos.
- c) **JEAN CHATEAU (1973):** para este autor el elemento fundamental para la clasificación de los distintos juegos en el periodo infantil es la regla, lo divide en juegos reglados y no reglados:
1. **Juegos no reglados:** Aparecen desde el nacimiento hasta los 2 ó 3 años, entre estos juegos se puede distinguir los siguientes tipos:
 - a) **Juegos funcionales:** son movimientos espontáneos que instintivamente repite el niño, contribuyendo al desarrollo de las funciones típicamente humanas, como la marcha bípeda y el lenguaje.
 - b) **Juegos hedonísticos:** contribuyen al conocimiento del propio cuerpo, son juegos simultáneos a los funcionales, se caracterizan por la búsqueda de placer mediante actividades que estimulen los sentidos, como: el chuparse las manos, el producir ruido o el tocar cualquier objeto.
 - c) **Juegos con los nuevos:** son juegos en los cuales el niño se relaciona con todo lo que le rodea, Adquiriendo valores distintos, que propiciarán la autoafirmación y la búsqueda del desarrollo de la personalidad.
 - d) **Juegos de destrucción** (desorden y arrebato): la búsqueda de la autoafirmación y el conocimiento de sí mismo lleva al niño a utilizar para ello el placer de la destrucción.

2. **Juegos reglados:** al pasar los juegos de desorden y arrebatos, los juegos empiezan a estructurarse bajo una normativa operativa, la regla. Estos juegos se dividen en:

a) **Juegos de imitación:** son realizados con una relación directa con el modelo de imitación a los padres, familiares cercanos y adultos. Siendo a los 6 ó 7 años dejando de lado la imitación de los adultos cambiando a seres imaginarios, logrando que el niño desee la relación social con sus iguales.

b) **Juegos de construcción:** aparecen conjuntamente con los juegos de imitación, son aquellos en los que se realiza la colocación sistemática de objetos o cosas.

c) **Juegos de regla arbitraria.** Se localizan entre los 4 y 6 años de edad. El niño crea reglas que surgen de la propia naturaleza o características de objetos particulares usados en el juego. (Moreno & Rodríguez, 2003)

3. **Bryant J. Cratty:** realiza un análisis de los juegos en la importancia del comportamiento humano regulado a través de las actividades lúdicas; es decir, su influencia en la interacción social, y la obtención de valores como el respecto al cooperar y compartir las cargas afectivas y sentimentales que en los juegos se manifiestan por medio de la actividad motriz.

el autor clasifica a sus juegos de la siguiente manera:

a) Juegos de memorización.

b) Juegos de categorización.

c) Juegos de comunicación del lenguaje.

d) Juegos de evaluación.

- e) Juegos de resolución de problemas (Moreno & Rodríguez, 2003).

2.2.1.5. Juegos cooperativos

El origen de los juegos cooperativos según Garaigordobil (2007) citado por Ordoñez (2017), fue en los New Games de Steward Brand de los E.E.UU. Diseñados en el momento de la guerra de Vietnam. Los canadienses entonces, han vuelto a tomar una parte de estos juegos sin violencia ni competición para plantear los juegos cooperativos. Terry Orly, profesora de la universidad de Ottawa y autora de juegos y deportes cooperativos, ha tenido una participación significativa dentro de esta etapa. Pues gracias a su descubrimiento de los juegos cooperativos y con los estudios dados por la antropóloga Margaret Mead ha apuntado la tesis, según la cual, hay un lazo entre la continuidad de la utilización de los juegos cooperativos y el carácter no violento de tal o cual cultura. Estos trabajos en las escuelas de Canadá han permitido alcanzar mejor el impacto de la práctica de los juegos cooperativos sobre las conductas y más, especialmente, sobre la facultad de evolucionar en el grupo. (Ordoñez, 2017)

En los juegos cooperativos los participantes dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar uno o varios objetivos comunes, ya que el logro de un miembro es referente al de todo el equipo, por ello cada participante debe estar comprometido y dar todo de sí.

Los juegos cooperativos disminuyen las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad, la confianza, el compañerismo y la empatía. Así mismo los participantes intercambian ideas, opiniones, experiencias, acuden en ayuda recíproca puesto que su aportación es indispensable para que todos logren el objetivo propuesto

Durante el desarrollo del juego cooperativo se debe tener en cuenta que se juega con los demás y no contra los demás; es decir, comunicarse, ser parte del grupo, conocer las capacidades propias y las de los demás y desarrollar actitudes, aceptando los retos, las responsabilidades que tiene cada quien junto con la solución de los conflictos, al confiar en sí mismo y el apoyo que se den aumentan los valores y la apreciación personal como hacia los demás; reduciendo el desánimo, la baja autoestima y el miedo al fracaso.

Los juegos son la base fundamental del crecimiento y una herramienta importante de las nuevas formas de enseñanza donde se desea formar a los estudiantes en valores desde ya pequeños, construyendo así desde la infancia comportamientos adecuados para la vida futura del niño.

Para autores como Garairgordobil (2002), los juegos cooperativos pueden definirse como “aquellos juegos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes”. (Cajamarca, 2018)

Por lo tanto, los juegos cooperativos desarrollan habilidades y valores que permitirán la regulación de conflictos entre los miembros del grupo, ya que apoyándose mutuamente se logra que el esfuerzo individual sea más fuerte al trabajar en cooperativamente creando así una interdependencia positiva entre los miembros.

2.2.1.5.1. Juegos cooperativos como estrategia

Este tipo de juego es una estrategia efectiva ya que permitirá que el niño pueda desenvolverse mejor al realizar las actividades en conjunto que por sí sola.

El juego es una actividad óptima y necesaria para comenzar a aprender. Ya que, permite vivir completamente el aprendizaje a medida que da lugar a la participación y a la creatividad.

2.2.1.5.2. Principios de juego cooperativo

A continuación, se presenta los principios fundamentales del uso de los juegos cooperativos como estrategia didáctica en el sistema educativo, por lo que se presentan los principios pedagógicos, epistemológicos y metodológicos que lo sustentan.

Según Rojas (2018),

1. **Principios pedagógicos del juego cooperativo:** desde este punto de vista, se asume que este tipo de juego es una estrategia que permite educar a través de experiencias.
 - a) Ander- Egg (1999), dijo que el juego cooperativo es fundamental ya que se desarrolla la interacción entre pares dejando de lado la jerarquía del profesor, es decir el docente solo interviene entre los estudiantes como guía de la actividad lúdica dejando que sea el niño sea el responsable de su aprendizaje.
 - b) La importancia del juego viene siendo desarrollada por el niño desde la etapa escolar donde el niño elabora y da sentido a distintos sentimientos como sufrimiento, miedo y disfruta del juego ya que le provoca placer.
2. **Principios epistemológicos del juego cooperativo:** en este sentido el juego cooperativo permite al niño, elaborar su propio aprendizaje, partiendo de él mismo y su relación directa con la experiencia y la realidad en que vive.
 - a) Esta teoría epistemológicamente se fundamenta en la teoría de Piaget (1988), que considera que el desarrollo cognitivo se debe a los cambios cualitativos que ocurren en la capacidad de pensar y

razonar de los seres humanos en forma paralela a su desarrollo biológico desde el nacimiento hasta la madurez.

- b) Es importante mencionar que los niños en la etapa preescolar experimentan cambios en su manera de pensar y resolver problemas, ya que a través de las constantes experiencias la comprensión mental del mundo que lo rodea cambia de lo que en la niñez el desarrollo cognitivo es libre e imaginativo.

3. **Principios metodológicos del juego cooperativo:** se refiere a estructura metodológica a tener en cuenta para realizar los juegos cooperativos, Sosa (2002), presenta los siguientes puntos:

- a) **Planeamiento**, el cual se debe realizarse considerando los temas, los participantes, el lugar, la temporalidad y los recursos que se van a utilizar para ejecutarlo.
- b) **Organización**, que es la estructuración y el control de todos los elementos del juego cooperativo.
- c) **Dirección**, se da el cargo a un director seleccionado que se encargará de coordinar el proceso para que se produzca el aprendizaje, en este caso deberá ser el docente.
- d) **Control y evaluación**, este elemento controla que el juego cooperativo se lleve a cabo según los objetivos para los que fue planificado. (Rojas, 2018)

2.2.1.5.2. Características del juego cooperativo

Las características del juego cooperativo, según Omeñaca, Puyuelo y Ruiz (2005), citado por Ordoñez (2017).

- a) Exige la colaboración entre los integrantes del grupo para un fin en común.
- b) Programa una actividad conjunta y participativa donde todos los integrantes participen.

- c) Es un medio donde se disfruta las relaciones con los compañeros por encima de la lucha para alcanzar la victoria individual.
- d) No fomenta la competición libera la necesidad de enfrentarse, de superar y vencer a los otros.
- e) No discrimina porque lo que importa es la actuación de los participantes, que dan lo mejor de cada uno.
- f) No existe la eliminación ya que si se comete un error hay la posibilidad de volverlo a intentar o continuar explorando y experimentando.
- g) El juego cooperativo posibilita encaminar la iniciativa individual y está abierto al respeto y deseos de cada participante.
- h) Se tiene en cuenta que el resultado de la actividad se consigue por unión de esfuerzos y no por oposición reduciendo la posibilidad de aparición de conductas destructivas o agresiva. (Ordoñez, 2017)

Según Nekane y Brugos (2015), las características son:

- a) Cada participante puede aportar lo mejor de sí, siendo las habilidades de todos/as importantes y necesarias para el resultado final
- b) Se trata de juegos inclusivos, no excluyentes. Ningún participante es eliminado del juego por ningún motivo propio o ajeno al juego, todos tienen cabida.
- c) El error no penaliza, ya que se ve como parte natural del proceso y como un elemento de aprendizaje. Así, las personas inmersas en este tipo de juegos, al no ser presionados por el miedo al fracaso, se sienten libres de actuar, probar, improvisar, arriesgar lo cual contribuye además a la reafirmación de la propia confianza.
- d) Los participantes compiten contra los elementos del juego (reglas, obstáculos), no contra los participantes.

- e) Generan climas de solidaridad y cooperación, donde la competencia no tiene cabida. Así, los participantes se ayudan entre sí, evitando en todo momento entorpecer la labor del resto de compañeros/as.
- f) No existen perdedores, por ello los juegos no derivan en situaciones de enfado, frustración o agresión.
- g) Las dinámicas del juego pueden adaptarse a las circunstancias, ya que ponen un mayor énfasis en el proceso que en el resultado. Así, al no ser rígidos, permiten implementar las modificaciones pertinentes para aumentar el disfrute (Nekane & Brugos, 2015, págs. 13-14).

Se puede observar que en las características de los juegos cooperativos prevalece más la cooperación, la aceptación y la participación de los miembros del grupo, así mismo este tipo de juegos favorece a la autonomía de los participantes, ya que al sentirse valorado por su aporte tendrá más confianza en sí mismo y aprenderá a respetar las opiniones de los demás.

2.2.1.5.3. Tipos de juego cooperativo

Según Ruiz Omeñaca (2001-2002), citado por Ordoñez (2017), algunos de los juegos cooperativos que integran el desarrollo motor grueso son los siguientes:

1. **Juego de equilibrio:** permite que el cuerpo se mantenga en una posición dinámica o estática es decir ayuda la acción de la gravedad.
2. **Juegos de coordinación:** los músculos se agrupan y desarrollan una combinación motriz, mediante esta capacidad surge el pensamiento divergente y la actuación creativa individual o grupal, permitiendo el desarrollo de las capacidades cognitivas para descubrir nuevas y variadas formas de moverse al realizar los juegos.
3. **Juegos de tono muscular:** es la ligera contracción de los diferentes músculos estirados, al realizar cualquier movimiento en las actividades, que contribuirá a mejorar la postura.

4. **Juegos de respiración:** La respiración (aspiración y espiración) es muy importante antes, durante y después de cualquier actividad.
5. **Juegos de relajación:** permiten mantener la relajación global del cuerpo a la hora de realizar actividades, empezando por los miembros superiores y terminando en los inferiores, que ayudara a que se tenga mayor predisposición en las actividades posteriores. (Ordoñez, 2017)

Según Guimerà, y otros, (2012), los juegos cooperativos según su objetivo se dividen en:

1. **Juegos de presentación:** actividades dinámicas y lúdicas que brindan el acercamiento entre personas desconocidas.
2. **Juegos para conocerse:** actividades lúdicas que permite conocerse a sí mismo y a los demás ayuda a motivar la confianza en los estudiantes.
3. **Juegos de distensión:** estas actividades sirven para deshacer posible tensión existente favoreciendo a que los miembros del grupo estén juntos de forma divertida.
4. **Juegos energizantes:** Son actividades muy activas, divertidas en los que los niños y niñas liberan la energía que tienen dentro, ayudándoles a sentirse mejor.
5. **Juegos de confianza:** permiten a tener confianza en un mismo y en los compañeros del grupo.
6. **Juego de contacto:** el tacto sirve como vía de comunicación, el objetivo de estas actividades es fomentar la estima, colaboración y la confianza a través del contacto físico.
7. **Juegos de autoestima:** actividades lúdicas, cuyo objetivo es la aceptación y gusto siendo uno mismo dejando de lado los complejos.
8. **Juegos de relajación:** dinámicas que ayudan a apaciguar tensiones internas mediante la conciencia de uno mismo, llevando la energía hacia otros objetivos. (Guimerà, y otros, 2012)

Se observa que utilizar los diferentes tipos de juegos cooperativos, desarrollan habilidades que ayudará a los estudiantes a regular conflictos entre los miembros de

grupo. Además, aprenderán los beneficios y dificultades de trabajar en grupo preparándolos para la vida futura.

Así mismo durante los juegos cooperativos se logra la afirmación, el niño como toda persona necesita ser valorado por lo hace y sentir que es capaz, por ello como educadores se debe decir comentarios que estimulen y apoyen a aquella afirmación.

Los juegos cooperativos pretenden que las personas aprendan a comunicarse, mediante preguntas que ayudará a que los niños y niñas logren expresarse y aprendan a escuchar a los demás favoreciendo a su capacidad de comprensión, de igual manera fomentar situaciones que potencien la estima, el contacto, cariño hacia los demás y buscar la confianza mutua.

2.2.1.5.4. Importancia de los juegos cooperativos

Los juegos cooperativos son importantes ya que, disminuyen las manifestaciones de conductas agresivas promoviendo actitudes de cooperación, comunicación y solidaridad. El ser humano toma distintos comportamientos teniendo la posibilidad de dignificar o destruir, no solo a sí mismo sino también al ambiente en el que se encuentra, puede elegir ser agresivo o solidario sin dejar de ser competitivo.

Así mismo los juegos adquieren un valor educativo al ser usados como estrategia pedagógica, dado que los juegos activan los mecanismos cognoscitivos y motrices mediante situaciones de exploración de las propias posibilidades corporales y de resolución de problemas motrices y las habilidades básicas.

Según Guimerà, y otros, (2012), para que los juegos cooperativos sean educativos deben seguir el método socio-afectivo que conllevan estas tres fases:

1. **Sentir** a través de experiencias conseguidas tras participar activamente en un juego o cualquier situación de la vida real.
2. **Reflexionar** sobre algo que hemos vivido. Después de cada juego, en el ámbito escolar, dedicaremos un tiempo a reflexionar sobre la actividad realizada y su posible vinculación con nuestra vida real.

3. **Actuar** El proceso educativo puede acabar con éxito, si los participantes llevan a la vida práctica su nuevo aprendizaje. (Guimerà, y otros, 2012)

Si se aplicaría este tipo de juego con más frecuencia en las aulas de clase se tendría una sociedad más constructiva y respetuosa.

Por esta razón es importante considerar el desarrollo del juego cooperativo como estrategia pedagógica, ya que el aprendizaje cooperativo permite la construcción de conocimientos a partir de grupos heterogéneos que buscan de un mismo objetivo.

Orlik y López (1990), se refieren al juego cooperativo como actividades liberadoras gracias a las cuales los niños se liberan de la agresión desarrollando más la creatividad y valores éticos.

2.2.1.5.5. Ventajas de los juegos cooperativos

Según Gomez y Porras (2014), durante el desarrollo de los juegos cooperativos se puede observar que el niño:

- a) Participa por el puro placer de jugar y no por el hecho de lograr un premio.
- b) Juegan con los demás y no contra los demás.
- c) Favorecen la participación de todos.
- d) Permiten establecer relaciones de igualdad con el resto de participantes.
- e) Buscan la superación personal y no el superar a los otros.
- f) Favorecen sentimientos de protagonismo colectivo en los que todo y cada uno de los participantes tienen un papel destacado.
- g) En el juego cooperativo se da importancia a metas colectivas y no metas individuales.
- h) Los juegos cooperativos, eliminan la agresión física contra los demás.
- i) Los niños y niñas desarrollarán actitudes de empatía, cooperación, aprecio y comunicación.

f) Se promueve la inclusión y la integración, se deja de lado la discriminación a las personas que tienen dificultades. (Gomez & Porras, 2014)

Según Llanos (2003) citado por Maura (2014), enumera las siguientes ventajas:

1. **Construcción de una relación social positiva:** este tipo de juego cambia las actitudes de las personas hacia ellas mismas y el juego, generando comportamientos prosociales basados en unas relaciones solidarias, afectivas y positivas, así mismo crea un ambiente de aprecio recíproco, apto para el aprendizaje intelectual y actitudinal y no solo para la diversión.
2. **La empatía:** Capacidad para colocarse en el lugar del otro, entendiendo sus preocupaciones, expectativas, sus necesidades y su realidad.
3. **La cooperación:** valor y destreza basada en la reciprocidad, es la mejor forma de aprender a compartir, socializarse y preocuparse de los demás.
4. **La comunicación:** capacidad del individuo para expresar, deliberada y auténticamente, el estado de ánimo, precepciones, conocimientos, emociones y perspectivas.
5. **La participación:** la participación colectiva en la ejecución del juego y en la búsqueda de posibles soluciones genera un clima de confianza y de mutua implicación.
6. **El aprecio y autoconcepto positivo:** desarrollar una imagen positiva de sí mismo y reconocer, apreciar y expresar la importancia del otro.

7. **La alegría:** en este tipo de juegos al desaparecer el miedo al fracaso y al rechazo, generalmente asociado a juegos competitivos, la finalidad última es la alegría. (Maura, 2014)

Así mismo Omecaña y Ruiz (1999, 2001), citado por Maura (2014), señalan las siguientes:

1. Un espacio para la creatividad.
2. Comunicación en el grupo de iguales.
3. Educación del movimiento corporal.
4. Aceptación de los compañeros y convivencia intercultural. (Maura, 2014)

Los juegos cooperativos transmiten y potencian determinados valores a través del cual se estructura un tipo de persona, por ello al organizar y realizar los juegos cooperativos es muy importante tener en cuenta que el juego sea en cumplimiento de los valores de la igualdad, la participación, la empatía y la cooperación y entre otros.

Como conclusión sobre la importancia del trabajo cooperativo en las aulas, Essomba y Laborda (1995), citado por Rodríguez (2007), definen, que un trabajo cooperativo ayuda a respetar las diferencias individuales presentes en el aula, asimismo permite conseguir que los aprendizajes lleguen a todos los alumnos, ya que este tipo de trabajo favorece a que cada participante progrese según sus necesidades, sea imprescindible, reciba ayuda de sus compañeros para alcanzar el éxito sobre el objetivo común, por ello se considera el trabajo individual como parte de una globalidad. (Rodríguez, 2007)

2.2.2. La motricidad

La motricidad es uno de los componentes de la psicomotricidad, es la capacidad del hombre y los animales de generar movimientos por sí mismos; es decir, tener

dominio de su cuerpo, el cual es el intermediario entre el sujeto y el medio que le rodea; por lo que se necesita lograr cierto control y flexibilidad para realizar los movimientos necesarios.

Según el Ministerio de la Educación (2015),

Se fundamenta en una visión integral del ser humano y desempeña un papel fundamental en los primeros años de vida, pues el desarrollo sigue un camino madurativo que va de la acción al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de lo corporal a lo cognitivo y de la acción a la representación. (Ministerio de Educación, 2015)

Para Jesús y Diana (2015), la motricidad es la habilidad del niño para moverse, desplazarse, explorar y conocer el mundo que lo rodea, experimentando a través de sus cinco sentidos para luego procesar y guardar información del medio ambiente donde tiene lugar su desarrollo. Se define a la motricidad como procesador de información a través de la experiencia del niño y su entorno.

Según Good y Brophy (1999), las habilidades motoras son el núcleo primario de algunas clases como: arte, música, educación física y taller de máquinas. Del mismo modo, desempeñan un papel muy importante en actividades académicas como: escritura, ilustración, manejo de equipo y laboratorio. Por eso, la habilidad motora es fundamental para la realización de actividades que se presenta en la rutina diaria sea en el trabajo o estudio.

Según Piaget, citado por Yarasca (2018), “la motricidad es mucho más que la funcionalidad reproductiva de movimientos y gestos técnicos, es en sí misma creación, espontaneidad, intuición; pero sobre todo es manifestación de intencionalidades y personalidades, es construcción de subjetividad”. (Yarasca, 2018, pág.21)

Es importante señalar que la motricidad gruesa en el preescolar tiene una gran importancia; ya que es la capacidad de controlar los movimientos del cuerpo. Constituye la base para adquirir el desarrollo de las áreas cognitivas y del lenguaje;

asimismo, es la base para el desarrollo integral a medida que se mueve e interactúa con su medio ambiente socio-cultural, que le permitirá adquirir experiencia y nuevos aprendizajes.

2.2.2.1. Componentes de la motricidad

Según Mordargo (2013), los componentes de la motricidad gruesa son:

- A. Coordinación estática:** es la capacidad que tiene el niño para mantener su cuerpo en equilibrio durante un cierto tiempo (10 a 20 segundos a más). Esta coordinación se da a una edad y postura requerida. Hay que tomar en cuenta que cuanto peor es el equilibrio más energía se consume, dando lugar a la angustia como a la ansiedad.
- B. Coordinación dinámica general:** se caracteriza porque hay una gran participación muscular, por la el buen funcionamiento entre el Sistema Nervioso Central (S.N.C.) y la musculatura esquelética en movimiento.

Actividades que pueden ser:

- a) Carreras con apoyos determinados.
- b) Carreras con saltos.
- c) Saltos sin desplazamiento.
- d) Desplazamientos en cuadrupedia.
- e) Locomoción sobre los brazos con o sin ayuda.
- f) Suspensiones o trepas con o sin balanceo.
- g) Transporte, llevando cargas distintas.
- h) Giros y elementos que engloban la acrobacia. (Mondargo, 2013, pág. 28)

2. Rapidez de movimiento

La reacción para un movimiento, tiene como elementos los siguientes procesos:

- a) La percepción Tránsito neurológico (de los sentidos al cerebro.
- b) Transito neurológico (del cerebro a los miembros)
- c) Fase de análisis
- d) La toma de decisión
- e) Una acción física. (Mondargo, 2013, pág. 29)

Se ha comprobado que la velocidad en que el cerebro recibe la información de los sentidos y viceversa, es constante o común en todos los seres humanos, por lo que los aspectos que queda por mejorar son la percepción, el análisis, la decisión y la acción.

- a) La velocidad de percepción es el tiempo que uno o el oponente se tarda en darse cuenta en percibir que una acción se va a llevar a cabo o se acaba de iniciar.
- b) El análisis y decisión son funciones que se llevan a cabo por el cerebro, el estado mental es crucial para eficiencia de estas dos funciones, es decir; si uno está nervioso y con la mente en “otro lugar”, es muy probable que la eficiencia del análisis y decisión y por ende la acción a tomar sea muy lenta. Lo que manda es la mente.
- c) Acción es el último componente, es un trabajo de equipo principalmente, ya que desde la percepción y pasando por el análisis y decisión del cerebro hasta finalizar con la acción están muy relacionados para realmente tener resultados óptimos. (Mondargo, 2013, págs. 29-30)

- **Movimientos simultáneos:** son combinaciones de movimientos consecutivos sea de los mismos o diferentes miembros del cuerpo, generando

movimientos individuales completos, es decir; uno después de otro sin que se superpongan u ocurran pausas entre ellos.

Los movimientos simultáneos se dividen en tres clases generales:

- Idénticos: Son los movimientos de la misma clase sobre la misma distancia y del mismo caso.
 - Semejantes: Son movimientos de la misma clase que pueden diferir en distancias.
 - Disímiles: Son los movimientos de distinta clase que pueden diferir en distancia, caso o ambos. (Mondargo, 2013, págs. 30-31)
- **Sincinesias:** Son movimientos involuntarios e inconscientes que se producen cuando se realizan otros movimientos voluntarios y conscientes. Sería como una dificultad para individualizar, disociar, coordinar el movimiento. Suele ser algo normal hasta los 10 - 12 años, edad en la que va desapareciendo, si no hay ninguna patología. (Mondargo, 2013, pág. 31)

2.2.2.2. Tipos de motricidad

La psicomotricidad es una técnica que ayuda a determinar el desarrollo de los movimientos corporales del niño, de igual modo a identificar la relación que sostiene con los demás, controlar sus emociones y al crecimiento integral, puede clasificarse en dos áreas la motricidad fina y motricidad gruesa.

2.2.2.2.1. Motricidad fina

Son movimientos finos, de mayor precisión que necesitan de la coordinación óculo- manual, fonética etc. Son requeridos especialmente en tareas como: rasgar, cortar, pintar, colorear, enhebrar y escribir.

“La motricidad fina se refiere a las acciones que implican pequeños grupos musculares de cara, manos y pies, concretamente, a las palmas de las manos, los ojos, dedos y músculos que rodean la boca”. (Villanueva, 2014, pág. 28)

2.2.2.3. Motricidad gruesa

De los dos tipos de motricidad, la motricidad gruesa es el interés particular de este estudio y por ello será profundizada a continuación.

La motricidad gruesa es el dominio general del cuerpo involucrando las extremidades que permite la movilidad, mediante el equilibrio y el uso de todos los sentidos, al realizar actividades como saltar, caminar, rodar, girar, correr, realizar deportes entre otras actividades.

Según, Yarasca (2018), el origen del concepto motricidad gruesa fue estudiada por Preyer (1888) y Shin (1900), que realizaron descripciones del desarrollo motor, pero fue en el siglo XX (1907), cuando Dupre formula el concepto de “motricidad gruesa”, que se puede entender como una unidad funcional del ser humano o una forma concreta y específica de manifestación psíquica, como resultado de sus estudios de la debilidad mental y debilidad motriz.

Según, Jiménez (1982), citada por Amézquita y Atahualpa , define a la motricidad como; el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros superiores e inferiores, movimiento que se genera por la contracción y relajación de diversos grupos de músculos, los receptores sensoriales de la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones entran en funcionamiento, ya que informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

Según Franco (2009), la motricidad lleva al individuo a una armonía en sus movimientos, permitiéndole un funcionamiento cotidiano, social y específico. El

cuerpo humano cuenta con dos sectores, el primero activo, dentro del cual se realizan movimientos de los nervios y músculos, mientras que en el sector pasivo se maneja el sistema óseo-articular; por ello para realizar un movimiento debe existir una adecuada coordinación y sincronización entre estos dos sectores.

La adquisición y control de la motricidad gruesa se da por la Maduración Espacial y del dominio corporal dinámico y estático. El dominio corporal dinámico, permite el desplazamiento y la sincronización de movimientos, consta de la coordinación general, coordinación viso-motriz, equilibrio dinámico y ritmo, y el dominio corporal estático, son actividades motrices que permite interiorizar el esquema corporal que se apoya en el equilibrio estático, la tonicidad, el autocontrol, la respiración y la relajación.

El siguiente esquema permitirá tener una mirada amplia sobre los elementos que conforman la motricidad gruesa, éste se presenta con el fin de ilustrar de forma más clara la organización de la motricidad gruesa.

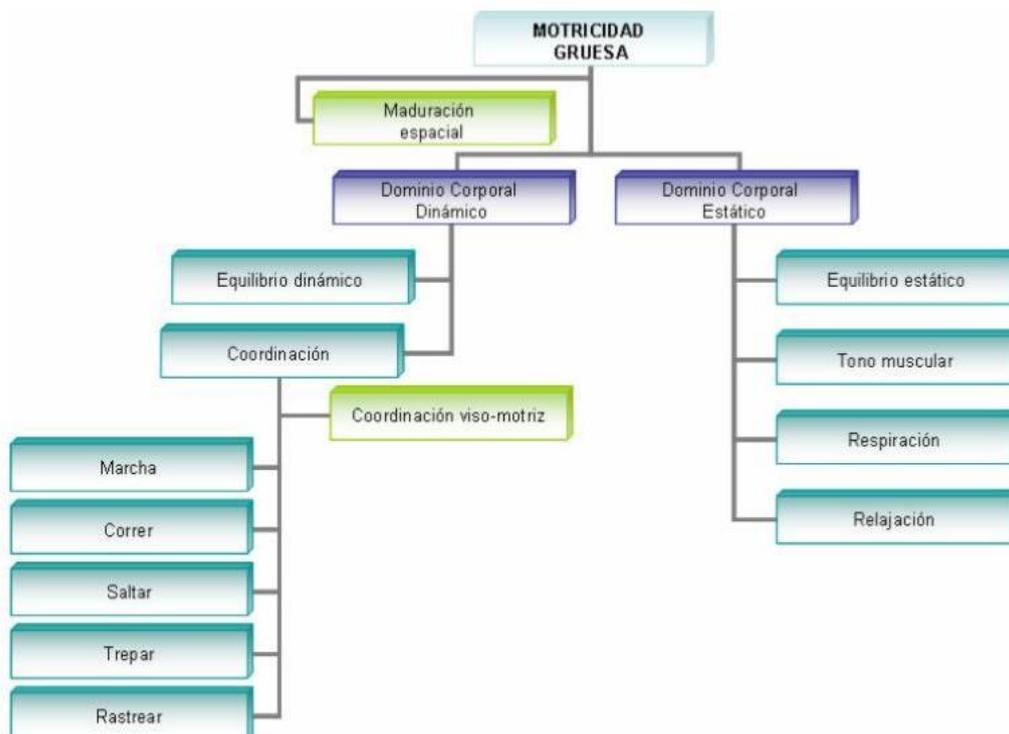


Figura 2. Elementos que componen la motricidad gruesa
Según Franco, (2009)

La maduración espacial se encuentra dentro de la motricidad gruesa, esta es la experiencia que consigue el niño mientras va creciendo. A través de la experiencia el niño comprende el medio donde se desenvuelve aprendiendo a orientarse en él mediante el cual el niño toma conciencia de su cuerpo dentro de su entorno.

2.2.2.4. Control de la postura

Lozano (2016), define al ser posturalmente bípedo, es decir, mirada hacia delante, pies juntos y brazos a lo largo del cuerpo.

El cuerpo es el medio de expresión y relación entre el sujeto y el medio, por ello se debe procurar que no falte dominio sobre él, que trastorne las relaciones con su entorno y afecte espacialmente en los primeros años de la adquisición de autoimagen del niño y posteriormente en su autoestima.

Según Romero (2007), citado por Rojas (2010), define a la postura como la posición de todo el cuerpo o un segmento en la relación con la gravedad, es decir es el resultado del equilibrio entre las fuerzas musculares antigravitatorias y la gravedad.

Según Quintana (2015), en el control postural el cerebelo tiene una gran importancia, ya que; tiene la función de controlar el mantenimiento de la estabilidad postural conjuntamente con el tronco encefálico cuyo objetivo es el soporte del cuerpo frente a la gravedad, generación de movimiento, así como el mantenimiento y estabilidad postural y el tono muscular para coordinar el movimiento de manera inconsciente.

El control postural del niño se desarrolla de manera progresiva, apoyándose en una postura corporal que conoce y que le hace sentir seguro, así ir construyendo su esquema corporal que parte de su seguridad emocional, permitiendo así al cuerpo trabajar de forma óptima.

2.2.2.5. Saltos

Corredor y Ríos (2013), lo definen como un patrón locomotor en la cual las articulaciones del tobillo, la rodilla son flexionadas y extendidas con fuerza para proyectar el cuerpo hacia arriba o hacia el frente, despegándolo de la superficie de apoyo, el salto puede ser ejecutado utilizando un pie para el impulso o los dos pies; así también puede ser ejecutado sin impulso, salto con y sin obstáculo, salto de profundidad y longitud, salto con elementos, salto transportando elementos y salto asociado a deportes como el baloncesto, voleibol, fútbol, atletismo.

Según Juárez (2010), el salto es un movimiento que consiste en un despegue del suelo, realizado por uno o ambos pies, quedando suspendido en el aire momentáneamente y volviendo luego a tocar el suelo, se puede considerar cuatro fases

para su realización: fase previa, fase de impulsión, fase de vuelo o suspensión y fase de amortiguamiento, estas fases serán definidos más adelante.

2.2.2.5.1. Tipos de saltos

Conociendo los distintos tipos de saltos permitimos que ningún aspecto quede sin estimulación durante el desarrollo del niño.

Según Mazzeo y Blandez citados por Padilla (2013), la clasificación se basa en la dirección y acciones del vuelo; y lo clasifica de la siguiente manera.

1. **Saltos verticales:** se realizan en el plano longitudinal pueden ser hacia arriba y hacia abajo; en el primero se eleva el cuerpo verticalmente en contra de la gravedad cayendo de nuevo sobre el mismo punto o en otro más alto, el segundo despegamos de la zona de batida, para caer en una zona de recepción por debajo de la de impulso.
2. **Salto horizontal:** el cuerpo impulsado con una o dos pies, es trasladado a algún plano horizontal, en este salto encontramos el salto hacia delante, hacia atrás y lateralmente.
3. **Saltar obstáculos:** consiste en impulsarse para realizar un vuelo sobre un objeto o persona que se encuentre en medio.

Por ese motivo se debe proporcionar posibilidades de acción a los niños para que puedan perfeccionándose en las clases de saltos mencionados y otros.

2.2.2.5.2. Fases de los saltos.

Conocer las fases de los saltos enriquece la acción docente, analizar diferentes enlaces y combinaciones de las posibilidades educativas. A continuación, se presenta una breve explicación sobre cada una de estas fases según, Batalla Flores (2000), citada por Padilla (2013).

- a) **La fase previa:** puede ser un movimiento o algo estático, sirve para la ejecución de la batida, para su realización se necesita de una coordinación corporal.
- b) **La batida o impulso:** es la que determina la trayectoria del vuelo para ello es necesario cambiar el ángulo de la batida, puede llevarse a cabo con uno o dos apoyos, para conseguir mayor impulso se puede utilizar multiplicadores como el minitramp, cama elástica así también puede realizarse desde altura previa.
- c) **El vuelo:** la función de esta fase es la estabilidad corporal debido a que el sujeto se encuentra suspendido en el aire, puede realizar enlaces y combinaciones como, golpear un balón, dar palmada, tocar objetos.
- d) **La fase de la caída o recepción:** es el momento en el que se vuelve a tomar contacto con el suelo o la zona de recepción, su función principal es amortiguar la energía acumulada, para realizar la amortiguación la mejor manera es con los dos pies a la vez, flexionar un poco las rodillas y echar el cuerpo ligeramente hacia delante para poder así contrarrestar la fuerza de gravedad, así prevenir consecuencias mayores.

Estas fases ayudaran al estudiante a ser capaz de progresar sobre esta habilidad según sus posibilidades.

2.2.2.6. Lanzamientos

Según Corredor y Ríos (2013), es la acción corporal que consiste en aplicar con la mano fuerza muscular a un elemento con el propósito de lograr objetivos relacionados con la precisión o logro de distancias. Se pueden distinguir; lanzar en forma horizontal, encima del hombro, debajo del hombro, lanzar con una y con dos

manos, lanzar a un blanco móvil y fijo, lanzar con y sin carrera de impulso, con giros y saltos a un objeto.

Todo lanzamiento requiere tres fases fundamentales:

- a) **Fase de preparación:** Se caracteriza por una ubicación corporal que sirva de apoyo al segmento corporal que ejecuta el lanzamiento.
- b) **Fase de Ejecución:** Se caracteriza por la coordinación y secuencialidad de los movimientos de todos los segmentos corporales, en la acción pretende transmitir fuerza al elemento que se lanza.
- c) **Fase de Finalización:** Se caracteriza por el acompañamiento que realiza el cuerpo en especial el segmento que lanza, en dirección hacia el objeto lanzado. (Corredor & Rios, 2013, pág. 17)

Según Prieto (2010), lanzar es una habilidad motriz compleja, donde se requiere la coordinación entre el cuerpo y el campo visual y la motricidad del miembro superior.

2.2.2.6.1. Clasificación del lanzamiento.

Según López (1992), citado por Prieto (2010), se clasifican en los componentes que intervienen en su ejecución y realización, de la siguiente manera:

1. Ejecución
 - a) Estáticos: el sujeto no realiza ningún tipo de desplazamiento de globalidad.
 - b) Pacíficos: cuando el sujeto se desplaza al realizar la tarea.
2. Realización
 - c) Estáticos: lanzamientos a objetos estáticos.
 - d) Pacíficos: lanzamientos a objetos en movimiento.(Prieto, 2010)

2.2.2.7. Desplazamiento

Por desplazamiento se entiende como movimiento que se realiza para trasladarse de un lugar a otro, conocida también como variación de la posición de un cuerpo. Este movimiento no depende de la trayectoria que es la línea continua por la cual un cuerpo se mueve, esta puede ser recta, curva o enredarse sobre sí misma, ya que el objeto puede pasar varias veces sobre el mismo punto. A la longitud de la trayectoria se denomina distancia recorrida; el desplazamiento solo depende de los puntos entre los cuales se ha movido el cuerpo, y es independiente del camino seguido por él.

Según, Prieto (2010), el niño a través del desplazamiento toma contacto con su entorno, explora y aprende, desarrolla sus capacidades perceptivas, como la percepción corporal, estructuración espacio-temporal, equilibrio y coordinación. A continuación, se presentan la clasificación del desplazamiento según Seirul y Serra, citados por Prieto (2010).

2.2.2.7.1. Clasificación del desplazamiento.

1. **Activos:** son los responsables absolutos y directos del cambio de nuestro cuerpo en el espacio de los que el sujeto es responsable de sus movimientos y se dividen en; eficaces, que son en los que el individuo hace actividades con marcar, correr y saltar y menos eficaces son actividades distantes de la realización del individuo, como las cuadrupedias, reptaciones, trepas y propulsiones en el medio acuático.
2. **Pasivos:** son acciones no directas del individuo, sino de agentes secundarios, como transportes, deslizamiento entre otros.

Según Juárez (2010), “los desplazamientos se pueden considerar como toda una progresión de un punto a otro del espacio, utilizando como medio el movimiento corporal total o parcial”. (Juárez, 2010, pág. 1)

Juárez (2010), destaca que los factores de gran relevancia del lanzamiento son; el ritmo de ejecución, es decir; realizar el desplazamiento a la velocidad adecuada, la puesta en acción o comienzo del movimiento, los cambios de dirección cuando la trayectoria a seguir no es rectilínea, las paradas detenerse una vez cumplido el objetivo y la duración de la ejecución que es la distancia del desplazamiento. Así mismo destaca seis tipos de desplazamientos: adelante, atrás, lateral, diagonal adelante, diagonal atrás y pasos cruzados.

2.2.2.8. Fases de la motricidad gruesa

El desarrollo motor del niño ocurre en forma secuencial, es decir; que una habilidad ayuda a que surja otra. Es progresivo, siempre va desde lo más simple a lo más complejo.

Como lo define Villanueva (2014), el desarrollo de la motora gruesa hace mención a la evolución en la capacidad de movimiento, cabe destacar que las habilidades motrices dependen de la maduración neurológica”.

Y lo divide en las siguientes fases:

1. **Fase de automatismo:** Corresponde con los primeros meses. La mayoría de las acciones son reflejas.
2. **Fase receptiva:** Se extiende a lo largo del segundo trimestre de vida y coincide con el perfeccionamiento de los sentidos las acciones son ya voluntarias, pero predomina la observación a través de los cinco sentidos de todo lo que le rodea al niño.
3. **Fase de experimentación y adquisición de conocimientos:** Comienza en los primeros meses y se extiende a lo largo de toda la vida. Las habilidades motrices se utilizan como medio para adquirir conocimiento.

En la vida del niño existen muchos factores que influyen en su desarrollo y en gran parte condicionan a su futuro, por esta razón el desarrollo de las habilidades del niño no debe separarse de la evolución psicológica, pues las dos son un factor primordial en el desarrollo del proceso dialéctico y cognitivo del niño. (Villanueva, 2014, pág. 16)

2.2.2.9. Proceso de desarrollo motor

El desarrollo motor al igual que otras materias o aprendizajes sigue una orden, y cada proceso se distingue por sus distintas características y funciones, cada proceso ayuda a conocer más sobre la evolución del desarrollo del niño para así poder ser partícipes con un conocimiento previo del caso.

Zapata (1999) citado por Pol (2012), define el proceso del desarrollo motor de la siguiente manera:

1. **Maduración:** es desenvolvimiento de las características heredadas, por lo tanto, no son productos de ejercicio, aprendizaje, la experiencia, o la interacción con el medio ambiente que son factores que detienen o estimulan tales procesos. Este proceso se entiende también como la adquisición de nuevas funciones y características, tiene inicio con la concepción y finaliza cuando el ser alcanza el estado adulto. (Pol, 2012)
2. **Crecimiento:** aumento de tamaño peso y volumen corporal; el crecimiento se mide en centímetros, kilogramos, pulgadas. (Pol, 2012)
3. **Desarrollo:** cambio más complejo de composición y aumento en la facilidad para realizar una función determinada. (Pol, 2012)

Según Ferré (1962), citado por Villanueva (2014) se distinguen tres principios fundamentales que regulan el crecimiento.

- a) Principio de progresión y amortiguamiento: El impulso del crecimiento es más grande cuanto más joven se es amortiguándose con los años.
- b) Principio de disociación: Todas las partes del cuerpo no aumentan en conjunto ni en las mismas proporciones.
- c) Principio de variación del ritmo: Hay periodos de crecimiento más lentos y más rápidos.
- d) Principio de alternancia: El crecimiento en longitud alterna con el crecimiento en anchura.
- e) Principio de antagonismo: Existe antagonismo entre la forma del cuerpo y la masa del mismo.
- f) Principio del periodo crítico: Periodo donde el organismo se presenta especialmente sensible a la presencia o ausencia de ciertos factores ambientales. (Villanueva, 2014, pág. 19)

El crecimiento va acompañado de la maduración, que no depende de la edad cronológica sino de la fisiológica, ya que existen casos en los que algunos niños por más que sean de la misma edad de los otros, no están capacitados para realizar determinadas actividades al igual que sus pares. Es por ello que se debe observar y estudiar la situación psicológica de los niños si se desea obtener resultados favorables.

Se puede decir que, el crecimiento es la visión hacia la parte física, cambios en el tamaño, que favorece y facilita el desarrollo de las habilidades y capacidades que hacen al niño cada vez más autónomo de sus actitudes para poder desenvolverse satisfactoriamente en su entorno.

2.2.2.10. Etapas de la motricidad gruesa.

Según Alvear (2013), las etapas que ayudan a un buen desarrollo motor son las siguientes:

1. **Etapa de exploración:** en esta etapa el niño se familiariza con los objetos de su entorno, es decir; explora y manipula objetos. Los movimientos dinámicos pasan a ser una experiencia vivenciada, al mismo tiempo logra desarrollar las sensaciones que le ayudarán a obtener un adecuado equilibrio corporal. Algunos ejercicios que ayudan en esta etapa:
2. **Conocimientos de los objetos.** - Se debe realizar ejercicios de construcción o alineación con llantas, bloques de plástico, ulaula, acompañado por la música, saltar soga con dos pies y un pie, gatear, caminar, correr sobre una línea recta a figuras geométricas. (Alvear, 2013)
3. **Manejo más global del cuerpo.** - son ejercicios donde el niño ocupa todo su cuerpo y puede subir y bajar gradas, mantenerse en equilibrio reptar boca arriba con los brazos para atrás, el juego de zapatito cochinito y otros. (Alvear, 2013)
4. **Etapa de la conciencia y la confianza.** - En esta etapa los niños más grandes pueden encontrar por sí mismo los medios para ejecutar acciones simples pero que requieren presión. (Alvear, 2013)
5. **Etapa de la coordinación de las sensaciones.** - En esta etapa los niños ya controlan el equilibrio, las acciones a ejecutarse son más precisas y diferenciadas, adquiere mayor dominio de su cuerpo y de cada uno de sus segmentos, tiene nuevas alternativas de desplazamiento las cuales le permiten desarrollar su motricidad gruesa que es el camino para fortalecer y desarrollar aprendizajes significativos. (Alvear, 2013)

Piaget, citado por Fonseca y este citado por Bachiller (2012), establece que la motricidad encamina a la inteligencia que es el resultado de una cierta experimentación motora integrada e interiorizada, ya que la inteligencia verbal o reflexiva reposa en una inteligencia sensorio motor o práctica.

La teoría de Jean Piaget, es el conocimiento por construcción, este psicopedagogo, en sus estudios ponen en claro que el conocimiento se genera a través de la experiencia corporal.

Vygotsky (1979), citado por Baque (2013), señala que el desarrollo intelectual del individuo se da en medio social en el que está inmersa la persona, por lo tanto, el individuo no puede vivir sin actividad, ni apartado de la sociedad, ya el aprendizaje se da en el aprender observando, imitando, jugando e interactuando con los demás que favorecen el desarrollo e incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de aprendizajes por medio de la experiencia.

2.2.2.11. Periodos de la motricidad gruesa, según la edad

Alvear (2013), los clasifica de la siguiente manera:

1. **0 a 6 meses:** Dependencia completa de la actividad refleja, en especial la succión. Hacia los tres o cuatro meses se inician los movimientos voluntarios debido a estímulos externos.
2. **6 meses a 1 año:** se observa una movilidad más grande que se integra con la elaboración del espacio y del tiempo. Esta organización está ligada al tono muscular y la maduración propia del proceso de crecimiento, la cual se enriquece continuamente debido a la retroalimentación propio del desarrollo cognitivo. Cerca del año, algunos niños caminan con ayuda.
3. **1 a 2 años:** alrededor del año y medio el niño anda solo y puede subir escalones con ayuda, se puede sentar en una silla, agacharse entre otras actividades. Su curiosidad le hace tocar todo. A los 2 años el niño corre y puede saltar con los dos pies juntos, se pone en cuclillas, sube y baja las escaleras sintiendo el apoyo de la pared del mismo modo esquivando obstáculos.

4. **3 a 4 años:** se refuerza lo adquirido hasta el momento, corre sin problemas, suben y bajan escaleras sin ayuda ni apoyos, puede ir de puntillas andando sobre las mismas sin problemas. Al llegar a los 4 años se puede ir solo con un pie, el movimiento motor a lo largo del año se irá perfeccionando hasta poder saltar, mover, subir y bajar por todas partes.
5. **5 a 7 años:** se adquiere total autonomía es decir equilibrio corporal, en esta fase, los conocimientos adquiridos hasta el momento sirven como base de los nuevos conocimientos tanto internos como socio-afectivos.
6. **A partir de los 7 años:** la maduración está prácticamente completada, por lo que a partir de ahora y hasta los 12 años es el momento idóneo para realizar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación de movimientos. (Alvear, 2013)

Berger (2007) citado por Pol (2012), proporciona un cuadro en el cual indica el desarrollo motriz entre los dos y seis años.

Tabla 1.

Desarrollo motriz entre los dos a seis años

Motricidad entre los dos a seis años	
Edad aproximada	Habilidad o Logro
2 años	<ul style="list-style-type: none"> - Correr con placer, sin caerse, pero chocando con las cosas. - Trepa a las sillas, mesas, camas. - Sube escalones. - Come solo con una cuchara - Dibuja líneas espirales.
3 años	<ul style="list-style-type: none"> - Patea y arroja una pelota - Salta separando ambos pies del piso - Anda en triciclo - Copia formas simples - Baja escaleras - Trepa escaleras

4 años	<ul style="list-style-type: none"> - Atrapa una pelota (no demasiado pequeña, ni arroja demasiado rápido) - Utiliza tijeras para cortar - Salta en un pie come solo con tenedor - Se viste solo (sin botones pequeños, sin lazo) - Copia la mayoría de las letras - Vierte el jugo sin derramarlo - Se cepilla los dientes
5 años	<ul style="list-style-type: none"> - Salta y trota con ritmo - Aplauda, golea, canta con ritmo - Copia letras y formas difíciles (rombo y letra s) - Trepa a los árboles, salta a las cosas - Utiliza un cuchillo para cortar - Hace lazo - Arroja una pelota - Se lava la cara, se peina el cabello
6 años	<ul style="list-style-type: none"> - Dibuja y escribe con una mano - Escribe palabras simples - Barre con la vista una página impresa, moviendo los ojos sistemáticamente en una dirección apropiada - Anda en bicicleta - Hace una vuelta de gato - Atrapa una pelota

Fuente: Etapas del niño. (Pol, 2012, pág. 22)

Según Pérez (2015), el desarrollo motor transcurre por las siguientes fases:

1. **El control de la cabeza:** para que el niño tenga control cefálico que empieza a los 2 meses es necesario que coja fuerza en su cuello y su espalda, además de hacer uso de sus manos.
2. **Control rodando:** después que el niño tenga control de su cabeza lo normal es que aprenda a desplazarse rodando esta fase comprende de los 4 años a 6 meses.
3. **Saber estar sentado:** cuando el bebé tiene control de su cuello y cabeza, coordina los movimientos de brazos y manos y aprendió a rodar hacia los lados es donde aprende a estar sentado controlando su tronco en equilibrio.

4. **Gatear:** es la primera independencia del niño por ello es un avance muy importante, ya que, permite desarrollar el sentido neuronal y de coordinación, mediante el gateo el niño puede desplazarse de un lugar a otro de manera autónomo.
5. **Caminar:** el niño antes de empezar a caminar debe lograr la adquisición del equilibrio sea al estar de pie o de rodillas, tener una correcta coordinación motora, del mismo modo debe saber pararse y empezar a dar los primeros pasos con equilibrio (Perez, 2015).

Según Ilbay (2011), el desarrollo motor sigue las siguientes fases:

1. **Control cefálico:** es el dominio de la cabeza para poder mediante ello dominar el entorno, por esta razón, si se ve que el niño no logra mantener la cabeza recta se le puede poner un refuerzo para dar con el objetivo, es importante el dominio de la cabeza para así evitar posturas que generen deformidades o malos hábitos.
2. **Volteo:** es uno de los indicadores de la curiosidad del niño y su motivación por descubrir nuevas sensaciones y por trasladarse de un sitio a otro. Además, favorecer el control del cuerpo y del equilibrio.
3. **Sedestación:** Cuando un niño es capaz de sentarse, su perspectiva del mundo cambia. Las cosas no son iguales vistas cuando se está acostado que cuando se está sentado. Sin embargo, para que un niño se siente, es necesario que haya vivido una serie de experiencias en momentos anteriores de manera atractiva y que no tenga miedo.
4. **Arrastrarse y gatear:** es la coordinación de las cuatro extremidades, así como la capacidad de desplazarse de un lugar a otro, con el consiguiente aumento de sus experiencias.

5. **Ponerse de pie y caminar:** Para caminar el niño debe obtener un alto nivel de equilibrio, así como vencer el peso de su cuerpo, siendo necesario pasar por una serie de fases previas.
6. **Subir y bajar escaleras, correr y saltar:** Todas estas actividades exigen control del equilibrio, gran seguridad y confianza en uno mismo. (Ilbay, 2011, pág. 47)

Un buen desarrollo en el niño depende mucho de la herencia genética de igual modo de las posibilidades y oportunidades que se le presente en la vida que le ayude a desenvolver el potencial que trae al nacer.

2.2.2.12. Actividades que fortalecen la motricidad gruesa.

Según Ávila, Miranda y Ramírez (2015), las actividades lúdicas que fortalecen la motricidad gruesa son las siguientes:

- 1. Lanzamiento de la pelota a través de un neumático.**
 - a) Motricidad gruesa, brazos, 4-5 años.
 - b) Integración del control óculo-manual, 5-6 años.
- 2. Rebotar una pelota.**
 - a) Motricidad gruesa, brazos, 4-5 años.
 - b) Integración del control óculo-manual, 4-5 años.
- 3. Giros hacia adelante, volteretas.**
 - a) Motricidad corporal gruesa, 4-5 años.
 - b) Imitación motora, 4-5 años.
- 4. Pasos de elefante.**
 - a) Motricidad corporal gruesa, 4-5 años.
 - b) Imitación motora 4-5 años.
- 5. Carrera de patatas.**

- a) Motricidad corporal gruesa, 4-5 años.
- b) Integración óculo-manual, 1-2 años.

6. Barra de equilibrio.

- a) Motricidad corporal gruesa, 4-5 años.

7. Avanzar en una carrera de obstáculos.

- a) Motricidad corporal gruesa.

8. Golpear con un bate de béisbol.

- a) Motricidad corporal gruesa, 5-6 años.
- b) Integración óculo-manual, 5-6 años.

9. Paseo de carretillas.

- a) Motricidad gruesa, brazos, 5-6 años.

10. Arrastrar un objeto pesado.

- a) Motricidad corporal gruesa, 5-6 años.
- b) Desarrollando motricidad fina, 5-6 años.

11. Guerra de tirones.

- a) Motricidad gruesa, 5-6 años.
- b) Motricidad fina, 1-2 años.

12. Calistenia de marionetas.

- a) Motricidad gruesa, 5-6 años.
- b) Imitación motora, 4-5 años. (Avila, Miranda, & Ramirez, 2015, pág. 33)

Alvear (2013), propone los siguientes ejercicios básicos para mejorar las destrezas motoras gruesas del niño.

- a) Pedir al niño que señale, nombre y localice cualquier parte de su cuerpo, incluyendo partes de la cara y extremidades.

- b) Armar legos con figuras de gran tamaño e incentivarlo para que forme figuras sobre las cuales pueda realizar otra actividad y luego pedirle que desarme.
 - c) Subir y bajar escaleras. Realizar un recorrido, sin salirse del esquema determinado, es decir un área, específica o una figura o forma.
- (Alvear, 2013, pág. 26)

La motricidad gruesa en el plano escolar constituye uno de los componentes psico - educativos más influyentes en el aprendizaje ya que fortalece y presupone que el niño adquiera provechosa experiencia cognitiva, afectiva, social y académico que tiene que ver con el desempeño del niño.

2.2.2.13. Diferencias de la motricidad gruesa entre niños y niñas

Diversos estudios determinan que el desarrollo motor de los niños y niñas dependen de la sexualidad que poseen para desenvolverse en cuanto a saltos, lanzamientos, postura, etc.

Los niños, en efecto, utilizan el doble del espacio disponible en un determinado contexto que las niñas. También debe tenerse en cuenta que el espacio es un elemento de socialización, y que los estereotipos sexuales de las diferentes culturas limitan y condicionan considerablemente la movilidad espacial de las niñas. Asimismo, algunos autores enfatizan en la significación diferencial en los estereotipos de conducta por género, lo cual alude a las diferencias evidentes que existen entre los comportamientos y actitudes de niños y niñas, que se expresan inevitablemente a través de determinados patrones de movimiento. (García & Noguera, 2013, pág.112)

El espacio que poseen los niños puede ser diferente que las niñas, ya que el contexto en el que se encuentran puede estar afectando su desarrollo o las ideas de la sociedad pueden impedir el desenvolvimiento en algún escenario o situación. (Mamás, 2016)

Es importante mencionar que el desarrollo de la motricidad gruesa se encuentra relacionada a la coordinación visomotora y corporalidad entre niños y niñas pueden ser relevantes al hacer una precisión en la capacidad cognitiva (Mamás, 2016).

Sin embargo, según cifras estadísticas de un estudio de Colombia (2013), se menciona que “los niños muestran un menor desempeño en comparación con las niñas para la realización de actividades de motricidad fina y menor capacidad para integrar la coordinación muscular y las habilidades perspectivas en actividades concretas”(García & Noguera, 2013, pág. 111).

Es así como se ha planteado las bases teóricas desarrolladas para corroborarlas y confrontarlas con los resultados, definiendo conceptos y corroborando supuestos a través de la investigación.

2.2.3. Bases conceptuales

Motricidad gruesa: es la habilidad que favorece a mover armoniosamente los músculos del cuerpo. Este desarrollo va en dirección cefalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

Juegos cooperativos: son los esfuerzos de un equipo para alcanzar un fin común, ya que el éxito de un miembro del equipo es el logro de todo el equipo. Por ello debe existir compromiso, empatía, comunicación y compañerismo entre los integrantes.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general:

La aplicación de la estrategia de los juegos cooperativos contribuye moderadamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia de Asunción, Ancash, 2019.

3.2. Hipótesis Nula:

La aplicación de la estrategia de los juegos cooperativos no contribuye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia de Asunción, Ancash, 2019.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación.

4.1.1. El tipo de investigación.

La investigación se basó en el enfoque cuantitativo, no experimental, que permitió medir y estimar magnitudes del fenómeno de la investigación, con base a la medición numérica y el análisis estadístico, a través de la aplicación del instrumento que se ejecutó solo una vez. La información será recogida mediante la observación para luego ser analizada valiéndose de la lógica deductiva. (Baptista, Fernández, & Hernández, 2014)

4.1.2. Nivel de la investigación de la tesis.

El nivel que se utilizó en esta investigación fue explicativo: “los estudios explicativos establecen las causas de los sucesos o fenómenos que se estudian”. (Baptista, Fernández, & Hernández, 2014, pág. 95)

4.1.3. Diseño de investigación.

El diseño de investigación es el plan o la estrategia que se desarrolla para obtener la información que se requiere con el fin de responder al planteamiento del problema. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014)

La investigación utilizó el diseño pre-experimental, con pre test- post test, de modo que se ha tomó un solo grupo de niños de 5 años del aula “Anaranjado” de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2019.

El mencionado diseño se representó de la siguiente manera:

GE: O1 ——— X ——— O2

Donde:

GE: Grupo Experimental, conformado por 17 niños de 5 años de Educación Inicial.

O1 = La aplicación del pre test

X = La aplicación del juego cooperativo.

O2 = La aplicación del post test

4.2. Población y muestra

La población o universo es un “Conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (Baptista, Fernández, & Hernández, 2014, pág. 174). Asimismo, “es el conjunto de individuos que comparten por lo menos una característica, sea una ciudadanía común, la calidad de ser miembros de una asociación voluntaria o de una raza, la matrícula en una misma universidad, o similares”. (Oseda, 2008, pág. 120)

La población para esta investigación constó de 32 estudiantes de nivel inicial de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu” del distrito de Chacas, provincia de Asunción –Áncash, 2019.

La muestra es un “subgrupo de la población del cual se recolectan los datos y que debe ser representativo de ésta” (Baptista, Fernández, & Hernández, 2014, pág. 173). Asimismo,

...la muestra es una parte pequeña de la población o un subconjunto de esta, que sin embargo posee las principales características de aquella. Esta es la principal propiedad de la muestra (poseer las principales características de la población) la que hace posible que el investigador, que trabaja con la muestra, generalice sus resultados a la población. (Oseda, 2008, pág. 122)

La muestra consistió en 17 niños y niñas de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu” del distrito de Chacas, provincia de Asunción –Áncash, 2019.

Tabla 2.

Distribución de la muestra de la investigación.

Instituciones Educativas	Estudiantes de 5 años	
	Niños	Niñas
“Angelitos de Mama Ashu”	10	7
TOTAL	17	

Fuente: Nómina de matrícula de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu”.

4.3. Definición y operacionalización de variables

Es la parte en que el investigador especificó la manera cómo observó y midió cada variable en una situación de investigación. El proceso de llevar una variable de un nivel abstracto a un plano práctico se denominó operacionalización cuya función básica fue precisar al máximo el significado o alcance que otorgó a una variable en estudio.

4.4. Operacionalización de variables.

Tabla 3.

Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES
Variable independiente: El juego cooperativo como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia de Asunción, Ancash, 2019.	Los juegos cooperativos son juegos que promueven actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación, solidaridad, compañerismo y la empatía, de todos los integrantes del grupo ya que persiguen un objetivo en común (Ordoñez, 2017).	Implementar	Implementar el taller de los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa.	<ul style="list-style-type: none"> - Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más. - Se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más. Se para en un pie sin apoyo 1 segundo o más.
		Ejecutar	Ejecutar el taller de los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa.	<ul style="list-style-type: none"> - Salta con dos pies juntos en el mismo lugar. - Salta 20 centímetros con los pies juntos. Salta en un pie tres o más veces sin apoyo.

		Evaluar o aplicar	Evaluar el taller de los juegos cooperativos para mejorar la motricidad gruesa.	
Variable dependiente: Motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial de las instituciones educativas del distrito de Chacas, provincia de Asunción, Áncash, 2019.	La motricidad es el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros superiores e inferiores, en función al sistema nervioso central (Jiménez, 1982).	Control de la postura	- Equilibrio del cuerpo en un tiempo designado.	<ul style="list-style-type: none"> - Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más. - Se para en un pie sin apoyo 5 segundos o más. - Se para en un pie sin apoyo 1 segundo o más.
		Salto	- Saltos coordinados sin apoyo.	<ul style="list-style-type: none"> - Salta con dos pies juntos en el mismo lugar. - Salta 20 centímetros con los pies juntos. - Salta en un pie tres o más veces sin apoyo.
		Lanzamientos	- Coordinación viso -motriz	<ul style="list-style-type: none"> - Coge una pelota. - Lanza una pelota en una dirección determinada
		Desplazamiento	- Desplazamiento en laterales	<ul style="list-style-type: none"> • Camina en punta de pies seis o más pasos - Camina diez pasos llevando un vaso lleno de agua. - Camina hacia adelante topando talón y punta. • Camina hacia atrás topando punta y talón

Fuente: Elaborado por la tesista.

4.5. Técnica e instrumento de recolección de datos

4.5.1. Técnica

En los trabajos de investigación es necesario seccionar las técnicas e instrumentos a utilizar para la recolección de datos y responder a los objetivos planteados.

La técnica “es el procedimiento o forma particular de obtener datos o información (Arias, 2006, pág. 67) son los medios por los cuales el investigador procede a recoger información requerida de una realidad o fenómeno en función a los objetivos de estudio.

En la presente investigación la técnica que se uso fue la observación; ya que su procedimiento permitió la recolección de datos del desarrollo de la motricidad gruesa antes y después de la aplicación del taller juegos cooperativos y como instrumento el subtes de motricidad del Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI), cuyas autoras son Haeussler & Marchant (2009), psicólogas y docentes del Departamento Especial de la Universidad de Chile quienes vieron la necesidad de contar con un instrumento de medición que refleje efectivamente características del desarrollo psicomotor de niños entre 2 a 5 años de una región o país.

4.5.2. Instrumento

Los instrumentos son herramientas mediante las cuales se recoge los datos e información necesaria para probar o contrastar las hipótesis de investigación (Ñaupas, Mejía, & Novoa, 2011)

El instrumento (TEPSI), consta de 52 ítems, dividido en tres dimensiones; Motricidad, Coordinación y Lenguaje, de las cuales la investigación cogió el subtes de motricidad, una ficha en la que se llena los datos de los estudiantes y que evalúa 12

ítems, mide movimiento, equilibrio y control del cuerpo en un acto breve o largo, o en una secuencia de acciones, que permite detectar normalidad, riesgos o retrasos en el desarrollo psicomotor.

La puntuación se determinará un punto si la conducta evaluada en el ítem se aprueba y si no se aprueba será cero. El puntaje total o puntaje bruto pasa a la conversión, es decir a un puntaje a escala, (puntaje T), tiene promedio de 50 y una desviación estándar de 10. Para la determinación del rendimiento alcanzado por el niño se define tres categorías: normalidad (puntaje T mayor o igual que 40 puntos), riesgo (puntaje T entre 30 y 39 puntos), retraso (puntaje T iguales o menores de 29 puntos). Este instrumento evalúa el desarrollo del niño de forma individual.

En el instrumento se ha estudiado tanto la validez de constructo como la validez concurrente.

La validez de constructo del instrumento se estudió en la muestra de estandarización (n = 540). Empíricamente se analizó:

- La progresión de los puntajes por edad.
- El efecto de las variables estructurales.
- La correlación ítem-subtes.

La validez de concurrente se estudió en 2 muestras adicionales. Empíricamente se analizó.

- La validez concurrente con el Test Stanford- Binet (Terman- Meril, 1975).
- La validez concurrente con el Test de Denver (Frankenburg et al, 1989), (Haeussler & Marchant, 2009, pág. 46).

Por otro lado, la confiabilidad es satisfactoria, ya que se analizó a través del índice Kuder Richardson 20 (K-R 20) y mostro ser altamente significativa (K-R 20 para el Test Total = 0.94): También fue significativa la consistencia interna de los Subtes (K-R 20 coordinación= 0.89, K-R 20 Lenguaje=0.94, K-R 20 Motricidad= 0.82).

4.5.3. Medición de las variables.

En el (TEPSI), se debe tomar las siguientes puntuaciones.

- a) Puntaje bruto (PB).

Es el análisis de las respuestas del niño según los criterios del Manual, que otorga a cada ítem los puntajes de 0 a 1, la suma de los puntajes obtenidos por los Subtes se le denomina Puntaje Bruto (PB). Para la presente investigación se necesita conocer solo el puntaje de la coordinación, la cual se refiere a la motricidad gruesa, permitiendo identificar el nivel que presentan los niños y niñas de cinco años.

Tabla 4.

Baremo del Test de Psicomotricidad

Nivel asignado	Retraso	Riesgo	Normal
Coordinación	0-8	9-12	13-16
Lenguaje	0-12	13-18	19-24
Motricidad	0-6	7-9	10-12
Psicomotricidad	0-29	30-39	40-52

Fuente: Instrumento de Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI).

a) Puntaje del Subtes de Motricidad

Para la determinación del rendimiento alcanzado por el niño se define tres categorías: normalidad (puntaje T mayor o igual que 40 puntos), riesgo (puntaje T entre 30 y 39 puntos), retraso (puntaje T iguales o menores de 29 puntos).

Tabla 5.

Baremo para el Subtes de Motricidad.

Nivel asignado	Retraso	Riesgo	Normal
Motricidad	0-6	7-9	10-12

Fuente: Instrumento de Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI).

4.6. Plan de análisis

El método de análisis que se aplicará para el presente proyecto de investigación, el método experimental hipotético deductivo en el enfoque cuantitativo, trata con detalle los pasos que se debe seguir en el proceso de recolección de datos.

Por ello, para desarrollar el plan de análisis se utilizó como instrumento el Test del Desarrollo Psicomotor (TEPSI), que consiste en observar la motricidad gruesa de los niños y las niñas de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu” del distrito de Chacas, provincia de Asunción –Áncash, 2019. Para recoger la información y seguir el proceso de tabulación de los datos obtenidos, se empleó del programa Excel (2016), con la finalidad de apreciar el comportamiento de la variable motricidad gruesa, teniendo en cuenta los siguientes pasos:

Conteo y elaboración de la base de datos: Luego del conteo de las respuestas dadas de los estudiantes, se elaborará una base de datos en una hoja Excel.

Tabulación: Se realizará la recodificación de la variable para luego elaborar las tablas, para organizar la distribución de frecuencias absolutas y porcentajes y medidas de tendencia central.

Traficación: Se procederá a construir gráficos para representar los datos ordenados a través de la tabulación para visualizar la variación en porcentajes de variable en estudio. Finalmente se procederá a interpretar los resultados para dar respuesta a los objetivos planteados.

4.7. Matriz de consistencia

Tabla 6.

Matriz de consistencia

TÍTULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	METODOLOGÍA
<p>El juego cooperativo como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia de Asunción, Ancash, 2019.</p>	<p>¿De qué manera influye el juego cooperativo en la motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia de Asunción, Ancash, 2019</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar si el juego cooperativo como estrategia favorece la motricidad gruesa en los niños de 5 años en la I.E. “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia de Asunción, Ancash, 2019.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Evaluar el nivel de la motricidad gruesa de los niños de 5 años. A través del pre test.</p> <p>Aplicar los juegos cooperativos en los niños de 5 años para mejorar la motricidad gruesa.</p> <p>Evaluar el nivel de la motricidad gruesa de los niños de 5 años. A través del post test.</p>	<p>Hipótesis general:</p> <p>La aplicación de los juegos cooperativos contribuye al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia de Asunción, Ancash, 2019.</p> <p>Hipótesis Nula:</p> <p>La aplicación de los juegos cooperativos no contribuye al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E. “Angelitos de Mama Ashu” distrito</p>	<p>Enfoque</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Tipo</p> <p>Explicativo</p> <p>Diseño</p> <p>Pre experimental</p> <p>Población:</p> <p>32 niños y niñas</p> <p>Muestra:</p> <p>17 niños y niñas</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI)</p>

			de Chacas, provincia de Asunción, Ancash, 2019.	Plan de análisis
--	--	--	--	-------------------------

4.8. Principios éticos

Toda actividad de investigación que se realiza se guía en valores y códigos que deben cumplirse obligatoriamente.

La investigación respetó los siguientes principios éticos:

Para el rigor científico y la veracidad del trabajo, las fuentes que se utilizó en la redacción teórica, que es de suma importancia realizar una buena escritura para presentar un trabajo entendible y conciso, fueron: los informes, libros, revistas, sitios web; de tal forma que se citó a los autores teniendo en cuenta los derechos, ya que, la información que se rescata de una fuente de investigación no debe ser apropiada por otro.

En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; por ello, antes de iniciar con la investigación se les comunicó a los docentes, padres y tutores legales, en qué consistía el trabajo, por lo que, se hizo firmar el consentimiento informado a los padres de familia para que ellos sean conscientes y tengan conocimiento de los datos y el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

El principio de justicia porque un valor que ayudó a ser transparente con los niños y niñas durante la actividad educativa, evitando el favoritismo y practicando la igualdad con todos.

El principio de respeto porque una actividad significativa es integral, donde se practican los valores para que los estudiantes tengan un trato respetuoso unos con otros, de igual manera los educadores demuestran este principio siendo respetuosos con los pensamientos, habilidades y la realidad social de los niños.

El principio de la responsabilidad un valor que ayudó a los estudiantes y educadores a cumplir con sus deberes en el proceso de enseñanza-aprendizaje donde

la responsabilidad juega un papel importante para el desempeño exitoso de los agentes de la educación.

V. RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados que se obtuvieron de la investigación realizada sobre la Motricidad Gruesa de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu”, del distrito de Chacas, 2019, en base a la información recogida mediante las técnicas e instrumentos de estudio de datos cuantitativos, las que se objetivizan mediante cuadros estadísticos y gráficos.

Los resultados se presentan teniendo en cuenta la hipótesis de la investigación y de misma manera los objetivos específicos formulados en el estudio.

5.1. Resultado de la variable comprensión lectora

Tabla 7.

Resultados del gráfico de la variable de la motricidad gruesa antes de la aplicación de la estrategia de los juegos cooperativos

Nivel de Motricidad gruesa	Intervalo	Pre test %	
		fi	%
Normal	[10 - 12]	0	0%
Riesgo	[07 - 09]	8	47%
Retraso	[00 - 06]	9	53%
Total		17	100%
Mediana		6	

Fuente: Programa SPSS v. 23

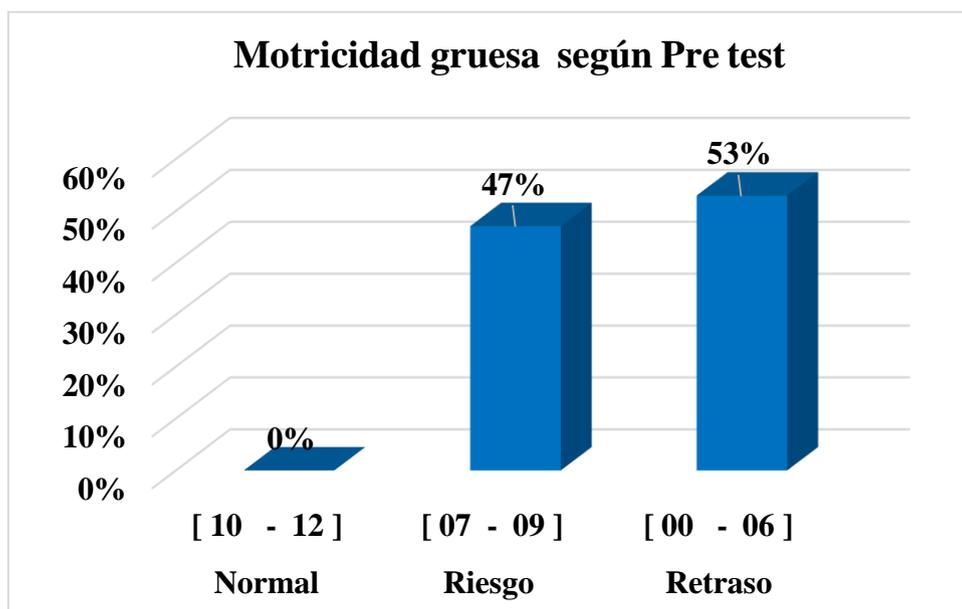


Figura 3. Grafico de barras de resultado del desarrollo de la motricidad gruesa según pre test

Los resultados muestran el nivel del desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa del nivel inicial “Angelitos de Mama Ashu” del distrito de Chacas, provincia de Asunción, Áncash, 2019. Antes de la aplicación de la estrategia lúdica donde el 53% de los estudiantes se situó en un nivel de retraso y un 47% en un nivel de riesgo, alcanzando solo un 0% un nivel normal en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Tabla 8.

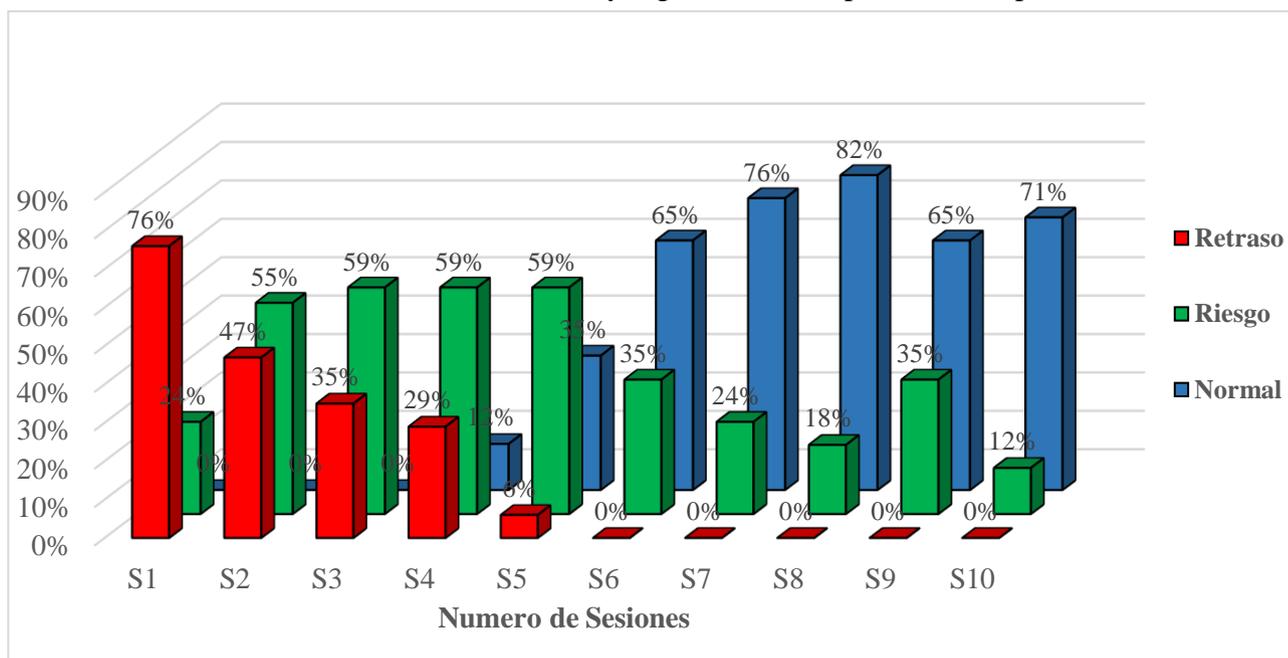
Resultados de la aplicación de sesiones de aprendizaje de los juegos cooperativos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa

Nivel de Logro	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Retraso	13	76%	8	47%	6	35%	5	29%	1	6%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Riesgo	4	24%	9	53%	10	59%	10	59%	10	59%	6	35%	4	24%	3	18%	6	35%	2	12%
Normal	0	0%	0	0%	0	0%	2	12%	6	35%	11	65%	13	76%	14	82%	11	65%	12	71%
Total	17	100	17	100	17	100	17	100	17	100	17	100	17	100	17	100	17	100	17	100

Fuente: Lista de cotejo aplicado a los estudiantes de 5 años, 2019.

Figura 4: Grafico de barras resultados de la aplicación de sesiones de aprendizaje de los juegos cooperativos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa.

Los resultados de la tabla N° 8 y figura N° 4 se presenta la aplicación de



sesiones de aprendizaje de los juegos cooperativos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa; en el cual se observa un avance progresivo de la mejora de la motricidad en los niños y niñas, ya que hasta la sesión 6 la mayoría de los estudiantes se encontraba en el nivel de retraso y riesgo, y a partir de la sesión 7 en adelante a mayoría de los estudiantes se ubicaron en un nivel normal.

Tabla 9.

Distribución porcentual del nivel del desarrollo psicomotor según pos test

Nivel de Motricidad gruesa	Intervalo	Pos test	
		fi	%
Normal	[10 - 12]	10	59%
Riesgo	[07 - 09]	7	41%
Retraso	[00 - 06]	0	0%
Total		17	100%
Mediana		9	

Fuente: Programa SPSS v. 23

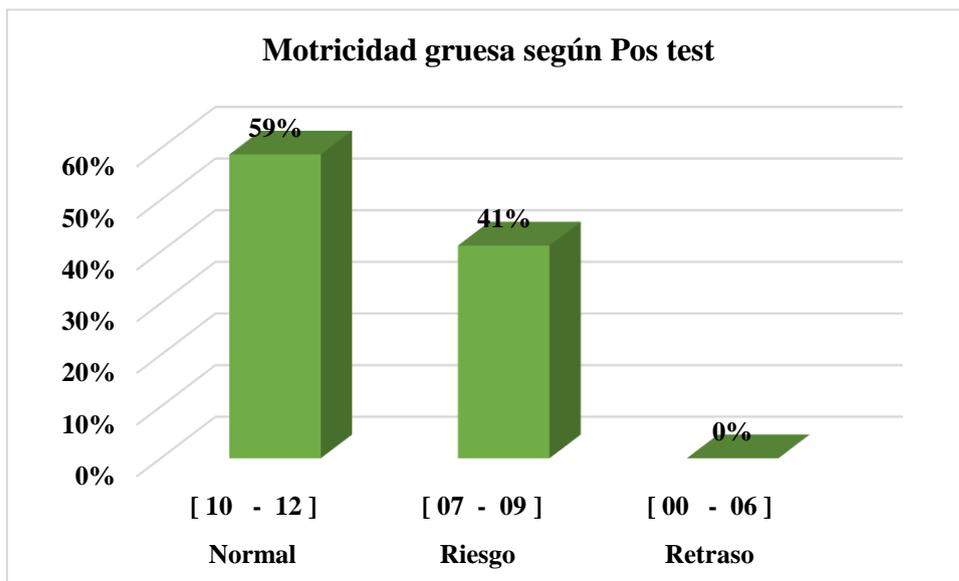


Figura 5. Grafico de barras de resultado del desarrollo de la motricidad gruesa según post test.

Los resultados muestran el nivel del desarrollo de la motricidad en los niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa del nivel inicial “Angelitos de Mama Ashu” del distrito de Chacas, provincia de Asunción, Áncash, 2019. Después de la aplicación de la estrategia lúdica donde el 0% de los estudiantes se situó en un nivel de retraso y un 41% en un nivel de riesgo, alcanzando un 59% un nivel normal en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Tabla 10.

Resultado de desarrollo de la motricidad gruesa, Según pre test y post test.

Niveles	Intervalo	Test			
		Pretest		Posttest	
		Fi	%	Fi	%
Normal	[10 - 12]	0	0%	10	59%
Riesgo	[07 - 09]	8	47%	7	41%
Retraso	[00 - 06]	9	53%	0	0%
Total		17	100%	17	100%
Mediana		6		9	

Fuente: Programa SPSS v. 23

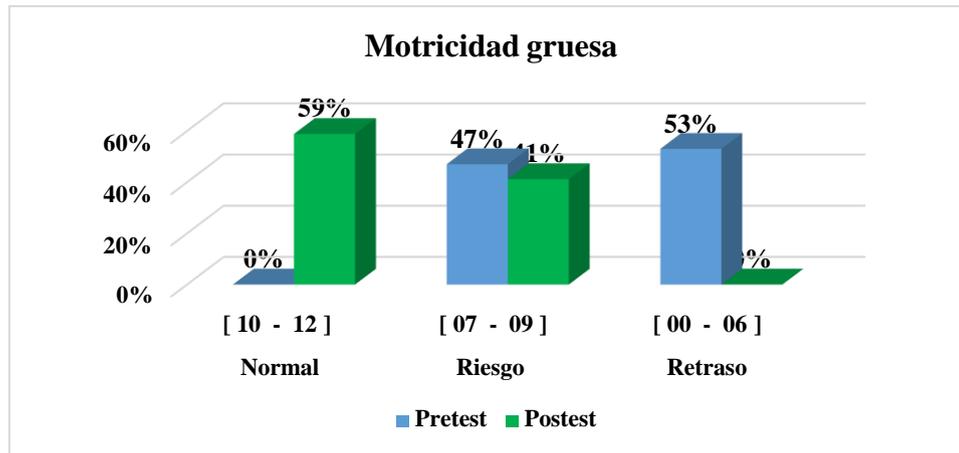


Figura 6. Grafico de barras de resultado del desarrollo de la motricidad gruesa Según pre test y post test.

De la tabla N°10 y la figura N°6, según pre test y post test, los niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu” del distrito de Chacas de la Provincia de Asunción- Ancash, 2019. El 53% de los estudiantes se situaron en un nivel de retraso, este porcentaje se redujo 0% en el pos test, del 47% en un nivel de riesgo el porcentaje mejoró a un 41%. De un 0% de niños que alcanzaron el nivel normal en el pre test, el porcentaje mejoró al 59% en el post test. Esto significa que los niños no solo mejoraron en el desarrollo de su motricidad gruesa, sino que el empleo de estrategias del juego cooperativo favoreció significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa inicial “Angelitos de Mama Ashu”.

5.2. Análisis de resultados

A continuación, se presenta el análisis del desarrollo de la Motricidad Gruesa a los niños de 5 años de la Institución Educativa del nivel inicial “Angelitos de Mama Ashu”, del distrito de Chacas, provincia de Asunción, Ancash, 2019.

5.2.1. Análisis de resultados pre test

En el siguiente trabajo de investigación los resultados obtenidos en el pre test fueron que el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa más de la mitad de estudiante

se situó en el nivel de retraso y riesgo, casi nadie en el nivel normal. Indicando así que los niños de dicha institución presentan dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Se evidenció que los niños presentan dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa, debido a la influencia de diversos factores que dificultan el buen desarrollo, por la presencia de algunas discapacidades, estimulación inadecuada de parte de los padres, docentes y personas que están al cuidado de los niños, así como también falta de interés de los mismos sobre la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, la falta de motivación intrínseca que nace del propio estudiante y extrínseca que recibe de su alrededor, además de ello la intervención eficaz a la problemática sobre el desarrollo de los niños. Así mismo teniendo una coincidencia con las conclusiones del trabajo de investigación de Baque, J. (2013), en la ciudad de La Libertad-Ecuador, en el cual concluyó que los movimientos que realizan los educandos son pocos ordenados realizando actividades incontrolables. Se concluye que, si los infantes no reciben las actividades lúdicas y los juegos, de manera organizada y planificada para el desarrollo motor no tendrán como desarrollo de manera acertada la coordinación, el equilibrio y la lateralidad.

Como lo afirma Marsal (2013), citado por Semino (2016), las dificultades de la motricidad pueden ser un problema grave, ya que, no solamente afecta su condición física sino también el desarrollo psicológico y social. (Semino, 2016)

Debido a la necesidad de movimiento al desarrollar las actividades humanas, es muy importante tener en cuenta la exigencia del desarrollo motor en los niños, ya que esta llega a ser un proceso complejo del cerebro que es el que controla la interacción y ajuste de ciertos músculos.

Pérez (2004), resalta la importancia de promover actividades nuevas; estimulándoles a que lo ejecutan logrando así el fortalecimiento de sus capacidades y creando experiencias nuevas que les permita adquirir progresivamente habilidades y premura en sus movimientos y destrezas, que les permitirá aumentar su confianza en sus propias actitudes y en su valía personal, que se verá reflejado en sus actitudes y en su interacción con el entorno, mejorando su comportamiento social. (Pérez, 2004)

Así mismo la escuela siendo un ente importante en la educación; debe preveer y contribuir a resolver aquellos problemas, brindando estrategias metodológicas y didácticas promoviendo un mejor desarrollo de la psicomotricidad educativa, brindando espacios que favorezcan al desarrollo motor.

Es muy importante que el docente de inicial trabaje la Psicomotricidad con los niños, ya que mediante ello los protagonistas de sus actividades son ellos mismos, en el cual podrán expresarse libremente, sintiéndose seguros a la hora de realizarlos, favoreciendo así al desarrollando de su creatividad, autonomía y personalidad.

5.2.2. Análisis de resultados de la aplicación de sesiones de aprendizaje.

Los resultados obtenidos en la aplicación de las diez sesiones de aprendizaje, muestran una gran variación de resultados en cada una de ellas, mostrando que esta va mejorando de manera significativa ya que de la gran mayoría de estudiantes que se encontraban en el nivel de retraso y riesgo la mejora fue progresiva llegando a concluir que la gran mayoría de los estudiantes alcanzan el nivel normal

Mediante estos resultados se muestra la importancia de los juegos cooperativos como estrategia para la mejora de la motricidad gruesa. Este resultado coincide con el de Azabache, (2017), quien hizo su trabajo de investigación en la ciudad de Trujillo, donde especifica que la aplicación de un taller de juegos cooperativos mejora el desarrollo

de la motricidad gruesa de los estudiantes de tres años de Educación Inicial de la Institución Educativa de la muestra. (Azabache, 2017)

Según González Catalina (1998), define la importancia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la motricidad gruesa, debido a que prepara a los niños y niñas para afrontar y solucionar problemas de la vida diaria, así mismo le ayuda a ser creativo, perder el miedo de mover sus músculos al realizar las actividades propuestas, estimula su lenguaje y comunicación, dispone la iniciación en las matemáticas y escritura, la vez favorece la expresión de sus sentimientos y emociones, desarrolla su motricidad gruesa, aumenta la autoestima, seguridad, autoconfianza. Además, facilita la satisfacción de compartir, participar y sentir admiración y el respeto por el otro y el entorno. (Cueva, 2015)

Como se ha ido informando los juegos cooperativos son muy importantes para el desarrollo de las habilidades motrices.

5.2.3. Análisis de resultados post test

Los resultados del post test de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa del nivel inicial “Angelitos de Mama Ashu”, se observa, que después de haber realizado la aplicación de la estrategia lúdica solo una menor cantidad de los estudiantes se situó en un nivel de retraso y riesgo, alcanzando la mayoría un nivel normal en el desarrollo de la motricidad gruesa. En sentido general, se observa un importante progreso en el desarrollo motor de los niños que fueron objeto de la investigación.

A partir de estos resultados puede inferirse que la estrategia realizada fue beneficioso para la mayoría de niños participantes. Este resultado coincide con lo que encontró Perez, (2015) en su trabajo de investigación hecho en Ambato- Ecuador; en el cual manifiesta que los estudiantes, tuvieron mejores resultados en el manejo de la

motricidad gruesa aquellos estudiantes que practicaron los juegos tradicionales, de igual manera las maestras sin tener una guía para estimular como realizar los juegos tradicionales se las ingeniaron a fin de dar un buen resultado con los estudiantes.

Lo manifestado por Camacho (2012): El juego es un elemento transmisor y dinamizador de costumbres y conductas sociales y puede ser un elemento esencial para preparar de manera integral a los y las jóvenes para la vida y en particular para el desarrollo de las habilidades sociales el grupo” (Camacho, 2012, pág. 30).

Afirmado Orlik y López (1990), se refieren al juego cooperativo como actividades liberadoras gracias a las cuales los niños se liberan de la agresión desarrollando más la creatividad y valores éticos.

El empleo de actividad lúdica es muy eficaz para captar el interés de los estudiantes, con el juego cooperativo no solo se busca captar el interés individual de niño, si no generar en él, habilidades y valores que permitirán la regulación de conflictos entre pares, ya que apoyándose mutuamente se logra obtener nuevos aprendizajes, preparando así a los estudiantes a los desafíos del mundo cambiante.

Para autores como Garairgordobil (2002) los juegos cooperativos pueden definirse como “aquellos juegos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos comunes”(Cajamarca, 2018).

Después de haber aplicado la estrategia se observó que los movimientos que realizaban los niños eran espontaneo, así mismo se vio reflejado la realización de valores como la empatía, respeto entre pares.

5.2.4. Comparación de resultados pre y post test

En los resultados del pre test y post test, los niños de 5 años de edad, de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu”, antes de la aplicación del test la mayoría de los niños y niñas situaron en el nivel de retraso y riesgo, revirtiendo aquello

después de la aplicación de la estrategia lúdica en el que la mayoría se situó en el nivel normal y solo una minoría en el nivel de retraso y riesgo.

Luego de la fase experimental, se logró comprobar que los niños que conformaron el grupo muestral, superaron ampliamente los puntajes obtenidos en el pre test debido al desarrollo de las sesiones de la estrategia. Esta diferencia significativa en los resultados del post test con respecto a los de pre test, se debe a la manipulación de la variable independiente por medio de la aplicación de la estrategia de “Juegos cooperativos”, obteniéndose como resultado una experiencia exitosa.

Habiendo obtenido resultados sumamente favorables, es importante que los docentes del nivel inicial conozcan la importancia del desarrollo psicomotor teniendo en cuenta que los juegos resultan ser una herramienta fundamental para llevar a cabo una práctica pedagógica innovadora dentro y fuera del aula. Proporcionando a los niños la posibilidad de trabajar el conocimiento y manejo de su cuerpo. Debido a que Educación Psicomotriz de los niños nos solo contribuyen a la actividad corporal, si no que favorece al aprendizaje de otras áreas, como son las matemáticas y comunicación, el desarrollo de la lectoescritura. Ya que el cuerpo con el manejo de los 5 sentidos es el receptor de todo aprendizaje

Como afirma Euceda, (2007) que por medio del juego se favorece el desarrollo de la motricidad, los sentidos, las facultades intelectuales y la adquisición de hábitos sociales y de cuidado de sí mismo (Euceda, 2007).

Por esa razón se debe entender que el juego es una herramienta importante de las nuevas formas de enseñanza y una base fundamental del crecimiento del niño, en el que se desea formar al estudiante en valores desde la infancia contribuyendo así comportamientos adecuados para la vida futura.

Con esta investigación se puede concluir que la aplicación de las estrategias lúdicas favorece de manera positiva, el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas, ya que, al implementar los dichos juegos de una manera eficaz, se le brinda al niño la oportunidad de ser el mismo, innovando la educación activa, donde al interactuar con los demás, su entorno, aprende trabajar en grupo, compartir ideas, solucionar problemas y lo más importante, formarse en valores fundamentales que todo niño debe corroborar, para lograr ser una persona libre y un ciudadano honesto.

VI. CONCLUSIONES

Al concluir esta investigación los resultados obtenidos fueron los siguientes:

Al evaluar el pre test de la motricidad gruesa, se observó que la mayoría de los estudiantes de 5 años se encontraron en un nivel de retraso, siendo un claro indicador que gran parte de ellos presentaba dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa

Al aplicar la estrategia lúdica, se observó que la gran parte de los estudiantes alcanzaron el nivel normal, esto revela que la aplicación de la estrategia de Juegos Cooperativos ha sido una actividad exitosa, porque ha permitido que los niños mejoren en el aspecto de la motricidad gruesa, logrando los indicadores propuestos en la evaluación.

Se contrastó y quedó demostrado que la estrategia del Juego cooperativo favoreció significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

- El Ministerio de Educación juntamente con sus órganos descentralizados como las DRES y las Unidades de Gestión Educativa Local, deben promover capacitaciones a los agentes educativos sobre la Educación Psicomotriz.
- Así mismo, se sugiere a las docentes del nivel inicial de la Institución Educativa “Angelitos de Mama Ashu”, de la provincia de Asunción, implementar y aplicar la estrategia de juegos cooperativos y actividades motrices como recurso de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa.
- Recomendar a la ULADECH que puedan publicar los resultados de la investigación para el conocimiento de los interesados que deseen un cambio en el ámbito educativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvear, L. A. (2013). *El juego y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los 5 a 6 años de edad del instituto particular bilingue "Albert Einstein" de la ciudad Riobamba, provincia de Chimborazo, período 2011-2012*. Loja-Ecuador.: Universidad Nacional de Loja.
- Amasifuen, P. F., & Utia, C. I. (2014). *Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I.n°657 "Niños del saber" del distrito de Punchana*. Peru: Universidad nacional de la amazonía peruana facultad de ciencias de la educacion y humanidades escuela profesional de educacion inicial.
- Andia, E. L. (2015). *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años en la institucion educativa inicial 192 de la ciudad de Puno, provincia Puno, región Puno*. Juliaca-Perú: Facultad de Educación y Humanidades escuela Profesional de Educación.
- Arias, F. (2006). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología Científica (5ª ed.)*. . Caracas: Editorial Espíteme, C.A. .
- Arzola, U. S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. PERÚ : Universidad Cesar Vallejo.
- Atuncar, S. D., & Gonzales, M. C. (2017). *EL JUEGO EN LA ESTIMULACIÓN DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5*. Huancavelica-Perú: Universidad nacional de Huancavelica .
- Avila, D. A., Miranda, F. O., & Ramirez, M. Z. (2015). *Estrategias ludicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la I.E Grande-Sahagún*. Sahagún-Córdova: Fundacion universitaria los libertadores Facultad de Ciencias de la educacion Especializacion en ludica Sahagún-Cordova 2015.
- Azabache, G. P. (2017). *TALLER DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS ESTATALES DE LA PROVINCIA DE TRUJILLO – 2017*. Trujillo.
- Baby center. (1 de Enero de 2016). *Baby center*. Obtenido de Baby center: <https://espanol.babycenter.com/a10900070/diferencias-en-el-desarrollo-f%C3%ADsico-de-ni%C3%B1as-y-ni%C3%B1os>
- Baptista, L. P., Fernández, C. C., & Hernández, S. R. (2014). *Metodología de la Investigación (6a edición)*. México: McGraw-Hill.
- Baque, G. J. (2013). *Actividades Lúdicas para el Desarrollo De La Motricidad Gruesa en Niños y Niñas de Primer Año De Educacion Básica De La Unidad Educativa Fiscomisional Santa Maria*. . La Libertad-Ecuador: Universidad Estatal Peninsula De Santa Elena.
- Cajamarca, G. E. (2018). *Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de*. Huancavelica- Lima: Universidad Nacional de Huancavelica.

- Camacho, M. L. (2012). *El Juego Cooperativo, Como Promotor de Habilidades Sociales en los Niños de 5 años*. San Miguel: Pontificia Universidad, Católica del Perú.
- Campos, L., Jiménez, P., Maestre, K., & Paredes, N. (2011). Características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla. *Psicogente*, 78-89.
- Cerna, M. Y. (2019). *EMPLEO DEL TALLER "JUEGOS MOTORES" PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "ANGELITOS DE MAMA ASHU", DISTRITO DE CHACAS, PROVINCIA ASUNCIÓN, REGIÓN ÁNCASH, 2018*. Chacas- Perú: Universidad Los Angels de Chimbote-Facultad de Educacion y Humanidades .
- Chancusig, C. D. (2012). *"RESCATE DE LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO APOYO AL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD, EN EL CENTRO EDUCATIVO CEC, DE LA CIUDAD DE LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI"*. Quito- Ecuador: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL SISTEMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL.
- Clementin, F. (13 de Marzo de 2019). Vygotski y la psicología del juego. *Vygotski y la psicología del juego*.
- Corredor, S. B., & Rios, A. B. (2013). *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 103 del colegio el porvenir I.E.D*. Bogotá: Colegio el Porvenir I.E.D núcleo técnico área taller de confrontación proyecto integrador de semestre.
- Cueva, J. C. (2015). *UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PROGRAMA D Juegos cooperativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de tres a a cuatro años de edad del Centro Infantil del Buen Vivir "Chilibulo"*. Ecuador: UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PROGRAMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA MODALIDAD SEMIPRESENCIAL CARRERA DE PARVULARIA.
- Díaz, A. A., Flores, M. O., & Moreno, R. Z. (2015). *Estrategias ludicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la Institucion Educativa Bajo Grande -Sahagún*. Sahagún-Cordova: Fundacion universitaria los libertadores facultad de ciencias de la educacion especializacion en pedagogia de la lúdica.
- Editorial Equipo. (25 de Abril de 2019). Teoría del juego - Piaget, Vigotsky, Freud. *Psicologia Online*.
- Enriquez, V. M. (2016). *Actividades para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños con trastorno del espectro autista*. Guatemala de la Asuncion: Universidad Rafael Landívar facultad de humanidades licenciatura en psicología clínica.
- Euceda, A. T. (2007). *El Juego Desde El Punto De Vista Didáctico A Nivel De Educación Prebásica*. Tegucigalpa, M. D.C: Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.
- Franco, N. S. (2009). *Aspectos que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal: preescolar el Arca*. Caldas: C Corporación Universitaria Lasallista Facultad de Ciencias Sociales y Educación licenciatura en Preescolar Caldas.

- Gallego, G. A., Valencia, B. M., & Rios, S. V. (2015). *EL JUEGO LA MEJOR HERRAMIENTA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD EN LA EDUCACIÓN INICIAL*. IBAGUE - TOLIMA: UNIVERSIDAD DEL TOLIMA, INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA, LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL.
- García, A. R. (2012). "Aplicación de actividades plásticas basada en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de edad de Educación Inicial de la Institución Educativa particular " Chiquiticosas" en el segun. Chimbote- Perú: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- García, P. F., & Noguera, M. L. (2013). Perfil psicomotor en niños escolares: diferencias de género. *Ciencia e innovación en salud*, 108-113.
- Gimeno, S. J., & Gómez, A. P. (1989). *La enseñanza: su teoría y su práctica*. Ediciones AKAL, 1989.
- Gomez, P. L., & Porras, R. A. (2014). "EL JUEGO COOPERATIVO Y LAS CONDUCTAS AGRESIVAS ENTRE PARES EN LOS NIÑOS(AS) DEL BARRIO OCOPILLA -2013". HUANCAYO - PERÚ: UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CENTRO DEL PERÚ FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL.
- Guimerà, J., Carbó, C., Ortiz, C., Felipe, J., Ferrando, R., & Vidal, S. (Martes de Noviembre de 2012). *B1 Juegos cooperativos para la enseñanza en Educación Física*. Obtenido de B1 Juegos cooperativos para la enseñanza en Educación Física : <https://juegoscooperativosuv.blogspot.com/>
- Haeussler, P. A., & Marchant, O. T. (2009). *TEPSI: Test de Desarrollo Psicomotor 2-5 años*. Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Mc. GRAW HILL.
- Herrera, G. C. (2018). *LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS COOPERATIVAS PARA LA MEJORA DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DELA I.E. N° 1350 DE CIRUELO, NUEVO PROGRESO, SAN MARTÍN -2018*. Hánuco-Perú: Universidad los Ángeles de Chimbote.
- Hurtado de Barrera, Jaquelin. (2000). *Metodologia de la Investigación Holinística*. Caracas: Fundación Sypal.
- Ilbay, I. M. (2011). *La importancia de la aplicacion de técnicas psicomotrices en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños-as de 3-4 años de la comunidad la Florida en el período noviembre del 2009-abril del 2010*. Ambato-Ecuador.: Universidad técnica de Ambato Facultad de Ciencias de la Salud Carrera de Estimulacion Temprana.
- Jiménez, R. E. (2006). LA IMPORTANCIA DEL JUEGO. *Revista digital " Investigación y Educacion"*, Vol. III.
- Juárez, M. P. (2010). Las habilidades motrices en el desarrollo del niño. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 1.

- Juegos competitivos y juegos cooperativos en educacion diferencias y posibilidades.* (Jueves de Enero de 2014).
- Martínez, N. M. (2013). *Desarrollo motriz grueso en los niños de preescolar a través de actividades ludicas: Individual y grupal.* México, D. F.: Universidad Pedagógica Nacional .
- Maura, A. (Jueves de Enero de 2014). *Juegos competitivos y juegos cooperativos en educacion: diferencias y posibilidades.* Obtenido de Juegos competitivos y juegos cooperativos en educacion: diferencias y posibilidades.:
<https://juegoscompetitivosyjuegoscooperativos.blogspot.com/>
- Ministerio de Educacion. (2013). *Rutas de aprendizaje.* Peru: Ministerio de Educacion.
- Ministerio de Educacion. (2015). *Rutas de aprendizaje.* Peru: Ministerio de Educacion.
- Mondargo, R. L. (2013). *Programa "Moviéndonos" y la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de la I.E. N° 372 San Antonio, Huancayo.* Huancayo- Perú: Universidad nacional del centro del Perú.
- Motricidad Gruesa.* (s.f.). Obtenido de Motricidad Gruesa:
<https://motricidadgruesaut.blogspot.com/p/teoricos-sobre-motricidad-gruesa.html>
- Nekane, G. M., & Brugos, A. G. (2015). *JUEGOS COOPERATIVOS: APRENDER A COOPERAR, COOPERAR PARA APRENDER.* Lima-Peru: Centro de Innovación Urkide.
- Ñaupas, H., Mejía, E., & Novoa, E. (2011). *Metodología de la investigación científica y asesoramiento de tesis (2° ed.).* Lima: UNMSM.
- Ordoñez, A. M. (2017). *JUEGOS COOPERATIVOS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DEL 1er GRADO - PRIMARIA I.E. HUANCAYO – PERÚ: UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CENTRO DEL PERÚ, ESCUELA DE POSGRADO, UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN.*
- Oseña, D. (2008). *Metodología de la Investigación.* Huancayo. : Ed. Pirámide. .
- Perez, C. C. (2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecucion y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa "Hispano America" del Canton Ambato.* Ambato-Ecuador: Universidad tecnica de Ambato facultad de ciencias de la salud carrera de estimulacion temprana.
- Pol, S. L. (2012). *Actividades para el desarrollo motor en niños de 3 y 4 años en base al currículo creativo del centro pain de la escuela Antonio Castro y Escobar del municipio de la antigua Guatemala Sacatepéquez.* La antigua Guatemala Sacatepéquez: Universidad Rafael Landivar Facultad de Humanidades Departamento de Educacion.
- Prieto, B. M. (2010). *Habilidades motrices basicas. Innovacion y experiencias Educativas, 1.*
- Ramírez, C. W. (2016). *Juegos ludicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años de edad en el programa no escolarizado de Educacion Inicial Set pequeños angelitos*

- Pueblo Joven Miraflores*. Chimbote -Perú: Universidad Católica los Angeles de Chimbote Facultad de Educación y Humanidades Escuela profesional de educación.
- Rodríguez, G. M. (2007). *Estrategia Educativas en Educación Primaria y Secundaria*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Rodríguez, L. N. (2018). *Juegos cooperativos en la psicomotricidad y competencia de interacción social de los niños de educación inicial*. Perú: Universidad Cesar Vallejo.
- Rojas, L. D. (2018). *Los juegos cooperativos en el dominio del lenguaje oral de niños de educación inicial del distrito Ricardo Palma*. Huarochirí, 2018. Lima- Peru: Universidad Cesar Vallejo.
- Rosales, A. C., & Sulca, C. M. (2015). *Influencia de la Psicomotricidad Educativa en el Aprendizaje Significativo en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Santo Domingo. Manchay - Lima, 2015*. Lima- Pedro: Universidad Peruana los Andes: Facultad de Educación y Ciencias Humanas.
- Rubio, L. E. (2017). *PROGRAMA DE JUEGOS COOPERATIVOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 302 "SANTA RAFAELA MARÍA" - CHOTA*. CHOTA-PERÚ: FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO-SOCIALES Y EDUCACIÓN PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA – PCAD.
- Semino, Y. G. (2016). *NIVEL DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA DEL DISTRITO DE CASTILLA-PIURA*. Piura: Universidad de Piura. Facultad de Ciencias de la Educación.
- Sevilla, A. (2020). © 2020 *Economipedia*. . Obtenido de Teoría de juegos: <https://economipedia.com/definiciones/teoria-de-juegos.html>
- Soliz, D. (2013). *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de las instituciones educativas del ámbito urbano y rural del distrito y Provincia de Sihuas en el año 2013*. Chimbote - Peru: Universidad los Angeles de Chimbote.
- Somos mamás. (6 de marzo de 2016). *Somos mamás Porque hay cosas que solo las madres sabemos*. Obtenido de <https://www.somosmamas.com.ar/familia/diferencias-ninos-ninas-existen/>
- Unesco. (2005). La educación de calidad para todos empieza en la primera infancia. *Enfoques Educativos*, 13.
- Unknown. (sábado, 27 de Abril de 2013). *PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS TEORIAS QUE FUNDAMENTAN LA PSICOMOTRICIDAD* . Obtenido de PSICOMOTRICIDAD EN LOS NIÑOS TEORIAS QUE FUNDAMENTAN LA PSICOMOTRICIDAD : <https://psicomotricidadeln.blogspot.com/2013/04/teorias-que-fundamentan-la.html>
- Villanueva, C. M. (2014). *Desarrollo motor en los niños y niñas de 2 años de las salas de estimulación temprana en el distrito de Chimbote*. Chimbote-Perú.: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación.

Yarasca, H. J. (2018). *“Motricidad gruesa en niños de 4 años de edad de la I.E.I N° 123 distrito de Ica 2016”*. Huancavelica- Perú: Universidad Nacional de Huancavelica Facultad de Educación. Programa de segunda especialidad profesional Educación e Infancia para optar el título de segunda especialidad profesional de inicial.

ANEXO

Anexo 1.

INSTRUMENTO TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR

(TEPSI)

EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ANGELITOS DE MAMA ASHU”, DISTRITO DE CHACAS, PROVINCIA DE ASUNCIÓN, ANCASH, 2019.

Instrumento: TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR (TEPSI)

El instrumento (TEPSI), consta de 52 ítems, dividido en tres dimensiones; Motricidad, Coordinación y Lenguaje, de las cuales la investigación cogió el subtes de motricidad, que evalúa 12 ítems, mide movimiento, equilibrio y control del cuerpo en un acto breve o largo, o en una secuencia de acciones, que permite detectar normalidad, riesgos o retrasos en el desarrollo psicomotor.

Este instrumento evalúa el desarrollo del niño de forma individual.

Validez del instrumento

En el instrumento se ha estudiado tanto la validez de constructo como la validez concurrente.

La validez de constructo del instrumento se estudió en la muestra de estandarización (n = 540). Empíricamente se analizó:

- La progresión de los puntajes por edad.
- El efecto de las variables estructurales.
- La correlación ítem-subtes.

La validez de concurrente se estudió en 2 muestras adicionales. Empíricamente se analizó.

- La validez concurrente con el Test Stanford- Binet (Terman- Meril, 1975).
- La validez concurrente con el Test de Denver (Frankenburg et al, 1989), (Haeussler & Marchant, 2009, pág. 46).

Por otro lado, la confiabilidad es satisfactoria, ya que se analizó a través del índice Kuder Richardson 20 (K-R 20) y mostro ser altamente significativa (K-R 20 para el Test Total = 0.94): También fue significativa la consistencia interna de los

Subtes (K-R 20 coordinación= 0.89, K-R 20 Lenguaje=0.94, K-R 20 Motricidad= 0.82).

Objetivo: Determinar en qué medida el juego cooperativo favorece el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años del inicial “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia de Asunción.

Instrucción: A continuación, se presenta una ficha, en donde la docente, mediante una “x”, marcará las actividades que logran realizar los niños.

Protocolo de test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI)

Nombre del niño:

Fecha de nacimiento: Edad: años.....mesesdías.....

Fecha de examen:

Jardín infantil o colegio:

Nombre del padre:de la madre:

Dirección:

Examinador:

Resultado del Subtest de Motricidad	
Puntaje de coordinación: _____	
Categoría: <input type="checkbox"/>	Normal
<input type="checkbox"/>	Riesgo
<input type="checkbox"/>	Retraso

Ítems	Sí	No
1. Se para en un pie sin apoyo 10 seg. o mas		
2. Se para en un pie sin apoyo 5 seg o mas		
3. Se para en un pie sin apoyo 1 seg. o mas		
4. Salta con 2 pies juntos en el mismo lugar		
5. Salta 20 cm. Con los pies juntos		
6. Salta en un pie tres o más veces sin apoyo		
7. Coge una pelota (pelota).		
8.Lanza una pelota en una dirección determinada		
9.Camina en punta de pies seis o más pasos		
10. Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua		
11. Camina hacia adelante topando talón y punto		
12. Camina hacia atrás topando punta y talón		

Anexo 2

Oficio de parte de la Coordinadora solicitando el permiso para la ejecución de las 10 sesiones.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FILIAL – CHACAS

“Año de la lucha contra la corrupción e impunidad”

Chacas, 23 de setiembre del 2019

OFICIO N° 0321-2019-COORD-FCH-ULADECH CATÓLICA.

SEÑORA : Lic. Yudit Violeta Sanchez Jamanca
DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 125 ANGELITOS DE MAMA ASHU

ASUNTO : SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA EJECUCIÓN DE 10 SESIONES DE BEDON OCAÑA MARIA INES
ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL.

REFERENCIA : Convenio de cooperación académica (Filial Chacas).

Es grato dirigirme a Ud. con la finalidad de saludarla cordialmente y a la vez, solicitarle la autorización para la ejecución de 10 sesiones de BEDON OCAÑA MARIA INES estudiante de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote -Filial Chacas.

Con el título del Informe de Tesis: **EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ANGELITOS DE MAMA ASHU”, DISTRITO DE CHACAS PROVINCIA DE ASUNCIÓN, ANCASH 2019.**

Por lo tanto, espero acceder mi petición en beneficio de la comunidad educativa.

Sin otro particular me despido de usted reiterándole las muestras de mi distinguida consideración y estima personal.

Atentamente.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FILIAL CHACAS

Bach. Teodoro Lugo Syndia Kare
COORDINADORA

Tisk/c
CC. Archivo.

Jr. Antonio Raimondi s/n-Chacas, Asunción, Ancash, Perú
www.uladech.edu.pe

Constancia de parte de la directora de la I.E. “Angelitos de Mama Ashu” por haber ejecutado las 10 sesiones.



LA QUE AL FINAL SUSCRIBE YUDIT SÁNCHEZ JAMANCA, DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "N° 125 "ANGELITOS DE MAMA ASHU" DEL DISTRITO DE CHACAS, PROVINCIA DE ASUNCIÓN -ÁNCASH

HACE CONSTAR:

Que, la señorita **Bedon Ocaña Maria Ines**, identificada con N° DNI 77671431 , ha realizado la ejecución de las 10 sesiones para su informe de tesis titulada "EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "ANGELITOS DE MAMA ASHU", DISTRITO DE CHACAS, PROVINCIA DE ASUNCIÓN, ANCASH, 2019.", en el periodo del 15-18, 22- y 29 de Octubre, en el aula Anaranjado 5 años bajo la tutoría de la profesora ZARAGOZA BALMACEDA MIRIAM; demostrando puntualidad, responsabilidad, el buen trato hacia los alumnos como a los docentes, esmero en la labor encomendada, fomentando el desarrollo de actitudes y valores, asimismo mejorando el desarrollo de aprendizaje de los niños y niñas a su cargo.

Se otorga la presente constancia, a solicitud de la interesada para los fines que estime por conveniente.

Chacas, 31 de octubre del 2019.

Jr. Mariategui S/N. Chacas – Asunción –
mesadepartes.IEI.125.AMA@gmail.com



Ancash – Perú. /Correo Electronico:

Anexo 3



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN
ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Educación Inicial)**

Título del estudio:

.....
....
.....
.....

Investigador (a):

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

.....
..... Este es un estudio
desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)
.....
..
.....
.....
.....

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1.
2.
3.

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....
.....

.....
.....

Beneficios:

.....
.....
.....
.....

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

**Nombres y Apellidos
Participante**

Fecha y Hora

**Nombres y Apellidos
Investigador**

Fecha y Hora

Anexo 4



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA
MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ANGELITOS DE MAMA ASHU”, DISTRITO
DE CHACAS, PROVINCIA DE ASUNCIÓN, ANCASH, 2019**

“EL JUEGO COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA”

1. FUNDAMENTACIÓN

El movimiento corporal a edades tempranas es muy importante, sin embargo, la falta de cultura de crianzas de parte de los padres, hace que ellos no tomen mucha importancia a este tema interesándose más por lo cognoscitivo. Es por esta razón que los estudiantes al ingresar al Inicial presentan dificultades al desplazarse, en la coordinación visomotora y mantener equilibrio al realizar actividades que se le pide en el aula.

De igual manera como se observa las dificultades que presentan en el desarrollo de la motricidad gruesa los niños y niñas a nivel mundial y nacional, se encontraron algunas de las dificultades también en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”. Así como se muestra en los resultados del pre test que el 53% de los niños se situó en el nivel de retraso, el 47% en un nivel de riesgo y el 0% en un nivel normal. Motivo por el cual se propuso el juego cooperativo como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que si los niños logran un buen desarrollo de su motricidad se les será más fácil el aprendizaje escolar en los ciclos seguidos y para toda su vida.

2. DESCRIPCIÓN

De acuerdo con los resultados obtenidos en el pre test, el presente trabajo de investigación presento la estrategia lúdica del juego cooperativo, que se aplicó en 10 actividades de aprendizaje, donde se cogió indicadores del diseño curricular, las cuales sirvieron para valorar el indicador y lograr las capacidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Donde cada sesión de aprendizaje se constituyó en tres momentos pedagógicos:

- **Inicio:** Se empleó muchos métodos para la motivación de la estrategia y captar la atención de los niños y niñas. Se presentaron cantos, videos, cuentos, entre otros.
- **desarrollo:** Se ejecutó muchos juegos que impliquen movimientos corporales grandes, para los que se empleó diversos materiales como: laptop, papelotes, temperas, papel boom, crayolas, tizas, entre otros. Así mismo se buscó que los juegos fueran en base al aprendizaje cooperativo.
- **cierre:** se evaluó Se avaluó a cada niño a través de una lista de cotejo para ver si se logró alcanzar el propósito de cada sesión desarrollada.

3. OBJETIVOS

La estrategia de los juegos cooperativos tuvo como objetivo emplear diversos juegos de manera divertida y novedosa para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educación Inicial “Angelitos de Mama Ashu”. Con diferentes actividades como saltar, correr, lanzar objetos, entre otros.

4. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

En esta investigación las actividades de aprendizaje se llevaron en ambientes del aula como del patio, se hicieron juegos grupales ya que el objetivo fue el aprendizaje cooperativo, el cual permitió a los estudiantes a conocerse a sí mismos y a los demás, ser empáticos, compartir los materiales y desenvolverse mejor con sus pares. Así mismo las actividades propuestas favorecieron a mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa.

Así también en cada actividad de aprendizaje se utilizaron materiales concretos que ayudaron a los niños de una manera positiva a explorar, descubrir su corporeidad.

Como define Euceda, (2007) que por medio del juego se favorece el desarrollo de la motricidad, los sentidos, las facultades intelectuales y la adquisición de hábitos sociales y de cuidado de sí mismo (Euceda, 2007).

5. EVALUACIÓN

El instrumento de evaluación que se utilizó en cada actividad de aprendizaje para evaluar las capacidades y conocimientos observados en los niños y niñas fue la “LISTA DE COTEJO”.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

- ❖ UGEL: ASUNCIÓN
- ❖ I. E.I: Angelitos de “Mama Ashu”
- ❖ Aula: Anaranjado
- ❖ Directora: Sánchez Jamanca Judit violeta
- ❖ Docente titular: Zaragoza Balmaceda Miriam
- ❖ Investigadora: Bedon Ocaña Maria Inés

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

SESIÓN 01			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugando a encontrar los productos de la madre naturaleza”			FECHA: 15/10/19
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRIZ	“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

PROCESOS DIDÁCTICOS (MOMENTOS)	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
Rutinas		Actividades Permanentes de Entrada:	
Juego Libre en Sectores		Planificación: Organización: Ejecución y/o desarrollo: Orden: Socialización: Representación:	Juguetes de los sectores
INICIO	Problematicación	➤ Los niños y las niñas presentan dificultad en realizar las habilidades motrices básicas.	Computadora y parlantes.

<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p> <p>Gestión y acompañamiento</p> <p>Evaluación</p>	<p>➤ Los niños ven y escuchan la música “Mi cuerpo”, luego se practica juntamente.</p> <p>➤ ¿Podremos hacer todos esos movimientos? ¿Qué movimiento se les hace más difícil de hacer? ¿Cuál de los movimientos les gusta más? ¿Por qué?</p> <p>➤ Asamblea o inicio La maestra les ubica a los niños en una círculo, y le narra un cuento referente al juego y al terminar muestra a los niños los tesoros que deben encontrar los grupos, así mismos les recuerda las normas de convivencia del aula.</p> <p>➤ Expresividad motriz ➤ La maestra divide a los niños en 3 grupos y les propone el juego de la búsqueda de tesoros, les recomienda trabajar en equipo, para encontrar sobres, con indicaciones a cerca del tesoro cada grupo deben intentar buscar y ponerse de acuerdo para analizar cada pista. A través de las diferentes estrategias cada grupo se dispone a buscar los tesoros, aprendiendo a trabajar en cooperación con los demás.</p> <p>➤ Relajación y cierre Los niños echados boca abajo se cogen los pies y se arquean Se les pregunta ¿Sera importante hacer esos movimientos?, y se escucha lo que cada estudiante comenta.</p> <p>➤ Preguntas de Meta cognición ¿Qué aprendimos? ¿cómo aprendimos? ¿les gusto lo que aprendimos?</p>	<p>Una canasta con papa, oca, haba, maíz, trigo</p>
<p>RUTINA</p>		<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.</p>	

OBSERVACIONES:

Rosa ZARAGOZA BALMACEDA
PROFESORA

Lic. Yudit V. SÁNCHEZ JAMANCA
DIRECTORA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS

- ❖ UGEL: ASUNCIÓN
- ❖ I. E.I: Angelitos de “Mama Ashu”
- ❖ Aula: anaranjado
- ❖ Directora: Sánchez Jamanca Judit violeta
- ❖ Docente titular: Zaragoza Balmaceda Miriam
- ❖ Investigadora: Bedon Ocaña Maria Ines

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

SESIÓN 02			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugamos a regalar un mural a la amiga la Primavera”			FECHA: 16/10/19
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
C.	ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”	<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p>	Lista de cotejo
	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p>	

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

PROCESOS DIDÁCTICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y
---------------------	----------------------	-------------	------------

(MOMENTOS)			MATERIALES
Rutinas		Actividades Permanentes de Entrada:	
Juego Libre en Sectores		Planificación: Organización: Ejecución y/o desarrollo: Orden: Socialización: Representación:	Juguetes de los sectores
INICIO	Problematización	➤ Los niños tienen dificultad expresarse delante de los demás y coordinar movimientos.	Laptop Dos cartulinas Plumones
DESARROLLO	Motivación	➤ La maestra visualiza un parte de video de “Bambi” donde se muestra la primavera, les cuenta que se trabajara un mural por el día de la primavera	
	Saberes previos	➤ ¿Alguna vez escucharon la palabra primavera? ¿Qué pasa durante la primavera? ¿Qué es lo que más les gusta de la primavera? ¿Les gusta la primavera?	
CIERRE	Gestión y acompañamiento	➤ Antes de discurso ➤ La maestra divide en dos grupos a los estudiantes y les enumera y explica el juego “Mi amigo el plumón”, que consiste en llamar un número, y el número de cada grupo sale coge el plumón e intenta dibujar en la cartulina de su grupo una escena (cada participante tiene 5 minutos); ➤ Durante el discurso: ➤ Luego se arma un cuento. La maestra pide a los niños de salir y crear un cuento por cada escena dibujada, referente a la primavera. La maestra recalca la importancia de la cooperación para conseguir un buen trabajo. ➤ Después del discurso: La maestra reúne a los estudiantes y les pregunta ¿Les ha gustado jugar en grupo? ¿Qué corregiremos para la próxima vez? ¿Le ha gustado conocer la Primavera?	
	Evaluación	➤ Preguntas de Meta cognición ¿Qué aprendimos? ¿cómo aprendimos? ¿les gusto lo que aprendimos?	
RUTINA		Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.	

OBSERVACIONES:

Rosa ZARAGOZA BALMACEDA
PROFESORA

Lic. Yudit V. SÁNCHEZ JAMANCA
DIRECTORA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS

- ❖ UGEL: ASUNCIÓN
- ❖ I. E.I: Angelitos de “Mama Ashu”
- ❖ Aula: Anaranjado
- ❖ Directora: Sánchez Jamanca Judit violeta
- ❖ Docente titular: Zaragoza Balmaceda Miriam
- ❖ Investigadora: Bedon Ocaña Maria Ines

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

SESIÓN 03			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugamos Mundo de retos”			FECHA: :17/10/19
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD ”	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

PROCESOS DIDÁCTICOS (MOMENTOS)	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
Rutinas		Actividades Permanentes de Entrada:	

Juego Libre en Sectores		Planificación: Organización: Ejecución y/o desarrollo: Orden: Socialización: Representación:	Juguetes de los sectores
INICIO	Problematización	➤ Los niños y niñas no logran la coordinación visomotriz.	Tiza
DESARROLLO	Motivación	➤ Se les enseña a los niños el canto “La yenca” y les comunica que se trabajará la coordinación óculo_ manual	
	Saberes previos	➤ ¿Qué acciones hicimos mientras cantábamos? ¿Les gusto el canto? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido?	
CIERRE	Gestión y acompañamiento	➤ Asamblea o inicio La maestra les cuenta sobre “Jorge el atleta vencedor”, ¿Qué hizo Jorge para ganar la competencia? ¿Qué hubieran hecho ustedes?	
		➤ Expresividad motriz Se hace formar en una fila a los niños y les explica las reglas del juego “Mundo de retos”, y les anticipa, quien logra realizar la actividad recibirá un premio sorpresa como Jorge.	
		➤ Relajación y cierre Se realiza diferentes actividades de relajación Los niños echados boca abajo llevan la cabeza y la pierna hacia atrás.	
	Evaluación	Se les pregunta ¿Qué nos enseñó el juego “mundo de retos”?	
		➤ Preguntas de Meta cognición ¿Qué aprendimos? ¿cómo aprendimos? ¿les gusto lo que aprendimos?	
RUTINA		Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.	

OBSERVACIONES:

Rosa ZARAGOZA BALMACEDA
PROFESORA

Lic. Yudit V. SÁNCHEZ JAMANCA
DIRECTORA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4

I. DATOS INFORMATIVOS

- ❖ UGEL: ASUNCIÓN
- ❖ I. E.I: Angelitos de “Mama Ashu”
- ❖ Aula: anaranjado
- ❖ Directora: Sánchez Jamanca Judit violeta
- ❖ Docente titular: Zaragoza Balmaceda Miriam
- ❖ Investigadora: Bedon Ocaña Maria Ines

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

SESIÓN 04			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugamos a siameses de balón”			FECHA: 18/10/19
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psic omo triz	“SE DESENVUELV E DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD ”	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

PROCESOS DIDÁCTICOS (MOMENTOS)	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
Rutinas		Actividades Permanentes de Entrada:	
Juego Libre en Sectores		Planificación: Organización: Ejecución y/o desarrollo: Orden: Socialización: Representación:	Juguetes de los sectores

<p>INICIO</p>	<p>Problematización</p>	<p>➤ Los niños y niñas no logran la coordinación visomotriz y trabajar en cooperación con el otro.</p>	<p>Pelota Tiza</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Motivación</p>	<p>➤ Enseñarles el canto “juntos por un mundo nuevo” les comunica que se trabajará la coordinación óculo_ manual</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>Saberes previos</p>	<p>➤ ¿Qué nos enseñó el canto? ¿Nos ayudar a los demás y que ellos nos ayuden?</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento</p>	<p>➤ Asamblea o inicio La maestra les cuenta el cuento “Las hormigas y las cigarras” ¿Por qué será importante cooperar? ¿Puedo hacer yo solo todas las actividades? ¿Necesitaremos siempre la ayuda de alguien?</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación</p>	<p>➤ Expresividad motriz La maestra les indica ubicarse entre parejas en una columna a los niños luego les explica las reglas del juego “Jugamos a los siameses de balón”. La maestra traza en el piso una línea recta, por donde los niños deben pasar llevando la pelota con diferentes partes del cuerpo.</p> <p>➤ Relajación y cierre Los niños sentados con las piernas separadas tocan con las manos la punta de los pies y agachan la cabeza Se les pregunta ¿Cómo se sintieron a la hora de jugar? ¿Qué nos enseñó el juego de hoy?</p> <p>➤ Preguntas de Meta cognición ¿Qué aprendimos? ¿cómo aprendimos? ¿les gusto lo que aprendimos?</p>	
<p>RUTINA</p>		<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.</p>	

OBSERVACIONES:

Rosa ZARAGOZA BALMACEDA
PROFESORA

Lic. Yudit V. SÁNCHEZ JAMANCA
DIRECTORA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°5

I. DATOS INFORMATIVOS

- ❖ UGEL: ASUNCIÓN
- ❖ I. E.I: Angelitos de “Mama Ashu”
- ❖ Aula: anaranjado
- ❖ Directora: Sánchez Jamanca Judit violeta
- ❖ Docente titular: Zaragoza Balmaceda Miriam
- ❖ Investigadora: Bedon Ocaña Maria Ines

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

SESIÓN 05			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugamos a agrupar los números”			FECHA: 21/10/19
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD”	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

PROCESOS DIDÁCTICOS (MOMENTOS)	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
Rutinas		Actividades Permanentes de Entrada:	
Juego Libre en Sectores		Planificación: Organización: Ejecución y/o desarrollo: Orden: Socialización: Representación:	Juguetes de los sectores
INICIO	Problematización Motivación Saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños y niñas tienen dificultad en agruparse en grupos y agrupar cantidades y realizar actividades motrices básicas. Como saltar, correr, caminar, girar. ➤ La maestra les menciona que se desarrollara la dinámica del barco se hunde. ➤ ¿De cuántos nos reunimos? ¿Dónde nos ubicamos? ¿Fue fácil ubicarnos? 	Música grabadora pito

<p>DESARROLLO</p> <p>CIERRE</p>	<p>Gestión y acompañamiento</p> <p>Evaluación</p>	<p>Comprensión del problema: Se les hace conocer el juego “El rey manda a los paquetes”, cuando la maestra da la consigna correspondiente, ellos tienen que agruparse. Luego la maestra indicará la acción que deben hacer, como: paquete de 5, correr hacia el aula y de la misma manera otros.</p> <p>Búsqueda de estrategias: la maestra les indica que quiere dividir a los niños en grupos ¿Qué haré para dividirlos en grupos iguales? ¿de qué otra manera puedo dividirlos en grupos?</p> <p>Representación: los niños se agrupan según el número que pide la maestra, y obedecen el “Juego el rey manda a los paquetes”</p> <p>Formalización: la maestra les menciona que la actividad de día fue agrupar cantidades mediante las habilidades motrices.</p> <p>Reflexión: ¿Les gustó el juego?, ¿Se recuerdan que acciones hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Será importante conocer las cantidades?</p> <p>Transferencia: los niños dibujan sobre una hoja lo que realizaron y lo exponen.</p> <p>➤ Preguntas de Meta cognición ¿Qué aprendimos? ¿cómo aprendimos? ¿les gusto lo que aprendimos?</p>	
<p>RUTINA</p>		<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.</p>	

OBSERVACIONES:

Rosa ZARAGOZA BALMACEDA
PROFESORA

Lic. Yudit V. SÁNCHEZ JAMANCA
DIRECTORA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°6

I. DATOS INFORMATIVOS

- ❖ UGEL: ASUNCIÓN
- ❖ I. E.I: Angelitos de “Mama Ashu”
- ❖ Aula: anaranjado
- ❖ Directora: Sánchez Jamanca Judit violeta
- ❖ Docente titular: Zaragoza Balmaceda Miriam
- ❖ Investigadora: Bedon Ocaña Maria Ines

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

SESIÓN 06			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugamos a saltar con nuestros amigos los animales”			FECHA: 22/10/19
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

PROCESOS DIDÁCTICOS (MOMENTOS)	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
Rutinas		Actividades Permanentes de Entrada:	
Juego Libre en Sectores		Planificación: Organización: Ejecución y/o desarrollo: Socialización Orden: Representación:	Juguetes de los sectores

<p>INICIO</p>	<p>Problematización</p> <p>Motivación</p> <p>Saberes previos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños y las niñas presentan dificultad en realizar los saltos con los pies juntos y con un solo pie. ➤ Los niños escuchan la música “Yo soy un saltarín”, la maestra les indica que se trabajará los saltos desde diferentes superficies ➤ ¿Para qué nos servirá saltar? ¿Quiénes se trasladan con saltos? ¿Logran saltar más con los dos pies juntos o con un solo pie? ¿A que nos favorecerá practicar el salto? 	<p>Música computador a botella de 3 litros</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Asamblea o inicio La maestra reúne a los estudiantes y les cuenta el cuento “El sapito saltarín”, luego del cuento se les pide de dispersarse por todo el salón, distanciados unos de otros. Tras una señal deben imitar al sapo, grillo y conejo (movimiento y sonido onomatopéyico). ➤ Expresividad motriz Luego se les hace formar y se les hace saltar encima, lado derecho e izquierdo, adelante y atrás del obstáculo, jugando entre pies juntos y un solo pie. 	
<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Relajación y cierre Los niños echados boca arriba se les hace imaginar estar en las nubes persiguiendo a un conejito llamado Algodón que es blanco y gordito. ➤ Preguntas de Meta cognición ¿Qué aprendimos? ¿cómo aprendimos? ¿les gusto lo que aprendimos? 	
<p>RUTINA</p>		<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.</p>	

OBSERVACIONES:

Rosa ZARAGOZA BALMACEDA
PROFESORA

Lic. Yudit V. SÁNCHEZ JAMANCA
DIRECTORA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°7

I. DATOS INFORMATIVOS

- ❖ UGEL: ASUNCIÓN
- ❖ I. E.I: Angelitos de “Mama Ashu”
- ❖ Aula: anaranjado
- ❖ Directora: Sánchez Jamanca Judit violeta
- ❖ Docente titular: Zaragoza Balmaceda Miriam
- ❖ Investigadora: Bedon Ocaña Maria Ines

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

SESIÓN 07			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugamos a pegar los granos del maíz”			FECHA: 23/10/19
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

PROCESOS DIDÁCTICOS (MOMENTOS)	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
Rutinas		Actividades Permanentes de Entrada:	
Juego Libre en Sectores		Planificación: Organización: Ejecución y/o desarrollo: Socialización Orden: Representación:	Juguetes de los sectores
INICIO	Problematización Motivación	➤ Los niños y las niñas presentan dificultad al desplazarse siguiendo líneas.	Música grabadora tiza 2 cartulinas

<p>DESARROLLO</p>	<p>Saberes previos</p>	<p>➤ Los niños escuchan la música “Mi cuerpo se desplaza”, luego la maestra les indica que se trabajará los desplazamientos en líneas</p> <p>➤ ¿Qué pasaría si no tuvieras un pie? ¿De qué forma más nos podremos desplazar? ¿Por qué es importante moverse?</p>	<p>Granos de maíz dibujados y pintados en una hoja</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Gestión y acompañamiento</p> <p>Evaluación</p>	<p>➤ Asamblea o inicio La maestra reúne a los estudiantes y les cuenta el cuento “El pajarito cojo”, luego haber escuchado el cuento se forma dos grupos, y se reparte a cada niño un grano de maíz.</p> <p>➤ Expresividad motriz Luego se les indica que deben ir siguiendo la línea curvada y llegar donde está la cartulina dibujada solo el tronco del maíz y pegarla el grano y volver al lugar por las mismas líneas, se les anuncia que gana el que ha logrado dibujar el maíz para dar de comer al Pajarito cojo del cuento.</p> <p>➤ Relajación y cierre Se les pide a los niños de pensar que son globos y de inspirar muy profundo hasta que se llenen completamente los pulmones y no dejar entrar ni una gota más de aire, y luego exhalar el aire despacito. Se reúne a los estudiantes y se les pregunta: ¿Si hay alguno de los compañeros que no logra hacer alguna actividad que debemos hacer nosotros? ¿Es importante trabajar en equipo?</p> <p>➤ Preguntas de Meta cognición ¿Qué aprendimos? ¿cómo aprendimos? ¿les gusto lo que aprendimos?</p>	
<p>RUTINA</p>		<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.</p>	

OBSERVACIONES:

Rosa ZARAGOZA BALMACEDA
PROFESORA

Lic. Yudit V. SÁNCHEZ JAMANCA
DIRECTORA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°8

I. DATOS INFORMATIVOS

- ❖ UGEL: ASUNCIÓN
- ❖ I. E.I: Angelitos de “Mama Ashu”
- ❖ Aula: anaranjado
- ❖ Directora: Sánchez Jamanca Judit violeta
- ❖ Docente titular: Zaragoza Balmaceda Miriam
- ❖ Investigadora: Bedon Ocaña Maria Ines

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

SESIÓN 08			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugando a la jirafa y transportar el vaso con agua”.			FECHA: 24/10/19
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD ”	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

PROCESOS DIDÁCTICOS (MOMENTOS)	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
Rutinas		Actividades Permanentes de Entrada:	
Juego Libre en Sectores		Planificación: Organización: Ejecución y/o desarrollo: Socialización Orden: Representación:	Juguetes de los sectores
INICIO	Problematización Motivación Saberes previos	➤ Los niños y las niñas presentan dificultad en mantener equilibrio en las actividades que se les pide.	Tiza Vaso descartable Balde

<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento</p>	<p>➤ Los niños escuchan el cuento “El gigante egoísta” la maestra les indica que se trabajar el equilibrio del cuerpo.</p> <p>➤ ¿De qué trató el cuento? ¿Cómo debemos comportarnos con los demás? ¿Qué debemos hacer para no ser egoístas?</p> <p>➤ Asamblea o inicio La maestra reúne a los estudiantes y les explica las reglas del juego.</p> <p>➤ Expresividad motriz Se divide en 2 grupos a los niños, cada grupo ubicados en la línea de inicio, deben seguir la línea espiral caminando de punta de pies con los brazos estirados arriba, hasta llegar al centro de la espiral donde encontraran un vaso de agua y deben volver caminando con ella cogiéndola con una sola mano, sin dejar que se derrame y verterlo al balde. Gana el grupo que ha logrado llevar el vaso de agua sin derramarla</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación</p>	<p>➤ Relajación y cierre Se pide a los niños de echarse boca arriba y cerrar los ojos y que imaginen mientras se les va contando el cuento “La luna y el sol” Se reúne a los estudiantes y se les pide de dibujar lo que más le gusto.</p> <p>➤ Preguntas de Meta cognición ¿Qué aprendimos? ¿cómo aprendimos? ¿les gusto lo que aprendimos?</p>	
<p>RUTINA</p>		<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.</p>	

OBSERVACIONES:

Rosa ZARAGOZA BALMACEDA
PROFESORA

Lic. Yudit V. SÁNCHEZ JAMANCA
DIRECTORA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°9

I. DATOS INFORMATIVOS

- ❖ UGEL: ASUNCIÓN
- ❖ I. E.I: Angelitos de “Mama Ashu”
- ❖ Aula: anaranjado
- ❖ Directora: Sánchez Jamanca Judit violeta
- ❖ Docente titular: Zaragoza Balmaceda Miriam
- ❖ Investigadora: Bedon Ocaña Maria Ines

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

SESIÓN 09			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugamos con la pelota juguetona”			FECHA: 25/10/19
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

PROCESOS DIDÁCTICOS (MOMENTOS)	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
Rutinas		Actividades Permanentes de Entrada:	
Juego Libre en Sectores		Planificación: Organización: Ejecución y/o desarrollo: Socialización Orden: Representación:	Juguetes de los sectores
INICIO	Problematización Motivación	➤ Los niños y las niñas presentan dificultad en la coordinación visomotriz.	Música grabadora Pelota Aros Pañueletas

<p>DESARROLLO</p> <p>CIERRE</p>	<p>Saberes previos</p> <p>Gestión y acompañamiento</p> <p>Evaluación</p>	<p>➤ Los niños aprenden el canto “El movimiento de mis brazos” la maestra les indica que se trabajará el lanzamiento.</p> <p>➤ ¿De qué trató el canto? ¿Por qué es importante nuestros brazos? ¿Qué pasaría si no pudiéramos mover nuestros brazos?</p> <p>➤ Asamblea o inicio La maestra reúne a los estudiantes y les explica las reglas del juego.</p> <p>➤ Expresividad motriz Se divide en 2 grupos a los niños y se les da un color de pañueleta a cada grupo, luego se les pide de expandirse por todo el patio al centro hay un círculo y un niño que tiene la pelota que después de contar “uno, dos, tres y decir estop” debe lanzar la pelota al aire y llamar un nombre de sus compañeros, el niño que ha sido llamado debe correr coger la pelota ir al círculo y lanzar la pelota primero por el aro que se encuentra a 5m de distancia, luego cogerlo y hacer lo mismo que el primero. Gana el equipo que ha logrado lanzar más pelotas dentro del aro.</p> <p>➤ Relajación y cierre Se pide a los niños de echarse boca arriba y se les pone una música instrumental. Se reúne a los estudiantes y se les pide de dibujar lo que se hizo.</p> <p>➤ Preguntas de Meta cognición ¿Qué aprendimos? ¿cómo aprendimos? ¿les gusto lo que aprendimos?</p>	<p>Hojas Plumones</p>
<p>RUTINA</p>		<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.</p>	

OBSERVACIONES:

Rosa ZARAGOZA BALMACEDA
PROFESORA

Lic. Yudit V. SÁNCHEZ JAMANCA
DIRECTORA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS

- ❖ UGEL: ASUNCIÓN
- ❖ I. E.I: Angelitos de “Mama Ashu”
- ❖ Aula: Anaranjado
- ❖ Directora: Sánchez Jamanca Judit violeta
- ❖ Docente titular: Zaragoza Balmaceda Miriam
- ❖ Investigadora: Bedon Ocaña Maria Ines

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

SESIÓN 10			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Jugamos a combinar movimientos”			FECHA:28/10/19
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES			
ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

PROCESOS DIDÁCTICOS (MOMENTOS)	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
Rutinas		Actividades Permanentes de Entrada:	
Juego Libre en Sectores		Planificación: Organización: Ejecución y/o desarrollo: Socialización Orden: Representación:	Juguetes de los sectores
INICIO	Problematización Motivación	➤ Los niños y las niñas presentan dificultad combinar movimientos.	Música grabadora Pelota Tiza Hojas bon

<p>DESARROLLO</p> <p>CIERRE</p>	<p>Saberes previos</p> <p>Gestión y acompañamiento</p> <p>Evaluación</p>	<p>➤ Los niños aprenden el canto “moviendo mi cuerpo” la maestra les indica que se trabajará la combinación de movimientos.</p> <p>➤ ¿De qué trató el canto? ¿Por qué es importante mover nuestro cuerpo? ¿Cómo sería nuestra vida si no pudiéramos movernos?</p> <p>➤ Asamblea o inicio La maestra reúne a los estudiantes y les explica las reglas del juego.</p> <p>➤ Expresividad motriz La maestra divide en 2 grupos a los niños a través del juego “Los abrazos”, luego se le ubica en el punto de inicio y se les traza una línea recta delante de ellos, y se les pide de llevar una pelota en la mano y caminar hacia adelante topando talón y punta y volver saltando y faltando 60cm pararse en un solo pie y lanzar la pelota a su compañero. Gana el grupo que logra que todos sus participantes hayan participado.</p> <p>➤ Relajación y cierre Se pide a los niños de echarse boca arriba levantar las piernas y tenerlas por 3 minutos. Se reúne a los estudiantes y se les pide dibujar el movimiento que más les ha gustado.</p> <p>➤ Preguntas de Meta cognición ¿Qué aprendimos? ¿cómo aprendimos? ¿les gusto lo que aprendimos?</p>	<p>Pinceles, temperas</p>
<p>RUTINA</p>		<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo: Acciones de rutina.</p>	

OBSERVACIONES:

Rosa ZARAGOZA BALMACEDA
PROFESORA

Lic. Yudit V. SÁNCHEZ JAMANCA
DIRECTORA