

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**EL JUEGO LÚDICO BASADO EN EL ENFOQUE
COLABORATIVO PARA LA MEJORA DE LA
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4
AÑOS DE LA I.E.G.P “LOS ÀNGELES DE CHIMBOTE”
DISTRITO DE CHIMBOTE, EN EL AÑO 2015**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación inicial

Autora:

Br. Carhuapoma Chávez Karen Jennyfer

Asesora:

Dra. Graciela Pérez Morán

Chimbote – Perú

2017

JURADO EVALUADOR DE TESIS

Mgter. Andrés Zavaleta Rodríguez
Presidente

Mgter. Sofía Carhuanina Calahuala
Secretaria

Mgter. Lita Jiménez López

Miembro

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, porque derramo su bendición en mi persona y me ayudo a culminarla con éxito, a mis padres por haberme dado la vida y haber inculcado valores y principios para poder llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi hija, por ser el pilar más importante en mi vida y por demostrarme siempre que vale la pena sacrificar muchas cosas y por qué con su amor ilumina mi camino.

A las personas que me rodean y que confiaron en mí y me decían que si lo podía lograr.

AGRADECIMIENTO

A DIOS

Le agradezco Dios por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera, por ser mi guía y mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizajes, experiencias y sobre todo felicidad.

A MIS PADRES

A mis padres Benigno y Yeni por apoyarme en todo momento, por los valores que me han inculcado, y por haberme dado la oportunidad de tener una excelente educación en el transcurso de mi vida. Sobre todo por ser un excelente ejemplo de vida a seguir.

A MI HIJA

A mi hija Niurka por ser parte importante de mi vida y por ser mi fortaleza de desarrollo profesional, y por llenar mi vida de alegrías y amor cuando más los he necesitado.

A MIS PROFESORES

A mis profesores que a lo largo de mi carrera me brindaron todo su apoyo, les agradezco por sus consejos, tiempo, amistad y por los conocimientos que me transmitieron.

Quiero agradecer también a aquellas personas que hicieron posible la ejecución de mi investigación, como la directora, docente de aula de la I.E Los Ángeles de Chimbote.

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general Determinar si la aplicación del juego lúdico basadas en el enfoque colaborativo, mejoraran el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial de la I.E.G.P “Los Ángeles de Chimbote” distrito de Chimbote en el año 2015. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental, se aplicó un pretest y post test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 24 niños y niñas de 4 años de educación inicial. El instrumento y técnica empleados para la recolección de los datos fueron la observación y la lista de cotejo respectivamente. Para el procesamiento de análisis de datos se utilizó la estadística no paramétrica en la prueba de Wilcoxon, dado que las variables de la hipótesis son de naturaleza ordinal y se concluyó que no existe diferencia significativa entre los promedios del pre test y post test después de aplicar la estrategia didáctica basada en el juego lúdico en el enfoque colaborativo.

Palabras clave: Actividades lúdicas, enfoque cooperativo, motricidad gruesa, nivel inicial.

ABSTRACT

The research was to determine whether overall objective application of playful game based on the collaborative approach, improve the development of gross motor skills in children 4 years of initial education IEGP "Los Angeles de Chimbote" Chimbote district in the year 2015. The quantitative study is a pre experimental research design, a pre-test and post-test was applied to one group. We worked with a sample population of 25 children from four years of initial education. The instrument and technique used for collecting data were observation and checklist respectively. For processing data analysis nonparametric statistics were used in the Wilcoxon test, since the variables of the hypothesis are ordinal nature and concluded that there is no significant difference between the average pretest and posttest after applying the teaching strategy game based on collaborative playful approach.

Keywords: recreational activities, cooperative approach, gross motor, initial

ÍNDICE DE CONTENIDO

Hoja de firma de jurado y asesor.....	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento.....	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
Hoja de contenido.....	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA	4
2.1. Didáctica.....	4
2.2. Estrategia didáctica.....	4
2.2.1 el juego lúdico.....	5
2.2.1.1. tipos de juego lúdico.....	6
2.2. 1.3. la actividad lúdica.....	9
2.2.1.4 secuencia didáctica	10
2.2.2. Enfoque metodológico.....	11
2.2.2.2.1 enfoque colaborativo	11
2.2.3. recursos con aportes de aprendizaje	13
2.3. Motricidad gruesa	14
2.3.1. Desarrollo de la motricidad gruesa.....	14
2.3.1.1 Aspectos y dimensiones.....	14
III, HIPOTESIS.....	18

IV. METODOLOGÍA	18
4.1. Diseño de investigación.....	19
4.2. Población y muestra.....	20
4.2.1. Área geográfica.....	20
4.2.2.-Criterios de inclusión... ..	21
4.2.3.-Criterios de exclusión... ..	21
4.2.4. Muestra	21
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	22
4.3.1.-Variable independiente.....	22
4.3.2.-Variable dependiente	22
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	22
4.5. Plan de análisis	25
4.6. Prueba de wilcoxon	26
4.7 Medición de variable dependiente	26
4.9. Principios éticos.....	28
V. RESULTADOS	28
5.1. Resultados.....	28
5.2. Análisis de resultados... ..	50
VI. CONCLUSIONES	56
Referencias bibliográficas... ..	57
Anexos.....	64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 población -----	20
Tabla 2- Medición de variable -----	26
Tabla 3- nivel de Motricidad gruesa-Pre test-----	28
Tabla 4 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la Sesión de aprendizaje N° 1 (jugando a desplazarnos) -----	30
Tabla 5 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la Sesión de aprendizaje N° 2 (Desplazándome me divierto) -----	31
Tabla 6 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la Sesión de aprendizaje N° 3 (jugando con mi coordinación) -----	32
Tabla 7 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la Sesión de aprendizaje N° 4 (coordino mis movimientos) -----	33
Tabla 8 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la Sesión de aprendizaje N° 5 (jugando a los volantines) -----	34
Tabla 9 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la Sesión de aprendizaje N° 6(coordino mis movimientos) -----	35

Tabla 10 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la	
Sesión de aprendizaje N° 7 (nos desplazamos) -----	36
Tabla 11 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la	
Sesión de aprendizaje N° 8 (jugando a desplazarnos) -----	37
Tabla 12 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la	
Sesión de aprendizaje N° 9 (jugando a los volantines) -----	38
Tabla 13 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la	
Sesión de aprendizaje N° 10 (jugando con i coordinación) -----	39
Tabla 14 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la	
Sesión de aprendizaje N° 11(volantines) -----	40
Tabla 15 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la	
Sesión de aprendizaje N° 12 (jugando a desplazarnos)-----	41
Tabla 16 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la	
Sesión de aprendizaje N° 13 (desplazándole me divierto) -----	42
Tabla 17 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la	
Sesión de aprendizaje N° 14 (jugando con mi coordinación)-----	43
Tabla 18 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la	

Sesión de aprendizaje N° 15 (caminando en diferentes direcciones) -----	44
Tabla 19 nivel de desarrollo de la motricidad gruesa- post test -----	45
Tabla 20 calificaciones obtenidas en el pre test y post test -----	46
Tabla 21 prueba de wilconxon-----	47
Tabla 22 estadística de contraste -----	47

ÍNDICE DE GRAFICOS

Grafico 1 -nivel de Motricidad gruesa-Pre test -----	29
Grafico 2 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la Sesión de aprendizaje N° 1 (jugando a desplazarnos) -----	30
Grafico 3 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la Sesión de aprendizaje N° 2 (Desplazándome me divierto) -----	31
Grafico 4 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la Sesión de aprendizaje N° 3 (jugando con mi coordinación) -----	32
Grafico 5 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la Sesión de aprendizaje N° 4 (coordino mis movimientos) -----	33
Grafico 6 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la Sesión de aprendizaje N° 5 (jugando a los volantines) -----	34
Grafico 7 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la Sesión de aprendizaje N° 6(coordino mis movimientos) -----	35
Grafico 8 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la Sesión de aprendizaje N° 7 (nos desplazamos) -----	36
Grafico 9 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la	

Sesión de aprendizaje N° 8 (jugando a desplazarnos) -----37

Grafico 10 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la
Sesión de aprendizaje N° 9 (jugando a los volantines) -----38

Grafico 11 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la
Sesión de aprendizaje N° 10 (jugando con i coordinación) -----39

Grafico 12 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la
Sesión de aprendizaje N° 11(volantines) -----40

Grafico 13 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la
Sesión de aprendizaje N° 12 (jugando a desplazarnos)----- 41

Grafico 14 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la
Sesión de aprendizaje N° 13 (desplazándole me divierto) -----42

Grafico 15 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la
Sesión de aprendizaje N° 14 (jugando con mi coordinación)----- 43

Grafico 16 actividades lúdicas para Mejorar la Motricidad gruesa en la
Sesión de aprendizaje N° 15 (caminando en diferentes direcciones) -----44

Grafico 17 nivel de desarrollo de la motricidad gruesa- post test----- 45

I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada: “El Juego Lúdico Basado en el Enfoque Colaborativo para la Mejora de la Motricidad Gruesa en los Niños y Niñas de 4 años de la I.E.G.P Los Ángeles de Chimbote distrito de Chimbote, en el año 2015”

En el lugar donde se realiza la investigación se ha detectado que existen niños/as que necesitan tener atención adecuada en lo que respecta a su , desarrollo motor, afectivo; lo cual es deficiente por la falta de conocimiento dentro de la escuela y dentro del núcleo familiar, tal que se encuentran al cuidado de madres que se preocupan en asuntos como el trabajo y pierden el entusiasmo para jugar y estimular a sus hijos para desarrollar una motricidad gruesa adecuada, a su vez la falta de tiempo por parte de los mismos para compartir con sus hijos, ha venido creando problemas como, falta de integración grupal, tonicidad muscular, tímidos poco expresivos. Sabemos que la motricidad gruesa es de gran importancia para el desarrollo motor de los niños y niñas. El movimiento y expresión es una de las habilidades del hombre más importantes y útiles para la convivencia en sociedad.

La presente investigación busca mejorar la motricidad gruesa, que es una parte muy importante del desarrollo infantil. Un desarrollo motriz adecuado para la edad del niño es muy importante en el ámbito de la motricidad gruesa, ya que el estado de desarrollo afecta también otros ámbitos de la vida del niño. El niño que desarrolla con normalidad su motricidad gruesa tendrá como resultado a niños seguros y con menos problemas en la escuela para aprender a escribir y en las clases de psicomotricidad, tendrá más confianza en sí mismo y podrá realizar sus actividades más deprisa, donde Estas habilidades se irán reforzando día a día.

En el tiempo de trabajo de observación realizada en la institución educativa “Los Ángeles de Chimbote” en el distrito de Chimbote, se percibió a niños con dificultades para desplazarse y problemas para coordinar sus movimientos, ocasionando en ellos como respuesta la frustración. Tomando en cuenta un punto muy importante en esta investigación, es que existen muchos docentes que ignoran a los niños con este problema al mismo tiempo no utilizan estrategias adecuadas para este nivel y desconocen la importancias del juego para el desarrollo de sus aprendizajes.

La siguiente investigación se centra en cómo el juego lúdico basado en el enfoque colaborativo mejora la motricidad gruesa en Niños y Niñas de edad preescolar de la Institución Educativa los Ángeles de Chimbote aplicando estrategias didácticas. En base a la problemática descrita se formuló el siguiente enunciado: ¿De qué manera la aplicación de juego lúdico basado en el enfoque colaborativo, mejora la motricidad gruesa de los Niños y Niñas de la Institución Educativa los Ángeles de Chimbote – Distrito de Chimbote en el año 2015?

Se formuló como objetivo general: Determinar si la aplicación del juego lúdico basadas en el enfoque colaborativo, mejoraran el Nivel de la Motricidad gruesa en los Niños de 4 años de educación inicial I.E.G.P “Los Ángeles de Chimbote” distrito de Chimbote en el año 2015

Y para dar cumplimiento al objetivo general se han formulado 3 objetivos específicos:

- Evaluar el Nivel de la Motricidad gruesa en los Niños de 4 Años de educación inicial, a través de un pre test.
- Aplicar la estrategia didáctica de juegos lúdicos, basados en el enfoque colaborativo.
- Evaluar la motricidad gruesa en los niños de 4 años a través de post test.

El tipo de investigación propuesta apuesta por la investigación explicativa, En el nivel cuantitativo por qué Buscan encontrar las razones o causas que ocasionan ciertos fenómenos. Su objetivo último es explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, con un diseño pre experimental con un pre test y un pos test la población estará conformada por niños de 4 años del nivel inicial y la muestra se seleccionara a través del muestreo no probabilístico de tipo intencional.

Para la recolección de datos se utilizara la técnica de observación a través de la lista de cotejo, basada en el diseño curricular nacional. Para el análisis de datos se utilizara la estadística descriptiva y para la contrastación de hipótesis la prueba estadística no paramétrica wilconxon.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Didáctica

El término Didáctica proviene del verbo "didaskhein, que significa enseñar, instruir, explicar. Es una disciplina pedagógica centrada en el estudio de los procesos de enseñanza aprendizaje, que pretende la formación y el desarrollo instructivo - formativo de los estudiantes. Busca la reflexión y el análisis del proceso de enseñanza aprendizaje y de la docencia. En conjunto con la pedagogía busca la explicación y la mejora permanente de la educación y de los hechos educativos. (Carolina.2007)

2.2 Estrategia didáctica

Es un conjunto de acciones dirigidas a la consecución de una meta, implicando pasos a realizar para obtener aprendizajes significativos, y así asegurar la consecución de un objetivo; toma en cuenta la capacidad de pensamiento que posibilita el avance en función de criterios de eficacia. Su finalidad es regular la actividad de las personas, su aplicación permite seleccionar, evaluar, persistir o abandonar determinadas acciones para llegar a conseguir la meta que nos proponemos, son independientes; implican autodirección; la existencia de un objetivo y la conciencia de que ese objetivo existe y autocontrol; la supervisión y evaluación de propio comportamiento en función de los objetivos que lo guían y la posibilidad de imprimirle modificaciones cuando sea necesario y según las necesidades y contextos donde sean aplicadas estas estrategias didácticas. Antonio. (2009).

2.2.1 El Juego lúdico

Antes de dar a conocer las perspectivas de estos autores es importante definir la palabra juego, entendiéndose éste como una actividad u operación que se ejerce o se realiza solo con miras en sí mismo. Es una actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral. Las actividades lúdicas implican que el niño (a) al ocuparse en su quehacer espontaneo crea se imagina y sobre todo se divierte:

Jean Piaget (citado por Villareal, a .2003) afirma que “El juego tiene mucho más un sentido de asimilación que acomodación .es decir a través del juego se propician aprendizajes sin dar cuenta al niño que lo está haciendo. Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación:

Vygotsky (citado por Villareal, a .2003) lo señalado por este autor indica que: en el desarrollo cultural del niño toda función aparece dos veces, primero a nivel social y luego a nivel individual primero entre personas y después en el interior del propio niño (Vygotsky; 1985:66)

Este teórico expresa la forma de cómo se apropia el niño del conocimiento, se rige en el aspecto sociocultural. Por tal motivo es relevante en vista del tipo de relación que se dan en el aula y todo lo que allí se genera dada la variedad de caracteres de los mismos.

2.2.1.1 Tipos del juego lúdico:

Aclarando lo concerniente a las etapas del juego y en vista de lo que reporta, se sustraen elementos necesarios para implementar la actividad lúdica mediante las variaciones que del juego se hace, mismas que se plasman en líneas posteriores.

2.2.1.2.1 Los juegos populares.- están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten:

2.1.1.2 Juegos tradicionales

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones.

Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

2.2.1.2.3 Juegos infantiles:

2.2.1.2 .3.1 El juego funcional o de ejercicio

Entre los 0-5 años. Son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son: Desarrollo sensorial, Coordinación de los movimientos y los desplazamientos, Desarrollo del equilibrio estático y dinámico, Comprensión del mundo que rodea al bebe, Auto superación, Interacción social con el adulto de referencia, Coordinación óculo-manual

Una modalidad de juego de ejercicio es el juego turbulento. Es un juego motor que consiste en carreras, saltos, persecuciones, luchas, etc

2.2.1.2.3 .2 El juego simbólico

Este tipo de juego se caracteriza porque los pequeños evocan situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente. De ahí que se convierten en personajes, y sus muñecos cobran vida a su gusto e imaginación.

El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos. Este tipo de juegos es muy importante, debido a que el lenguaje también está presente en ellos. Al curar la “herida” del oso de peluche, y tratar de aliviarlo diciéndole que todo va a estar bien, el niño estimula su lenguaje.

El juego simbólico pasa por diversas etapas de maduración. Es decir, comienzan el forma individual y progresivamente se transforma en un juego colectivo. (Buchelli. 2013)

2.2.1.2 .3.3 El juego de reglas

Tiene un carácter necesariamente social. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y seguimiento de las reglas definen el juego. Los beneficios del juego de reglas son: Se aprende a ganar y perder, a

respetar turnos y normas y opiniones o acciones de los compañeros de juego, Aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades, Favorecimiento del desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

2.2.1.2.3.4 El juego de construcción

Aparece alrededor del primer año. Se realiza en paralelo a los demás tipos de juego. Evoluciona con los años. Los beneficios del juego de construcción son: Potenciación de la creatividad, Desarrollo de la generosidad y el juego compartido, Desarrollo de la coordinación óculo-manual, Aumento del control corporal durante las acciones, Incremento de la motricidad fina, Aumento de la capacidad de atención y concentración.

2.2.1.3 La actividad lúdica

Existe interacción con elementos tanto físicos (otros niños, juguetes u objetos) como imaginativos (representación y manejos concretos o simbólicos).

Principios de la actividad lúdica, Respete el juego del niño , Estimule el juego, Asigne un lugar, Organice los juguetes según la edad, Colóquese a nivel del niño, Intente jugar como niño o niña, Deje al niño seleccionar sus juguetes:

Factores que determinan el juego, el Sexo , la Edad cronológica y mental, Influencia familiar, Condiciones de vida y Valores culturales:

Características del Juego Es una actividad espontánea y libre No tiene interés material Se desarrolla con orden Es un espacio liberador El juego no aburre Es

una fantasía hecha realidad Es una reproducción de la realidad Se expresa en un tiempo y espacio Puede ser individual o social Es evolutivo Es una forma de comunicación Es original.

2.2.1. 4 Secuencia didáctica

El objetivo didáctico, Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.

Las acciones lúdicas, Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

Las reglas del juego, Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además dan la pauta de cómo complementar las actividades planteadas

¿Qué reglas deben distinguir de los demás juegos?

Las que condicionan la tarea docente, las que establecen la secuencia para desarrollarla acción, las que prohíben determinadas acciones.

3.2.2 Enfoque metodológico de aprendizaje

Es una metodología de enseñanza aprendizaje por medio de la cual los estudiantes adquieren procesos de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza

3.2.2.2.1 Enfoque colaborativo:

Según Pierluissi. (2012).sostiene que el aprendizaje colaborativo es entendido como el conjunto de métodos de instrucción y entrenamiento, apoyados con tecnologías y estrategias para propiciar el desarrollo de habilidades mixtas (aprendizaje y desarrollo personal y social), donde cada miembro del grupo es responsable tanto de su aprendizaje como el de los restantes miembros del grupo.

El aprendizaje en ambientes colaborativos, busca propiciar espacios en los cuales se dé la discusión entre los estudiantes al momento de explorar conceptos que interesa dilucidar o situaciones problemáticas que se desea resolver; se busca que

la combinación de situaciones e interacciones sociales pueda contribuir hacia un aprendizaje personal y grupal efectivo. La preocupación del aprendizaje colaborativo gira en torno a la experiencia en sí misma, más que a los resultados esperados. Se espera que el ambiente sea atractivo para cada uno de los miembros del grupo.

En relación al aprendizaje, cada integrante del grupo debe asumir roles dentro del ambiente colaborativo. La comunidad de aprendizaje comparte intereses, pero los por qué y cómo aprende cada uno es individual. Mientras el grupo está trabajando (compartiendo, apoyándose, cuestionando), cada miembro estará constantemente profundizando sus niveles de aprendizaje y de conocimiento.

Según reportes de la literatura existente se mencionan algunas de las competencias que se logran a través del Trabajo Colaborativo, a saber:

- Interdependencia Positiva: Los miembros del grupo deben necesitarse los unos a los otros, confiar en el entendimiento y éxito de cada persona.
- Promueve la interacción: la interacción es lo que va a permitir el seguimiento y el intercambio entre los diferentes miembros del grupo, y en esa misma medida se puede dar la retroalimentación.
- Valora la Contribución individual: cada miembro del grupo asume su tarea y su responsabilidad de responder con sus actividades dentro del grupo, y deben asumir el compartir y recibir contribuciones del mismo grupo.
- Permite el desarrollo de habilidades grupales: permite el desarrollo de habilidades grupales como liderazgo, coordinación de actividades, seguimiento y control, evaluación.

▪ 2.2.3 Recurso con aportes de aprendizaje

Recursos para el aprendizaje lúdica creatividad facultad de crear, capacidad de creación. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. Denominada también ingenio, inventiva, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente o pensamiento creativo, es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones de ideas, que habitualmente producen soluciones originales. Conjunto de elementos, procedimientos y estrategias que deben ponerse en funcionamiento para facilitar y mediar en los procesos de aprendizaje proceso de construcción.

Toda actividad lúdica se apoya en juguetes.

¿Para qué sirven los juguetes? Representar Interactuar Competir Explorar Reforzar su autoimagen Manifestar afectos y sentimientos Construir su vivencia Adquirir conocimientos Ejercitarse física y mentalmente Adquirir valores y principios.

Criterios para la elección de juguetes Polivalencia Atractivo Favorecedor de destrezas motoras Socializador Considerar la edad cronológica y mental.

2.3 Motricidad gruesa

El seguimiento de la Motricidad Gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño. Desde mi experiencia de docente en el nivel inicial en el desarrollo de la motricidad gruesa se da a través de las partes grandes del cuerpo; movimientos musculares. En este sentido Armijos. (2012), sostiene que la motricidad gruesa está relacionada con todos los movimientos del cuerpo de manera coordinada que realiza el niño los cuales son importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en otras áreas y son la base fundamental para el desarrollo cognitivo y del lenguaje.

2.3.1 Desarrollo de la motricidad gruesa.

Para Ardanaz (2009) considera las siguientes características del desarrollo motor en la edad de 4 años, percibe la estructura de su cuerpo, realiza tareas globales a través de la imitación, tiene mayor dominio en los desplazamientos como la arca y la carrera con giros, paradas y cambios de dirección y de velocidad, dominio del trazo, representa la figura humana en sus dibujos y creaciones, ordena acontecimientos cortos en el tiempo y usa los términos ayer, hoy y mañana

2.3.1.1 Aspectos /dimensiones

Las dimensiones de la psicomotricidad están constituidos por los siguientes.

2.3.1.1.1.-Dominio corporal dinámico

Luna (2005) .Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo y moverlas voluntariamente. Éste permite el desplazamiento y la sincronización de movimientos. Aspectos como la coordinación, la

coordinación viso-motriz y el equilibrio dinámico hacen parte de este dominio corporal dinámico.

Franco (2009), considera las siguientes dimensiones de motricidad gruesa:

a- Coordinación: es la capacidad que tienen los músculos del cuerpo ya que estas permiten que se puedan explorar una serie de diferentes conductas automatizadas ante un estímulo. Al lograr automatizar la respuesta psicomotora, disminuye el tiempo de reacción y de ejecución, produciendo una liberación de la atención y la posibilidad de concentrarse en aspectos menos mecánicos y más relevantes en acción.

b- Marcha: implica el desplazamiento de todo el cuerpo por el espacio que el niño va a explorar. Los desplazamientos son toda la progresión de un punto a otro del espacio, usando como medio principal el movimiento corporal total. Se encuentran los desplazamientos y se pueden destacar algunos factores que en el nivel educativo es de suma importancia ya que son el inicio del movimiento, la velocidad adecuada del desplazamiento se distinguen en seis tipos (pasos cruzados adelante, atrás, lateral diagonal adelante, diagonal atrás.)

c-correr: es importante adquirirlo ya que desarrolla los mismos elementos antes mencionados en la marcha, sin embargo aquí se añade algo más detención muscular, de velocidad, maduración y de fuerza. Cuando el niño cumple 2 años, correr será una actividad corriente para él, aunque a esta edad tenga aun problemas para detenerse o poder realizar giros. A los 4 años, él permitirá mejorar y además

controlar las partes que componen cuando se corre, como los son la partida, cambios de dirección, aceleración y parada.

d- Salto: aparece de manera espontánea al dar un paso hacia arriba y delante con ambos pies o por separado. Una vez que el infante adquiere esta habilidad física ya sea para correr, así mismo va adquiriendo la capacidad necesaria para saltar, esto quiere decir que cuando él va a correr se va a impulsar hacia arriba y hacia adelante con un solo pie y cae sobre el otro pie, entonces está cumpliendo con los requisitos mínimos para saltar bien. Este puede saltar con los dos pies juntos a una determinada longitud y cayendo sobre los dos pies, esta distancia que realiza cada niño progresa con la maduración física y el incremento de la fuerza muscular.

e-Rastrear: esto implica desplazarse con todo el cuerpo estando en contacto con el suelo, ya sea apoyándose en los codos y haciendo arrastrar con todo el cuerpo. Esta actividad solo se logra dominar totalmente hasta la edad de 8 años, es por ello y se cree conveniente realizarlo y ejercitarlo desde muy pequeño a cada infante.

f-trepar: esto quiere decir que implica la integración de brazos y piernas para subir o escalar a esta actividad debe realizarse en espacios que no sean peligrosos para el niño y se le debe presentar objetivos de su interés para motivarlos a realizar esta actividad.

- **Equilibrio dinámico**

El equilibrio dinámico consiste en el desplazamiento del cuerpo siendo, el equilibrio el eje fundamental de la independencia motora. El equilibrio dinámico es complejo y empieza a partir de los 5 y se prolonga hasta los 13 y se logra el completo control (Ortiz, n 2007).

• **Dominio corporal estático**

Hace referencia a las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; este se apoya principalmente en el equilibrio estático, el tono muscular, la respiración y la relajación. Meece, j (2004).

- Equilibrio estático

Es aquel en el que mediante el control del cuerpo y estando quietos o en movimiento pero en el mismo sitio, no perdemos el equilibrio, no nos caemos. Equilibrio Estático es realizar la pata coja sin moverse, estar de pie, estar sentado en un sitio, agacharse o levantarse Domínguez, f (2016).

- Tono muscular

Es la fuerza con la cual el músculo resiste el ser estirado, ósea, su rigidez. Es una contracción refleja de un músculo en respuesta a su estiramiento. El tono es un proceso normal, es una contracción mínima que tiene q tener el músculo para tener estabilidad y poder movernos.(Marcelo, t. 2013).

- Respiración-relajación neuromuscular

La respiración Se realiza en dos tiempos: inspiración (en el que el aire entra en los pulmones) espiración (el aire es expulsado al exterior). La respiración: es un contenido muy determinante en la educación de los primeros años de vida y en todo lo que esto conlleva: ritmo respiratorio, vías, fases y tipos. Para lograr la relajación es necesaria un conjunto de actividades respiratorias d tal manera que los niños encuentren tranquilidad y sosiego .Pacheco, g (2015).

III- Hipótesis de la investigación

El juego lúdico basado en el enfoque colaborativo mejora significativamente la motricidad gruesa en los Niños\ Niñas de la Institución Educativa “Los Ángeles de Chimbote” en el distrito de Chimbote en el año 2015

IV. METODOLOGÍA

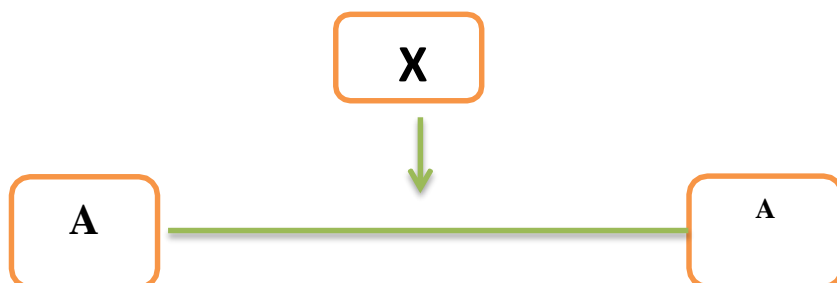
TIPO DE INVESTIGACIÓN.- El tipo de investigación propuesta apuesta por la investigación explicativa por qué Buscan encontrar las razones o causas que ocasionan ciertos fenómenos. Su objetivo último es explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste. “Están orientados a la comprobación de hipótesis causales de tercer grado; esto es, identificación y análisis de las causales (variables independientes) y sus resultados, los que se expresan en hechos verificables (variables dependientes). Los estudios de este tipo implican esfuerzos del investigador y una gran capacidad de análisis, síntesis e interpretación. Asimismo, debe señalar las razones por las cuales el estudio puede considerarse

explicativo. Su realización supone el ánimo de contribuir al desarrollo del conocimiento científico. (Rayfer. 2009)

NIVEL DE INVESTIGACIÓN DE LA TESIS.- La investigación se centra en el nivel cuantitativo, Durkheim, (1858 - 1917). Presenta como estrategia de investigación el empirismo o positivismo metodológico, es decir, se centra en los aspectos observables susceptibles de cuantificación, y utiliza la estadística para el análisis de los datos. Se contrapone a la metodología cualitativa o interpretativa. El principio fundamental del empirismo es que el conocimiento válido, cuantificable y medible, sólo puede establecerse por referencia a lo que se ha manifestado a través de la experiencia.

4.1. Diseño de la investigación

En esta investigación se utilizó el diseño Pre-experimental con pre-test y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar está constituida por un grupo social reducido, en este caso se menciona de forma específica el grado, la sección y el área con la que se trabajará.



DONDE:

A = Pre test

X = Aplicación de la estrategia didáctica

A= Post test

4.2. Población y muestra

4.2.1. Área geográfica del estudio

La población es de la institución educativa los Ángeles de Chimbote del distrito de Chimbote y está ubicada en la avenida Meiggs donde a su alrededor se encuentra: la comisaria de la florida, la universidad “Uladech”, la posta de Miraflores.

La muestra estará conformada por 24 niños del nivel Inicial. Se utilizó el muestreo No probabilístico intencional. En este tipo de muestreo las unidades muestrales no se seleccionan al azar, sino que son elegidas por el responsable de realizar la muestra.

Martínez (2009)

4.2.2. Población

Tabla 1. Población muestral de los estudiantes de 4 años de edad del aula “Los Leoncitos” de la I. E.P. “Los Ángeles de Chimbote”

Institución educativa particular	Distrito	Grado y Sección	N° estudiantes	
Los Ángeles de Chimbote.	Chimbote	4años ,aula “ los leoncitos “	Niñas	niños
			11	13
Total de estudiantes			24	

Fuente: Registro de asistencia de los estudiantes del aula los “leoncitos” de 4 años de la Institución Educativa particular “los ángeles de Chimbote Distrito de Chimbote.

4.2.2.-Criterios de inclusión

- ✓ Estudiantes de 4 años de edad.
- ✓ Matriculados en 4 años de edad del aula “los leoncitos”.
- ✓ Disposición a participar en el programa.

4.2.3.-Criterios de exclusión

- ✓ Estudiantes que se integren a la I. E.P después de haber iniciado el programa.

Estudiantes con capacidad disminuida para comunicarse

4.2.4. Muestra

El tipo de muestreo que se utilizó fue el intencionado. El muestreo por cuotas se utiliza intencionadamente porque permite seleccionar los casos característicos de la población limitando la muestra a estos casos. En este caso, se trabajó con toda la población de la investigación.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

4.3.1.-Variable independiente:

Juego lúdico basado en el enfoque colaborativo es una actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral. Las actividades lúdicas implican que el niño (a) al ocuparse en su quehacer espontáneo crea, se imagina y sobre todo se divierte.

4.3.2.-Variable dependiente:

Motricidad gruesa es la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos).

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para la recolección de los datos se utilizará la **técnica de la observación**, la cual consiste en establecer una relación concreta e intensiva entre el investigador y el hecho social o los actores sociales, de los que se obtienen datos que luego se sintetizan para desarrollar la investigación. Fabbry (2009)

Y como instrumento la **lista de cotejo** que es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo

momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de alumno y alumna. Bordas (2009)

Este instrumento es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados.

La lista de cotejo que se utilizó en la presente investigación ha sido adaptada a los niños de 4 años de educación inicial elaborada con 15 ítems las cuales estuvieron destinadas a recoger información sobre el nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 años.

El instrumento está organizado por 2 dimensiones :

- Dominio corporal dinámico

Sub dimensiones:

- Equilibrio dinámico.- No se evaluará porque empieza a desarrollarse partir de los 4 años y a controlarse a partir de los 5 años.
- Coordinación - 5 ítems

- Dominio corporal estático

Sub dimensiones:

- Equilibrio estático.- no se evaluará porque empieza a desarrollarse a partir de los 5 años.
 - Tono muscular
 - Respiración – 5 ítems
 - Relajación -5 ítems
- **Validez de la lista de cotejo sobre motricidad gruesa**

Validez de contenido:

La medición de la validez de contenido se realizó utilizando la fórmula de Lawshe

denominada “Razón de validez de contenido (CVR)”.

$$CVR = \frac{n_e - N/2}{N/2}$$

n_e = número de expertos que indican "esencial".

N = número total de expertos.

Al validar el cuestionario se calcula la razón de validez de contenido para cada reactivo, el valor mínimo de CVR para un número de 8 expertos es de 0,75.

De acuerdo con Lawshe si más de la mitad de los expertos indica que una pregunta es esencial, esa pregunta tiene al menos alguna validez de contenido.

Procedimiento llevado a cabo para la validez:

1. Se solicitó la participación de un grupo 8 expertas del área de Educación.
2. Se alcanzó a cada de la expertas la “FICHA DE VALIDACIÓN SOBRE LA MOTRICIDAD GRUESA. (Ver anexo 3).
3. Cada experta respondió a la siguiente pregunta para cada una de las preguntas del cuestionario: ¿El conocimiento medido por esta pregunta es...
 - esencial
 - útil pero no esencial
 - no necesaria
4. Una vez llenas las fichas de validación, se anotó el número de expertas que afirma que la pregunta es esencial.
5. Luego se procedió a calcular el CVR para cada uno de las preguntas. (Ver anexo 3)

6. Se evaluó que preguntas cumplían con el valor mínimo de la CVR teniendo en cuenta que fueron 8 expertas que evaluaron la validez del contenido. Valor mínimo 0,75.
7. Se identificó las preguntas en los que más de la mitad de las expertas lo consideraron esencial pero no lograron el valor mínimo.
8. Se analizó si las preguntas cuyo CVR no cumplía con el valor mínimo se conservarían en el cuestionario.
9. Se procedió a calcular el Coeficiente de Validez Total del Cuestionario.

Calculo del Coeficiente de Validez Total:

$$\text{Coeficiente de validez total} = \frac{\sum CVR_i}{\text{Total de reactivos}}$$

$$\text{Coeficiente de validez total} = \frac{12,375}{15}$$

$$\text{Coeficiente de validez total} = 0,825.$$

Este valor indica que el instrumento es válido para recabar información respecto a la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa “Los ángeles de Chimbote “- distrito de Chimbote.

4.5. Plan de análisis

Para el procesamiento de los datos se utilizará la estadística descriptiva y la estadística inferencial a través de la prueba de Wilcoxon.

Para pruebas no paramétricas utilizando el software estadístico SPSS. Y para la elaboración de gráficos se hará uso del programa microsofexcel 2012.

4,6 PRUEBA DE WILCOXON: Es una prueba no paramétrica que utiliza rangos de datos muestrales de dos poblaciones independientes. Se utiliza para probar la hipótesis nula de que las dos muestras independientes provienen de poblaciones con medianas iguales. La hipótesis alternativa es la aseveración de que las dos poblaciones tienen medianas diferentes. Search. (2013).

4.7 Medición de variable dependiente

Tabla 2. Escala de calificación

Nivel Educativo	Escala de calificación	Descripción
Educación inicial Literal y descriptiva	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	B En proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

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

4.8. Matriz de consistencia

enunciado	objetivos	hipótesis	Variables	Metodología
De qué manera la aplicación de juego lúdico basado en el enfoque colaborativo, mejora la motricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa los Ángeles de Chimbote – Distrito de Chimbote en el año 2015?	<p>*OBJETIVO GENERAL: Determinar si la aplicación del juego lúdico basadas en el enfoque colaborativo, mejoraran el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial de la I.E.G.P “Los Ángeles de Chimbote” distrito de Chimbote en el año 2015.</p> <p>*OBEJETIVOS ESPECIFICOS: -_ Evaluar el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial, a través de un pre test. - Aplicar la estrategia didáctica de juegos lúdicos, basados en el enfoque colaborativo. - Evaluar la motricidad gruesa en los niños de 4 años a través de post test.</p>	* El juego lúdico basado en el enfoque colaborativo mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de la institución educativa “los Ángeles de Chimbote “en el distrito de Chimbote en el año 2014.	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE: E: _El juego lúdico bajo el enfoque colaborativo.</p> <p>*VARIABLE DEPENDIENTE: Motricidad gruesa</p>	<p>TIPO: Explicativo NIVEL: cuantitativo DISEÑO: pre experimental POBLACIÓN Y MUESTRA: es de la institución educativa los Ángeles de Chimbote con una muestra de 24 niños del nivel inicial TECNICAS: observación INSTRUMENTO : Lista de cotejo</p>

4.9. Principios éticos

Para esta investigación se tomó en cuenta el código de ética que se basa en principios y valores éticos que guían la investigación la cual está guiada por cinco principios éticos, las cuales son, protección a las personas, beneficencia y maleficencia, justicia, integridad física, que tienen como base legal a nivel Internacional: el Código de Nuremberg, la Declaración de Helsinki y la Declaración Universal sobre bioética y derechos Humanos de la UNESCO. En el ámbito nacional, se reconoce la legislación peruana para realizar trabajos de investigación.(uladech, 2016)

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Los resultados están en función de los objetivos propuestos y a la hipótesis planteada.

5.1.1-Identificar el Nivel de Desarrollo de la Motricidad Gruesa de los Niños de 4 años de edad de Educación Inicial a través de un Pre Test.

Tabla 3.

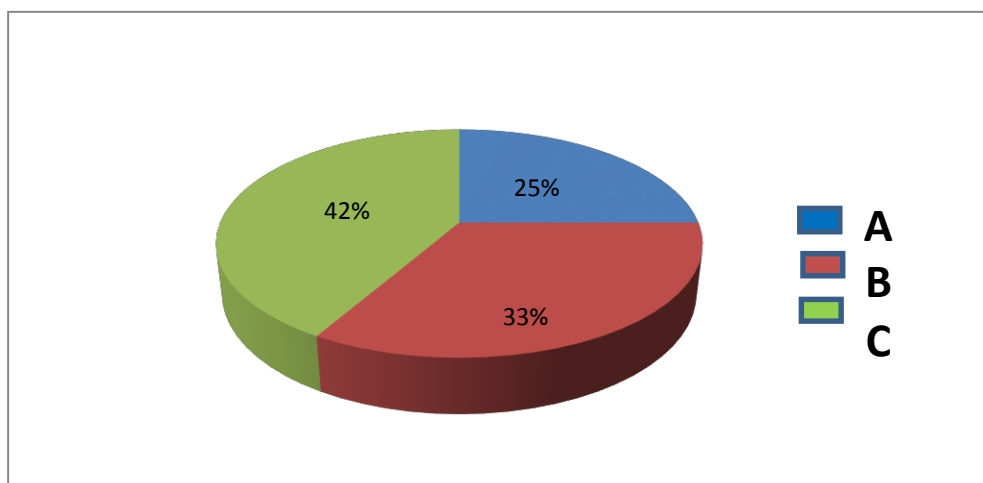
Nivel de motricidad gruesa de los Niños de 4 años en el Pre Test

Logro de aprendizaje	F	%
A	6	25%
B	8	33%
C	10	42%
Total	24	100 %

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 1.

Nivel de Motricidad Gruesa de los Niños de 4 años en el Pre Test



Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 3 y gráfico 1, se observó que de los 24 niños del aula “Los leoncitos” de 4 años de edad, el 42.00% obtuvieron C.

5.1.2- Aplicar las actividades lúdicas basadas en un enfoque colaborativo.

Para dar cumplimiento al presente objetivo, se desarrollaron quince sesiones de aprendizaje durante el segundo bimestre escolar en el aula de 4 años de Educación Inicial de la I E Particular “los ángeles de Chimbote”. Siendo los resultados los siguientes:

Tabla 4

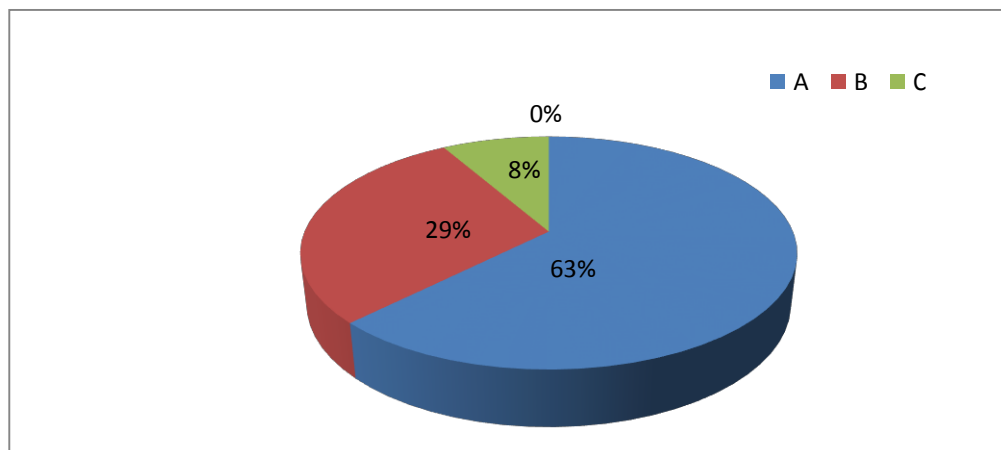
Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Primera sesión: Jugando a desplazarnos.

Logro de aprendizaje	f	%
A	15	63%
B	7	29%
C	2	8%
Total	24	100 %

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 2.

Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Primera sesión: Jugando a desplazarnos



Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 4 y gráfico 2, se observó que de los 24 estudiantes del aula “Los leoncitos” de 4 años de edad, el 63.0% obtuvieron A.

Tabla 5.

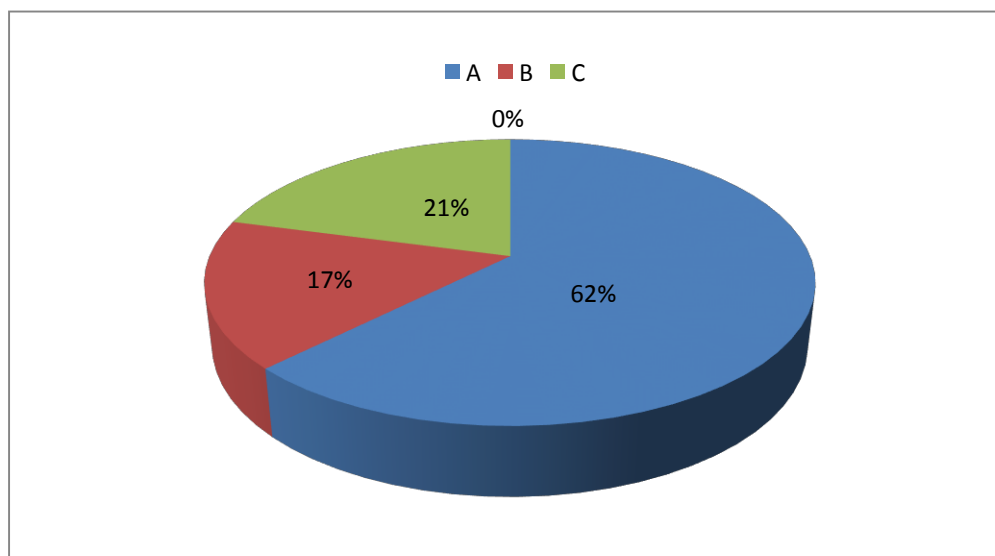
Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Segunda sesión: me divierto desplazándome

Logro de aprendizaje	F	%
A	15	62%
B	4	17%
C	5	21%
Total	24	100 %

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 3.

Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Segunda sesión: desplazándome me divierto



Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 5 y gráfico 3, se observó que de los 24 estudiantes del aula “Los leoncitos” de 4 años, el 62.00 % obtuvieron A.

Tabla 6.

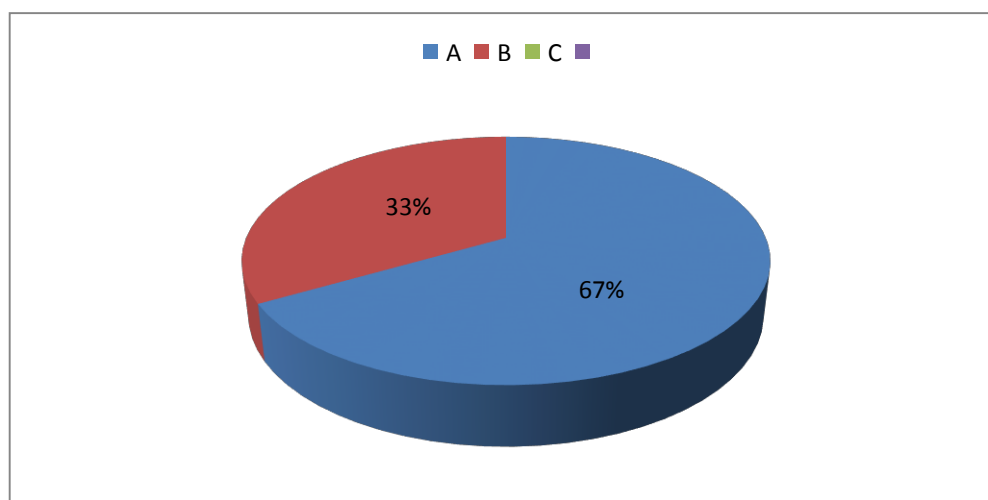
Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Tercera sesión: jugando con mi coordinación

Logro de aprendizaje	f	%
A	16	67%
B	8	33%
C	0	0 %
Total	24	100 %

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 4.

Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Tercera sesión: jugando con mi coordinación



Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 6 y gráfico 4, se observa que de los 24 estudiantes del aula “Los leoncitos” de 4 años de edad, el 67 % obtuvieron A.

Tabla 7

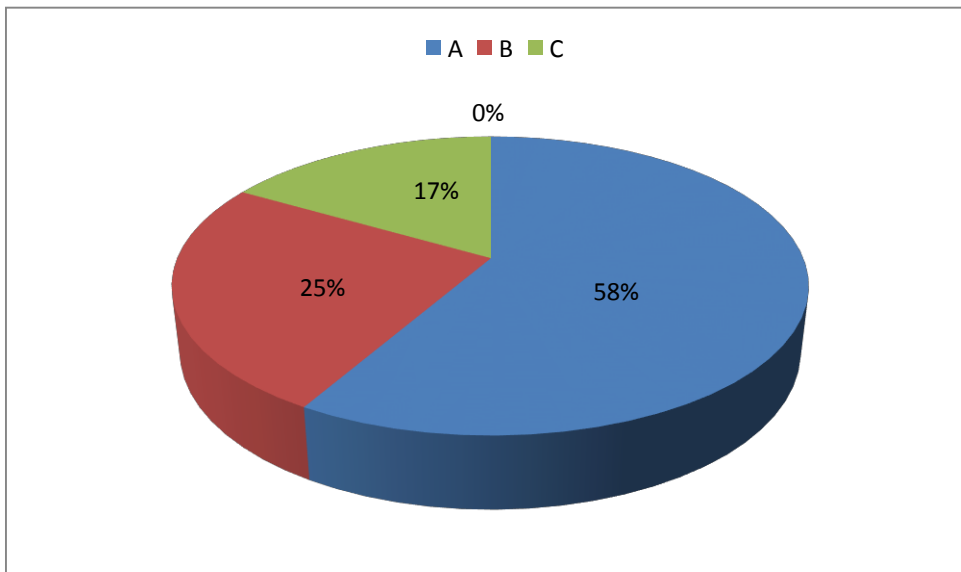
Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Cuarta sesión: coordino mis movimientos

Logro de aprendizaje	f	%
A	14	58%
B	6	25%
C	4	17%
Total	24	100 %

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 5.

Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Cuarta sesión: coordino mis movimientos.



Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 7 y gráfico 5, se observa que de los 24 estudiantes del aula “Los leoncitos” de 4 años de edad, el 58.00% obtuvieron A.

Tabla 8

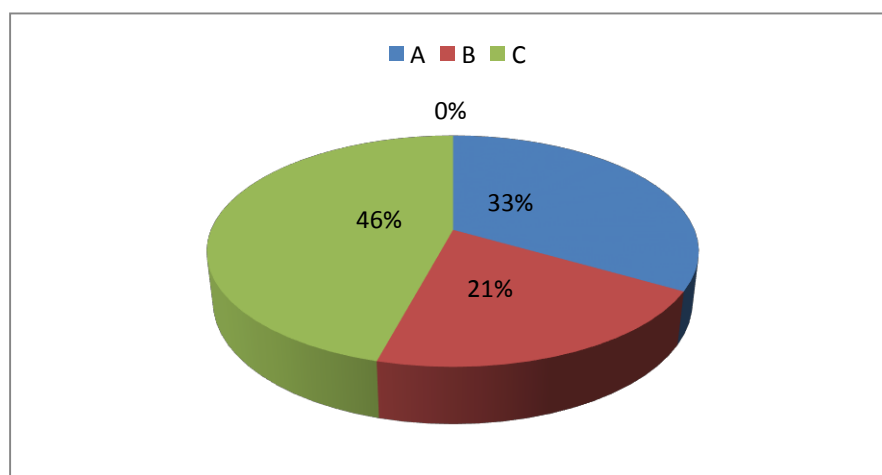
Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Quinta sesión: jugando a los volantines

Logro de aprendizaje	f	%
A	8	33%
B	5	21 %
C	11	46 %
Total	24	100 %

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 6

Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Quinta sesión: jugando a los volantines



Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 8 y gráfico 6, se observa que de los 24 estudiantes del aula “Los leoncitos” de 4 años de edad, el 33% obtuvieron A.

Tabla 9

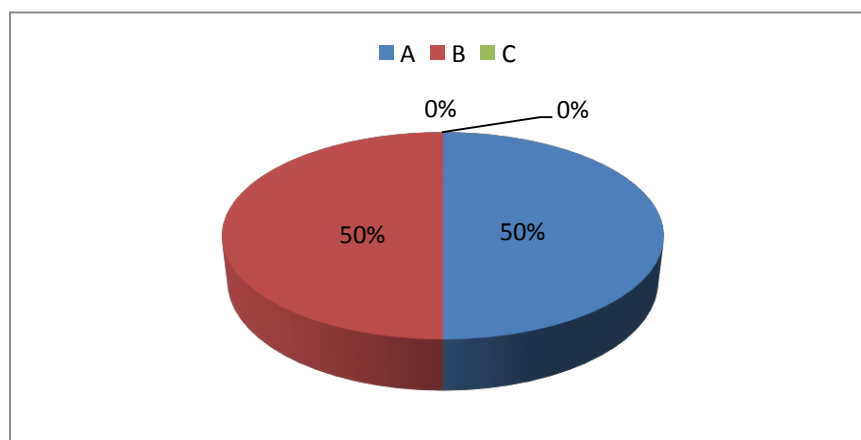
Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Sexta sesión: coordinando mis movimientos

Logro de aprendizaje	f	%
A	12	50%
B	12	50%
C	0	00%
Total	24	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 7

Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Sexta sesión: coordinando mis movimientos



Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 9 y gráfico 7, se observó que de los 24 estudiantes del aula “Los leoncitos” de 4 años de edad, el 50.00% obtuvieron A.

Tabla 10

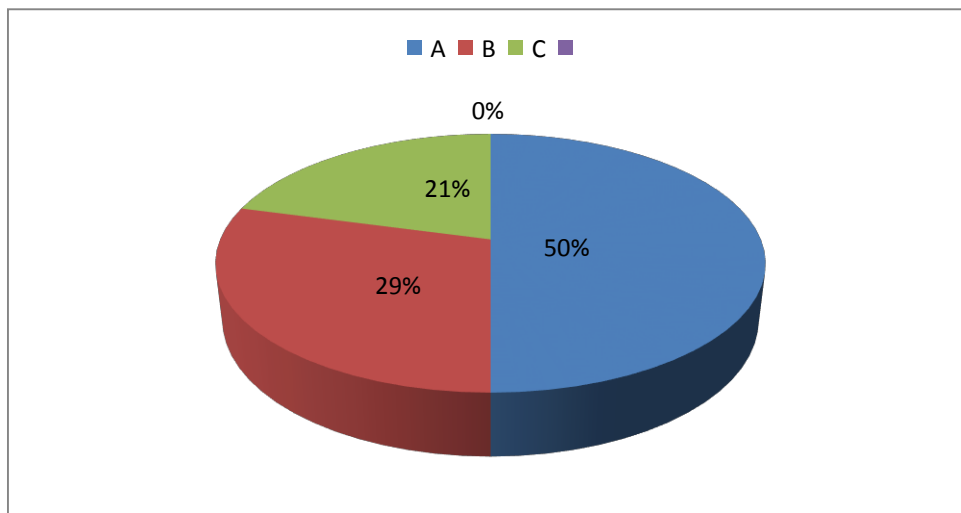
Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Séptima sesión: nos desplazarnos

Logro de aprendizaje	f	%
A	12	50%
B	7	29%
C	5	21%
Total	24	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 8

Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Séptima Sesión: nos desplazarnos



Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 10 y gráfico 8, se observó que de los 24 estudiantes del aula “Los leoncitos” de 4 años de edad, el 50.00% obtuvieron A.

Tabla 11

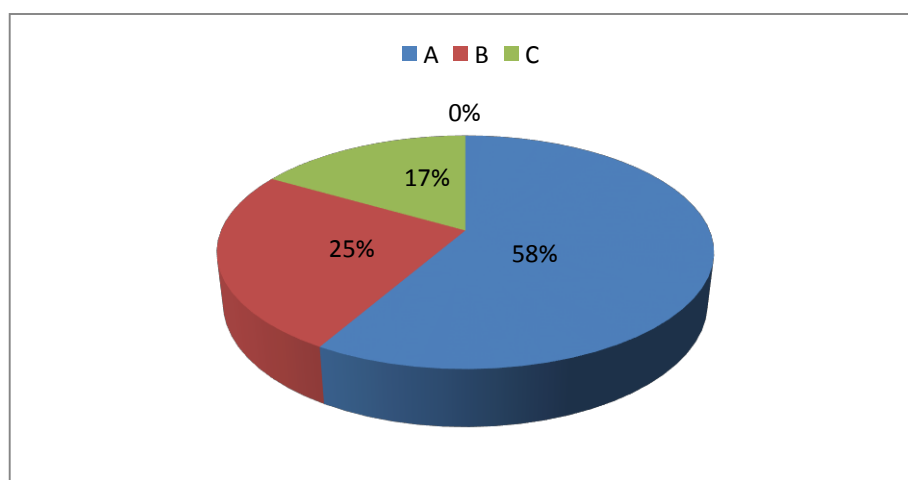
Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Octava sesión: jugando a desplazarnos.

Logro de aprendizaje	f	%
A	14	58%
B	6	25%
C	4	17%
Total	18	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 9

Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Octava sesión: jugando a desplazarnos



Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 11 y gráfico 9, se observó que de los 24 estudiantes del aula “Los leoncitos” de 4 años de edad, el 58.00% obtuvieron A.

Tabla 12

Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la

Novena sesión: jugando a los volantines

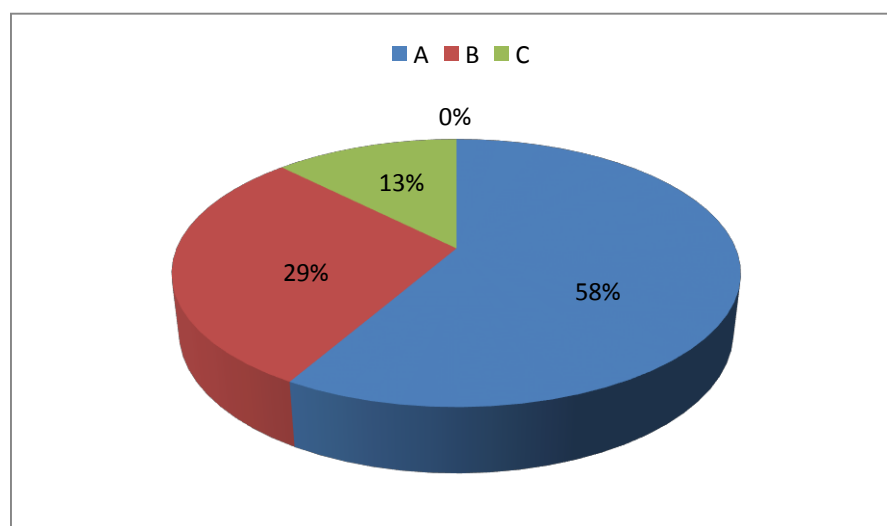
Logro de aprendizaje	f	%
A	14	58 %
B	7	29%
C	3	13%
Total	24	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 10

Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la

Novena sesión: jugando a los volantines



Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 12 y gráfico 10, se observó que de los 24 estudiantes del aula “Los leoncitos” de 4 años de edad, el 58.00% obtuvieron A.

Tabla 13

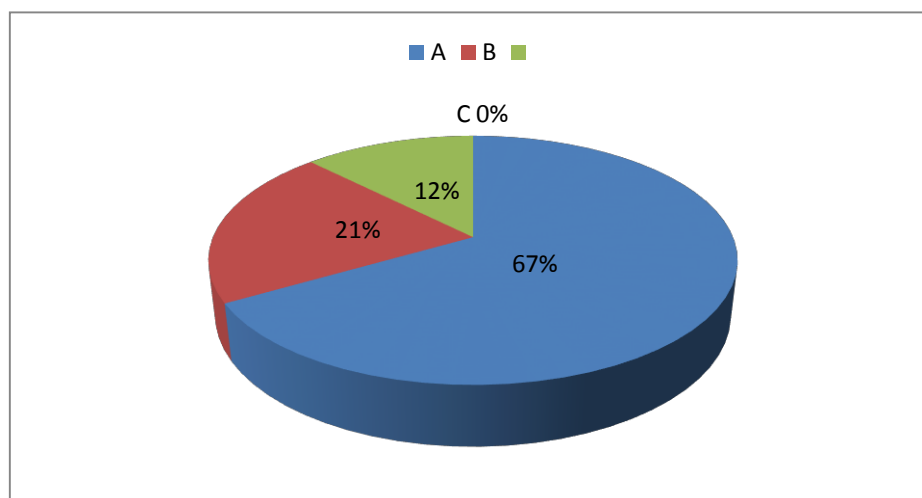
*Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la
Décima sesión: jugando con mi coordinación.*

Logro de aprendizaje	f	%
A	16	67%
B	5	21%
C	3	12%
Total	24	100 %

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 11

*Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la
Décima sesión: jugando con mi coordinación*



Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 13 y gráfico 11, se observó que de los 24 estudiantes del aula “Los leoncitos” de 4 años de edad, el 67 .00% obtuvieron A.

Tabla 14

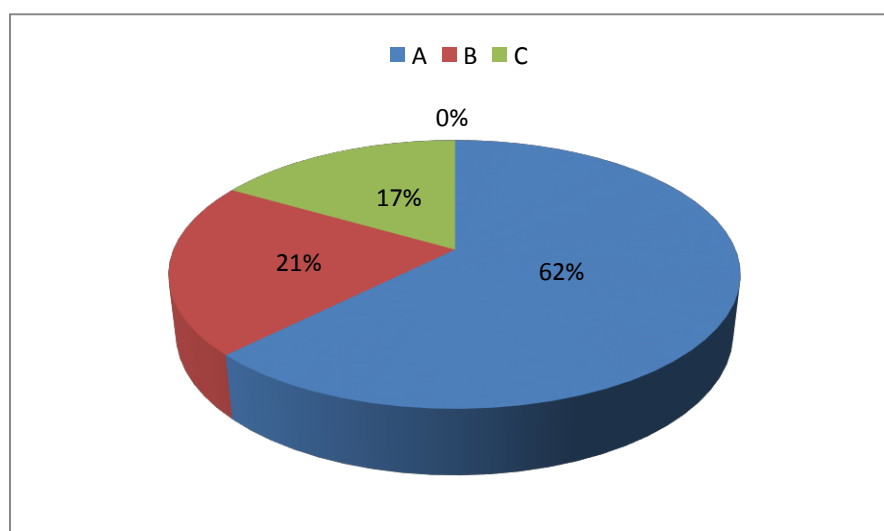
*Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la
Onceava sesión: volantines.*

Logro de aprendizaje	f	%
A	15	62%
B	5	21%
C	4	17%
Total	24	100 %

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 12

*Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la
Onceava sesión: volantines*



Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 14 y gráfico 12, se observó que de los 24 estudiantes del aula “Los leoncitos” de 4 años de edad, el 62.00% obtuvieron A.

Tabla 15

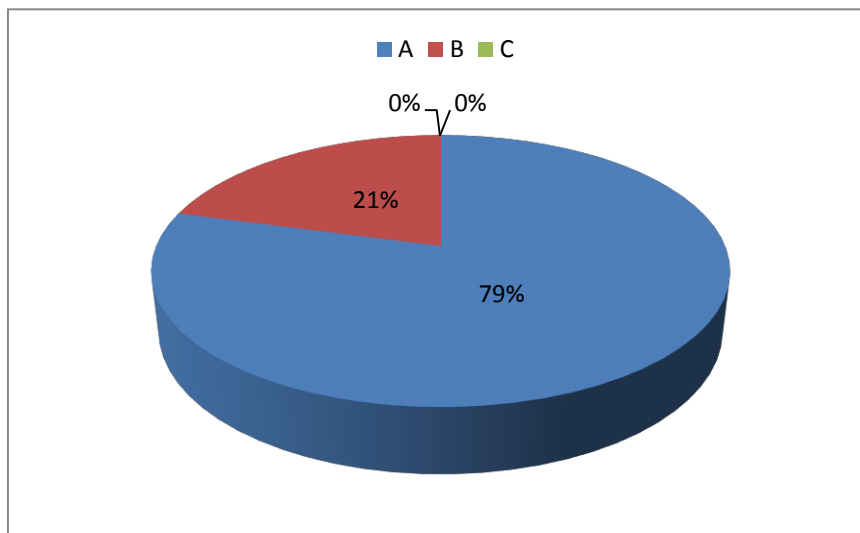
Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Doceava sesión: jugando a desplazarme

Logro de aprendizaje	f	%
A	19	79%
B	5	21%
C	0	0%
Total	24	100 %

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 13

Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Doceava sesión: jugando a desplazarnos



Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 15 y gráfico 13, se observó que de los 24 estudiantes del aula “Los ositos” de 4 años de edad, el 79 .00% obtuvieron A.

Tabla 16

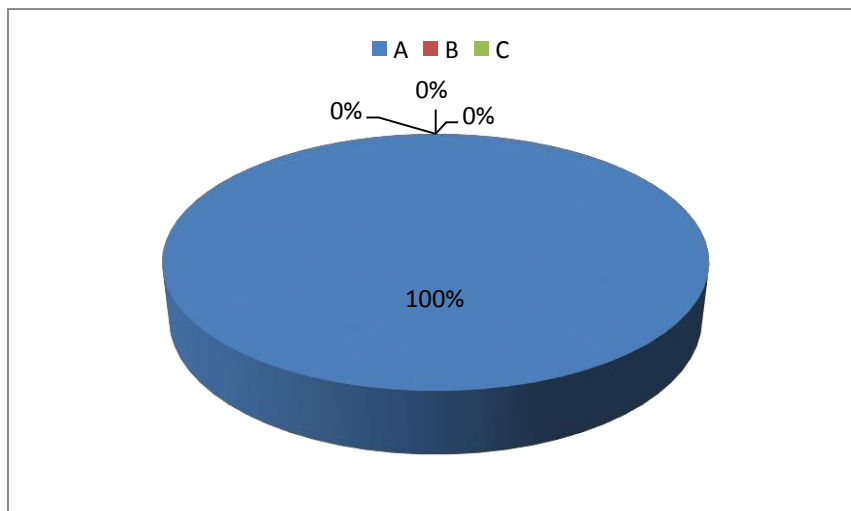
*Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la
Treceava sesión: desplazándome me divierto.*

Logro de aprendizaje	f	%
A	24	100%
B	0	0%
C	0	0%
Total	24	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 14

*Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la
Treceava sesión: desplazándome me divierto*



Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 16 y gráfico 14, se observó que de los 24 estudiantes del aula “Los leoncitos” de 4 años de edad, el 100 .00% obtuvieron A.

Tabla 17

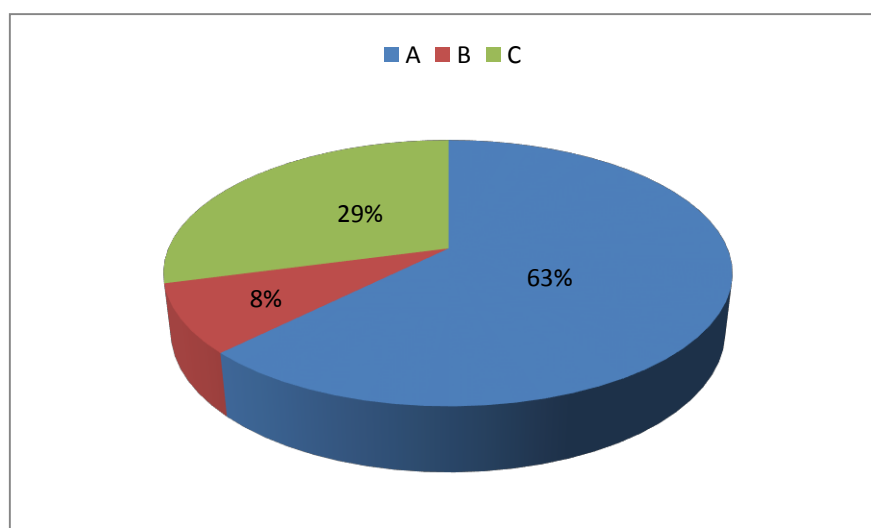
Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Catorceava sesión: jugando con mi coordinación.

Logro de aprendizaje	f	%
A	15	63%
B	2	8%
C	7	29%
Total	24	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 15

Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Catorceava sesión: jugando con mi coordinación.



Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 17 y gráfico 15, se observó que de los 24 estudiantes del aula “Los leoncitos” de 4 años de edad, el 63 .00% obtuvieron A.

Tabla 18

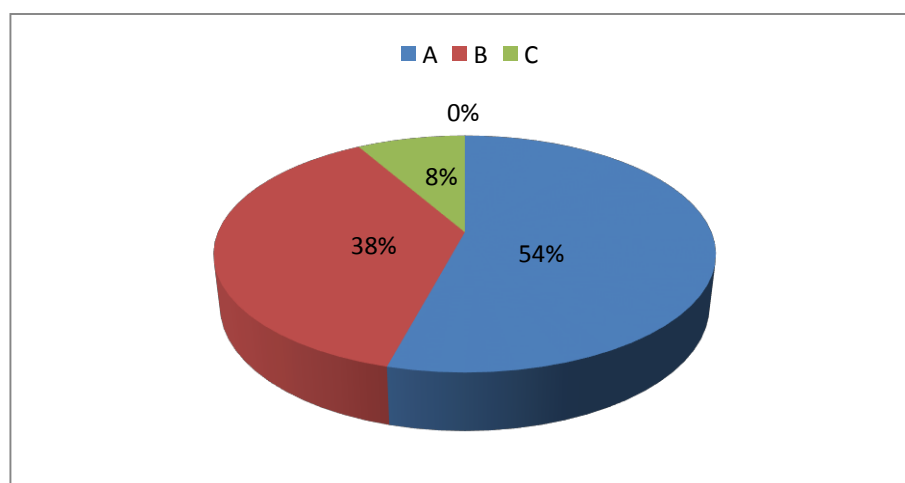
Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Quinceava sesión: caminando en diferentes direcciones.

Logro de aprendizaje	f	%
A	13	54%
B	9	38%
C	2	8%
Total	24	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 16.

Aplicación de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en la Quinceava sesión: caminando en diferentes direcciones



Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 18 y gráfico 16, se observó que de los 24 estudiantes del aula “Los leoncitos” de 4 años de edad, el 54.00% obtuvieron A.

Tabla 19

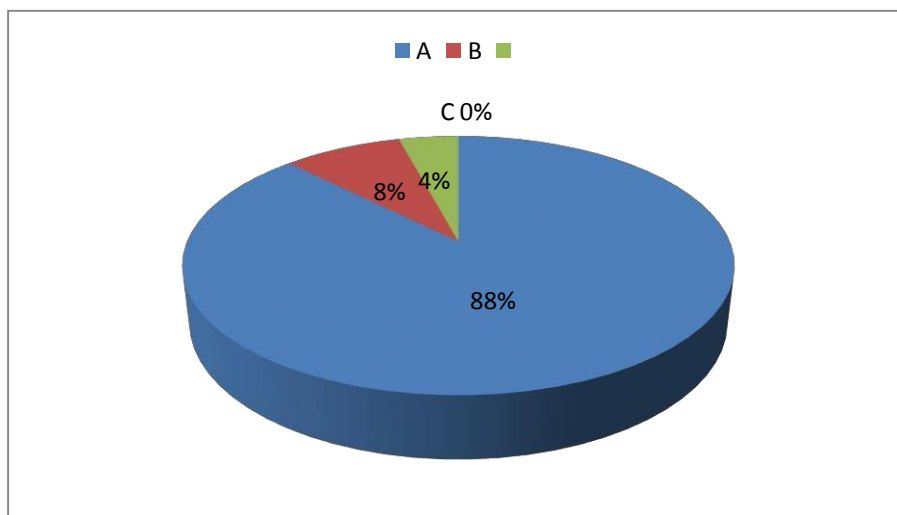
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años en el post test

Logro de aprendizaje	f	%
A	21	88%
B	2	8%
C	1	4%
Total	24	100%

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 17

Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años en el post test.



Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 19 y en el gráfico 17 se observó que de los 24 estudiantes del aula “Los Leoncitos” de 4 años de edad, el 88% obtuvieron una calificación de A.

Con los resultados obtenidos se puede decir que la aplicación del juego lúdico basado en el enfoque colaborativo ha dado resultados, pero sin mucha significancia.

4.1. Contrastación de hipótesis:

La investigación realizada tuvo como hipótesis: “El juego lúdico basado en el enfoque colaborativo mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa de los Niños y Niñas de 4 años de la Institución Educativa “Los ángeles de Chimbote” distrito de Chimbote en el año 2015.

Tabla 20

Calificaciones obtenidas en el Pre test y pos test

CALIFICACIÓN	PRETEST		POSTEST	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A	6	25.00%	121	88.00%
B	8	33.00%	2	08.00%
C	10	42.00%	1	04.00%
TOTAL	24	100%	24	100%

Contraste de hipótesis:

Hipótesis:

H₀: No existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas por los estudiantes en el pre test y el post test.

H₁: Existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas por los

estudiantes en el pre test y el post test.

Significancia:

$$\alpha = 0,05$$

Estadística de Prueba:

Tabla 21

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Rangos

	N	Rango promedio	Suma de rangos
POST TEST – PRE TEST	0 ^a	,00	,00
Rangos negativos			
Rangos positivos	16 ^b	8,50	136,00
Empates	18 ^c		
Total	24		

a. POST TEST < PRE TEST

b. POST TEST > PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

22 Tabla

Estadístico de contraste

	POST TEST – PRE TEST
Z	-3,520 ^b
Sig. Asintót. (bilateral)	,000

b. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Decisión: Se rechaza H_0 ($p > ,05$)

Del contraste de la hipótesis se concluyó que si existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas por los estudiantes en el pre test y el post test. Las calificaciones obtenidas en el post test si son significativamente mayores a las del pre test.

5.2. Análisis de resultados

En este apartado se realiza el análisis de los resultados, con el fin de ver el efecto de la aplicación de la variable independiente: El juego lúdico bajo el enfoque colaborativo, sobre la variable dependiente: motricidad gruesa.

Por lo tanto el análisis de los resultados está en función de los objetivos de la investigación y a la hipótesis planteada.

5.2.1. Evaluar el nivel de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de educación inicial a través de un pre test.

Para poder determinar el nivel de desarrollo de la motricidad en la que se encontraban los estudiantes se utilizó la lista de cotejo.

Los resultados alcanzados demostraron que los niños y niñas tienen un bajo nivel de motricidad gruesa, lo que quiere decir que le falta desarrollar sus capacidades motrices a través de las diferentes estrategias metodológicas de los juegos lúdicos con variedad de materiales requeridos. Entre las capacidades propuestas están la carrera, marcha, saltar, trepar, lanzar que requieren la coordinación del cuerpo al realizar la actividad, las cuales no permiten que se desarrollen las capacidades para la motricidad gruesa, tal es así que el 25% de ellos ha obtenido una calificación de A, el 33% una calificación de B y el 42% ha obtenido C.

“Esta carencia da como resultado un desarrollo motor insuficiente. Y por ello los niños institucionalizados muestran retrasos en el desarrollo motor, en las destrezas sociales, en el desarrollo del lenguaje y en el descubrimiento de su propio cuerpo” (Martínez & Urdangarin, 2005).

Alayo & Infante (2011) en su "Desarrollo psicomotor de los niños de 3 y 4 años de la institución educativa particular Jesús Maestro Nuevo Chimbote" estableció la siguiente conclusión: Que el desarrollo psicomotor es importante porque le permite al niño tomar conciencia de su propio cuerpo en todo momento y situación, le va a permitir mejorar la memoria, la atención, la concentración, la imaginación y la creatividad del niño y elevar su autoestima, autonomía.

En los primeros años de vida, la Psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños/as (Fassari, 2010).

Comellas & Perpinya (2003) a través del juego y las actividades grupales en muchos momentos el niño actuará con más seguridad cuando se habla de motricidad gruesa.

5.2.2. Aplicar la estrategia didáctica de los juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto.

Los resultados obtenidos de las 15 sesiones de aprendizaje han sido: el 63 % de los estudiantes obtuvieron una calificación superior A, el 24% B y el 8% obtuvo una calificación C.

Estos resultados son corroborados con la investigación realizada por Cruzado y Domínguez (2011) en su tesis "Juegos psicomotores que se emplea en el trabajo con los niños de 3 ,4 y 5 años en la I E de la urbanización los álamos, Nuevo Chimbote" llegó a la conclusión: Que el juego psicomotor es una experiencia esencialmente

interactiva, demande la intervención de: el niño y compañeros de juegos, los objetos de interés u objetos de conocimientos, así como el espacio y el tiempo para jugar; de modo tal que en el transcurso de los doce primeros meses de vida, la ejercitación y la práctica de los órganos sensoriales de los niños en interacción consigo mismo, con las personas y con los objetos que la rodean estimulan la creatividad; hecho que se manifiesta en las habilidades físicas, intelectuales y afectivos-sociales desarrolladas. Desde este horizonte la investigación realizada confirma que al trabajar con actividades de juegos mejora las habilidades motoras gruesas de los estudiantes.

Para que el niño logre éxito en su habilidad motora gruesa es el maestro responsable de estar atento a activar el juego, a variarlo de acuerdo con los niveles e intereses del grupo, estar dispuesto a conciliar los intereses personales y los del grupo (Zuñiga, 1998).

En cuanto a los materiales educativo son mediadores de los procesos de enseñanza aprendizaje y deberán posibilitar a los niños a todas aquellas acciones que le permitan moverse, observar, crear, imaginar, de ámbito escolar (Latorre & López, 2009).

5.2.3. Evaluar el Nivel de la Motricidad Gruesa de los niños y niñas de 4 años a través de un post test.

Después de agrupar los resultados se obtuvo, el logro de aprendizaje de los 24 estudiantes de cuatro años de edad del I.E. “Los Ángeles de Chimbote”, después de haberse aplicado la estrategia didáctica.

Los resultados obtenidos mostraron que los infantes tuvieron un buen logro de aprendizaje de acuerdo al nivel de la motricidad gruesa, ya que el 1% obtuvo una calificación de C. Por otro lado, el 8% de los estudiantes obtuvieron una calificación de B y finalmente, los estudiantes que obtuvieron A conforman el 88%.

Estos resultados comprueban que las capacidades en esta etapa son fundamentales y están relacionados con el juego y estrategias en la motricidad gruesa que permitió desarrollar habilidades en la ejecución de sesiones y que gracias a los juegos se pudo lograr un nivel de logro. Es por ello que los juegos lúdicos mejora significativamente la motricidad gruesa de los estudiantes.

Como hace mención Hurlock (1988) la experiencia general del juego en la niñez contribuye en gran parte a la evolución total de la personalidad, las actividades del juego desarrollan evidentemente la coordinación motriz y además por medio de actividades del juego también podrán ir descubriendo todas sus posibilidades de movimientos con libertad creatividad.

El material didáctica es todo aquello que nos ayuda a comunicar mejor nuestras ideas para que estas sean más claras e interesantes. Para que cualquier actividad educativa que realicemos en la comunidad tenga mayores posibilidades de éxito, es importante hacer uso de los materiales didácticos, no olvidando que una preparación y una actitud positiva también son necesarias (Ochoa ,2001).

Es así que el desarrollo motor grueso implica mejorar las habilidades utilizando los músculos largos de las extremidades. Actividades como correr, saltar, arrojar, brincar y anda en bicicleta promueven el desarrollo motor grueso. Mejorar la coordinación y

el control corporal es el objetivo de un niño conforme se vuelve más grande y fuerte (Vialles, 2001).

Castillo y Cava (2009) en su tesis "Los juegos psicomotrices para mejorar el conocimiento del esquema corporal en niños de 5 años de la IEPP Metac- El milagro de la provincia de Trujillo Departamento la Libertad quienes de acuerdo a su investigación llegaron a las siguientes conclusiones: Los educando según el post test logran mejorar significativamente el conocimiento de su esquema corporal y lateralidad en casi el 100%. Los educandos según el post test lograron mejorar significativamente el conocimiento de su coordinación motriz y estructuración espacio temporal en relación al esquema corporal en más del 90%. De las conclusiones que anteceden infiere que el programa de juegos psicomotrices "ROMALI" aplicados con la metodología activa, apropiados a los intereses y edad del niño ha hecho posible que los educandos de 5 años de la IEPP "MITAC" mejoren significativamente el conocimiento de su esquema corporal.

5.2.4. Estimar el Nivel de significancia entre el pre test y el Post Test.

Para obtener resultados favorables y de acuerdo a la hipótesis, se trabajó en base a los juegos lúdicos, que son las que aportan los conocimientos que hacen posible el desarrollo en cuanto a su motricidad gruesa.

Además, se utilizó el enfoque colaborativo que es un aprendizaje se promueve cuando los miembros de un grupo tienen una meta en común y trabajan en conjuntos para alcanzarla. Esto se logra compartiendo experiencias, conocimientos y habilidades entre todos los miembros. Para lograr un aprendizaje.

Por último se utilizó el material concreto que nos ayuda a comunicar mejor nuestras ideas para que estas sean más claras e interesantes. Para que cualquier actividad

educativa que realicemos en la comunidad tenga mayores posibilidades de éxito, es importante hacer uso de los materiales didácticos, no olvidando que una preparación y una actitud positiva también son necesarias (Ochoa ,2001).

La hipótesis de la investigación fue comprobada con la prueba estadística de Wilcoxon y se trabajó con un nivel de significancia de 0,05 (5%). Después aplicar la prueba estadística se observó que el nivel de significancia es de 0,001; el cual es menor que 0,05 ($p < 0,05$). Este resultado indica que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, pues los estudiantes han demostrado tener un mejor logro de aprendizaje después de haber aplicado la estrategia didáctica.

Con este resultado se comprueba la veracidad de la hipótesis, y se afirma que la aplicación de los juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando mejora significativamente la motricidad gruesa de los Niños y Niñas de 4 años de la I E “los Ángeles de Chimbote” del distrito de Chimbote en el año 2015.

Para el caso presentado en este estudio corrobora con la adquisición de este dominio motor también se favorecerá la sociabilidad, ya que a través del juego y las actividades grupales en muchos momentos el niño actuará con más seguridad. Cuando se habla de motricidad gruesa se hace referencia el dominio de una motricidad amplia. Para lograr este dominio motor amplio es necesario trabajar desde diferentes perspectivas para garantizar que se van adquiriendo las diversas habilidades. Así es imprescindible no sólo que pueda realizar más o menos amplios (dominio general) sino que, a su vez puedan efectuarse unos movimientos precisos con cada uno de los segmentos del

cuerpo (dominio segmentario), como elementos determinantes de futuras habilidades personales, profesionales y domésticas (Comellas&Perpinya, 2003)

VI. Conclusiones

Los resultados obtenidos en el pre test reflejaron que los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa particular “Los ángeles de Chimbote tienen un buen logro de acuerdo al nivel del desarrollo de la motricidad gruesa ya que obtuvieron estimulación temprana, demostrando de tal manera que si desarrollaron las capacidades de creación y expresión corporal a través de las diferentes actividades motrices.

La aplicación de la estrategia didáctica sobre actividades lúdicas se realizó a través de 15 sesiones de aprendizaje, las cuales mejoraron progresivamente el nivel de la motricidad gruesa de los 24 niños y niñas. Los resultados de las 15 sesiones reflejaron mejoras en el desarrollo de la motricidad gruesa.

El producto obtenido en el Pos Test evidenció que el 88 % de los niños y niñas tienen un buen avance de los aprendizajes de acuerdo al nivel de la motricidad gruesa ya que han obtenido estimulación temprana.

Después de confrontar la hipótesis de investigación se resolvió que si existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, pues los niños y niñas han demostrado tener un mejor nivel de la motricidad gruesa después de haber aplicado la estrategia didáctica.

Referencias bibliográficas

Alayo, A., & Infante, Y. (2011). Desarrollo psicomotor de los niños de 3 y 4 años la institución educativa particular Jesús Maestro. (Tesis de licenciatura).Universidad Nacional del Santa, Nuevo Chimbote.

Antonio. (2009).qué estrategia didáctica. Recuperado de:
<http://antonio6519.wordpress.com/2009/10/05/definicion-de-estrategia-didactica/>

Ardanaz; T. (2009) La psicomotricidad en la educación infantil. Recuperado de: http://bcnslp.edu.mx/antologias-rieb-2012/primaria-i- semestre/DFyS/Materiales/Unidad%20A%203_DFySpreesco/RecursosExtra/DesarrolloPsicomotor/PsicomotricidadEduInfantil.pdf

Armijos, M. (2012). La motricidad gruesa. Recuperado de:<http://magalitaarmijosp.blogspot.com/>

Alban, A. (2005). Estudio comparativo del desarrollo psicomotor grueso en dos instituciones educativas de la ciudad de Quito comprendido en edades de 2 – 4 años. (Tesis de licenciada de educación parvularia).Universidad Tecnológica Equinoccial, Quito.Recuperado de:http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/11476/1/25190_1.pdf

Marzal, A. (2014).Psicomotricidad gruesa. Agosto 2014. Artículo de internet.

Recuperado de: <http://www.netmoms.es/revista/ninos/desarrollo-infantil/motricidad-gruesa/>

Buchelli. D (2013).El juego simbólico. Recuperado

de:<http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos17.htm>

Bordas, M (2009).La lista de cotejo. Recuperado

de:<http://www.abc.com.py/edicion-impresa/suplementos/escolar/la-lista-de-cotejo-1184701.html>

Castillo, R., Cava, M., &Otiniano, L. (2009). Los juegos psicomotrices para mejorar el conocimiento del esquema corporal en niños de 5 años de la IEPP MITAC. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Trujillo. El Milagro, Trujillo.

Comellas, M., &Perpinyá, A. (2003).*Psicomotricidad en la educación infantil*. Documento en línea. Recuperado de:

http://books.google.com.pe/books?id=gSmAKk4yfCoC&printsec=frontcover&dq=psicomotricidad+comellas&source=bl&ots=AQgenz_XMk&sig=jXijt8cV0CTN3mD8cNZTzulpRoY&hl=es&sa=X&ei=bFB4UNzcHJOK9ASAkY CIDA&ved=0CC0Q6AEwAA

Cruzado, K., & Domínguez, G. (2011). Juegos psicomotores que se emplea en el trabajo con los niños de 3 ,4 y 5 años de la I.E.I Los Álamos. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Santa. Nuevo Chimbote.

Cuellar. (2011). La recreación como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la motricidad gruesa el juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica <http://es.scribd.com/doc/57798466/Tesis-Neho>

Carolina. (2007). la didáctica .recuperado de:

<http://dipi.obolog.es/didacticar-43171>

Domínguez, f. (2016). Equilibrio dinámico y equilibrio estático. Conceptos que aprenden en la EF. Recuperado de: <http://www.ejerciciosalud.com/equilibrio-dinamico-y-equilibrio-estatico/>

Durkheim, E. (2005). Técnicas de investigación social. Recuperado de:

http://www.edukanda.es/mediatecaweb/data/zip/940/page_12.htm

Fassari, P. (2010). Psicomotricidad en el desarrollo del niño. Documento en línea. Recuperado de: <http://psicoaprendizajes.wordpress.com/tag/motricidad-gruesa/> Guerra,

Franco (2009), citado por López C, aplicación en juegos para el movimiento para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la institución educativa pública 215, (Tesis de licenciatura) Trillo 2016

Fabbry (2009). Las técnicas de investigación: la observación. Recuperado de:
<http://www.fhumyar.unr.edu.ar/escuelas/3/materiales%20de%20catedras/trabajo%20de%20campo/solefabri1.htm>

Goyesnuvia. (2010). las estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas. <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/427/4/FECYT%20996%20TESIS.pdf>

Jennifer (2012). Motricidad fina y gruesa. Artículo de internet. Recuperado de: <http://motricidadfinajenny.blogspot.com/>

Hurlock, E. (1988). Desarrollo del niño. Hilí-México. Editorial: Mc Graw. p.608

Marcelo, t. (2013). tono muscular. Apuntes de psicomotricidad recuperado de: <https://www.docsity.com/es/tono-muscular-apuntes-psicomotricidad/345952/>

Magalyta, A. (2012). La motricidad gruesa. 30 de agosto de 2012. recuperado de: <http://magalitaarmijosp.blogspot.com/>.

Minedu (2011).la psicomotricidad en el II ciclo de educación básica regular nivel inicial. Recuperado de: http://ebr.minedu.gob.pe/dei/pdfs/semnario_trujillo_pdf/separatas/separata_psicomotricidad_la_libertad_II_ciclo.pdf

Martínez, C., & Urdangarin, D. (2005). Evaluación del desarrollo psicomotor de niños institucionalizados menores de 1 año mediante tres herramientas distintas de evaluación. (Licenciado en kinesiología).Universidad de Chile, Santiago de Chile. Recuperado de:http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2005/martinez_c/sources/martinez_c.pdf

Martínez. M (2009). Estadística inferencial. Recuperado de: <http://www.marcelrzm.comxa.com/EstadisticaInf/13MuestreoNoProb.pdf>

Ochoa, T. (2001). Guía para elaborar material didáctico en educación en nutrición y alimentación. Universidad Iberoamericana. México. Documento en línea Recuperado de: <http://books.google.com.pe/books?id=uVZFG92eSrkc&printsec=frontcover&dq=material+didactico&hl=es&sa=X&ei=1bSBUsz8FYTMkQfn5ICYAQ&sqi=2&ved=0CDQQ6AEwAg#v=onepage&q=material%20didactico&f=false>

Pacheco, g (2015) .psicomotricidad en educación inicial. Algunas consideraciones conceptuales. Recuperado de: http://www.runayupay.org/publicaciones/psicomotricidad_nivel_inicial.pdf

Pazmiño, M, Proaño P. (2009). Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro(tesis de licenciatura) .

Latacunga, Ecuador. Recuperado de :
<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/325/1/T-UTC-0315.pdf>

Pierluissi. N. (2012).Enfoques, paradigmas y características del Aprendizaje Colaborativo. Recuperado de:
<http://aprenderencomunidad.wordpress.com/2012/08/07/enfoques-paradigmas-y-caracteristicas-del-aprendizaje-colaborativo/>

Roncacio. (2009). la actividad física como juego en la educación inicial en los niños de pre escolar <http://tesis.udea.edu.co/dspace/bitstream/10495/429/1/ActividadFisicaComoJuego.pdf>

Rodríguez, J. (2007). Juego lúdico movimiento y expresión. Editorial S.A.Madrid. Pág. 126 .[VersiónLibrary of Congreso].Recuperado de http://www.educacioninicial.com/EI_juego_movimiento_y_expresion_s/00/4350/4356.asp

Roncacio. (2009). la actividad física como juego en la educación inicial en los niños de pre

escolar <http://tesis.udea.edu.co/dspace/bitstream/10495/429/1/ActividadFisicaComoJuego.pdf>

uladech, (2016) .código de ética para la investigación recuperado de:
<http://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2016/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v001.pdf>

Villarreal, (2003).El uso del juego como elemento propiciador de aprendizajes significativos en estudiantes de nivel preescolar. Recuperado de:
<http://biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf/23034.pdf>

Rayfer. (2009). Métodos de Investigación Explicativo. Recuperado de:
<http://es.scribd.com/doc/18046162/Metodos-de-Investigacion-Explicativo>

Search. (2013). pruebas de wilcoxon. Recuperado de:
<http://www.buenastareas.com/ensayos/Pruebas-De-Wilcoxon/23639997.html>

ANEXOS

ANEXO 1 : TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE

Enunciados	Variables	Dimensiones	Indicadores																														
<p>¿Influye la aplicación de los juegos lúdicos basado en el enfoque colaborativo para la mejora de la motricidad gruesa los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular los ángeles de Chimbote –distrito de Chimbote en el año 2015 .</p>	<p>Independiente</p> <p>Juego lúdico basado en el enfoque colaborativo.</p>	<p>Modalidad: Juego lúdico</p> <ul style="list-style-type: none"> Objetivo didáctico. 	<p>La docente aplica el juego lúdico y determina si mejoran el nivel de motricidad gruesa en los niños.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: #00B0F0;">SI</td> <td style="background-color: #00B0F0;">NO</td> <td style="background-color: #00B0F0;">AVECES</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> </tr> </table> <p>La docente determina que actividades serán necesarias para trabajar el juego lúdico.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: #00B0F0;">SI</td> <td style="background-color: #00B0F0;">NO</td> <td style="background-color: #00B0F0;">AVECES</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> </tr> </table> <p>La docente elige materiales que el niño va a utilizar en el juego lúdico.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: #00B0F0;">SI</td> <td style="background-color: #00B0F0;">NO</td> <td style="background-color: #00B0F0;">AVECES</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> </tr> </table> <p>la docente explica las reglas del juego</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: #00B0F0;">SI</td> <td style="background-color: #00B0F0;">NO</td> <td style="background-color: #00B0F0;">AVECES</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> </tr> </table> <p>Escoger con que y con quien va a jugar para que los niños organicen su lugar de juego .</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: #00B0F0;">S</td> <td style="background-color: #00B0F0;">NO</td> <td style="background-color: #00B0F0;">AVECES</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> </tr> </table>	SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES				S	NO	AVECES			
		SI	NO	AVECES																													
		SI	NO	AVECES																													
SI	NO	AVECES																															
SI	NO	AVECES																															
S	NO	AVECES																															
		<ul style="list-style-type: none"> Las acciones lúdicas. 	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: #00B0F0;">SI</td> <td style="background-color: #00B0F0;">NO</td> <td style="background-color: #00B0F0;">AVECES</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> </tr> </table>	SI	NO	AVECES																											
SI	NO	AVECES																															
		<ul style="list-style-type: none"> Las reglas de juego 	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: #00B0F0;">SI</td> <td style="background-color: #00B0F0;">NO</td> <td style="background-color: #00B0F0;">AVECES</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> </tr> </table>	SI	NO	AVECES																											
SI	NO	AVECES																															
			<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: #00B0F0;">S</td> <td style="background-color: #00B0F0;">NO</td> <td style="background-color: #00B0F0;">AVECES</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> <td style="background-color: #CCCCFF;"> </td> </tr> </table>	S	NO	AVECES																											
S	NO	AVECES																															

		<p>Ejecución</p>	<p>Proponer una acción de la vida cotidiana, para que los niños lo apliquen.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>uego de los niños para el llenado del instrumento (lista de cotejo).</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>comprobar el nivel de motricidad gruesa del niño.</p> <p>Evaluación</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>ro del grupo</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Enfoque: Colaborativo</p> <p>El docente genera un conflicto cognitivo entre los miembros del grupo.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación <p>El docente analiza los pasos para alcanzar el proposito del grupo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad y compromiso. <table border="1"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>El docente describe las acciones de los participantes.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES				S	NO	AVECES			
SI	NO	AVECES																																																	
SI	NO	AVECES																																																	
SI	NO	AVECES																																																	
SI	NO	AVECES																																																	
SI	NO	AVECES																																																	
SI	NO	AVECES																																																	
SI	NO	AVECES																																																	
S	NO	AVECES																																																	

	Recursos	<ul style="list-style-type: none"> Procesamiento de los grupos 	<p>El docente toma las acciones para reforzar el aprendizaje</p> <p>SI NO AVECES</p> <p>[Redacted]</p> <p>...</p> <p>SI NO AVECES</p> <p>[Redacted]</p> <p>El docente tiene en cuenta el espacio físico del aula para la interacción.</p> <p>SI NO AVECES</p> <p>[Redacted]</p> <p>El docente evalúa los movimientos de los niños al utilizarlos.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>[Redacted]</td> <td>[Redacted]</td> <td>[Redacted]</td> </tr> </tbody> </table>	S	NO	AVECES	[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]
		S	NO	AVECES					
		[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]					
<p>Dependiente</p> <p>Motricidad gruesa.</p>	<p>Dominio corporal dinámico</p> <p>✓ Equilibrio dinámico</p>	<p>No evaluará porque empieza a desarrollarse partir de los 4 años y a controlarse a partir de los 5 años.</p>							
	<ul style="list-style-type: none"> coordinación <p>Caminar</p>	<ul style="list-style-type: none"> Camina libremente sin chocarse con otros niños. Camina siguiendo un ritmo determinado.(rápido –lento) <input type="checkbox"/> Camina en puntas de pie por 3 minutos. Camina sobre líneas pintadas en el suelo. Camina esquivando obstáculos. Camina utilizando diferentes direcciones como: atrás-adelante, derecha –izquierda. 							
	<p>Saltar</p>	<ul style="list-style-type: none"> Salta con dos pies juntos en su sitio. Salta hacia adelante de un círculo a otro. Salta desde una pequeña altura (30 cm) 							

		Correr	<ul style="list-style-type: none"> • Corre libremente tratando de no chocar con otros niños • Corre al ritmo de la pandereta (rápido-lento) • Corre esquivando obstáculos. • Corre rítmicamente, acelerando y retardando la marcha. <p>Corre con agilidad</p>
		Trepar	<ul style="list-style-type: none"> • Trepa sobre un taburete de 2 niveles. • Trepa y se balancea en un arco. • Trepa con seguridad y se mantiene 5 segundos. • Sube y baja las escaleras alternando ambos pies y sin ayuda.
		Dominio corporal estático:	No se evaluará porque empieza a desarrollarse a partir de los 5 años.
		✓ Equilibrio estático.	
		✓ Tono muscular	Se evaluará en las actividades desarrolladas
		✓ Respiración	<input type="checkbox"/> Inhala y exhala correctamente. <input type="checkbox"/> Al realizar el ejercicio inspira por la nariz. <input type="checkbox"/> Al realizar el ejercicio Expira por la boca.
		✓ Relajación	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaja cuando le hacen masajes. • Se relaja escuchando una melodía

Anexo 2

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO SOBRE MOTRICIDAD GRUESA

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO:

INSTITUCIÓN DONDE LABORA ACTUALMENTE:

INSTRUCCIONES: Colocar una “X” dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA MOTRICIDAD GRUESA	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por esta pregunta es....?				¿Está adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar?			
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
I. DETERMINANTES : dominio corporal dinámico								
Camina libremente sin chocarse con otros niños.								
Comentario:								
camina siguiendo un ritmo determinado (Rápido –lento)								
Comentario:								

salta con ambos pies juntos en su sitio								
Comentario:								
corre esquivando obstáculos teniendo cuidado de no golpear su cuerpo								
Comentario:								
corre libremente sin chocarse con sus compañeros								
Comentario:								
II. DETERMINANTES : coordinación								
trepa sobre un taburete de 2 niveles								
se desplaza rampando de un lado a otro								
Comentario:								
Se desplaza de diferentes maneras por debajo de una soga a una altura de 40 cm. Manteniéndose en posición ehada								
Comentario:								
camina en puntas manteniendo su equilibrio								
Comentario:								
sube y baja las escaleras alternado ambos pies con seguridad								
Comentario:								
salta desde una altura de 30 cm sin temor a caer								
Comentario:								
realiza volantines con confianza en si mismo								

Comentario:								
Se desplaza caminando en diferentes direcciones atrás –adelante, derecha –izquierda siguiendo indicaciones								
Comentario:								
camina sobre líneas rectas –curvas pintadas en el suelo manteniendo el equilibrio								
Comentario:								

VALORACIÓN GLOBAL:					
¿El cuestionario está adecuadamente formulado para los destinatarios a encuestar?	1	2	3	4	5
Comentario:					

Gracias por su colaboracion

NOMBRES Y APELLIDOS	APLICACIÓN DE PRE TEST																												TOTAL	NOTA		
	Camina libremente sin chocarse con otros niños		Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido -lento)		Salta con ambos pies juntos en su sitio		Corre esquivando obstáculos.		Corre libremente sin chocarse con sus compañeros.		Corre al ritmo de la pandereta (rápido -lento)		Trepas sobre un taburete de 2 niveles		Se desplaza arrastrándose de derecha a izquierda.		Sube y baja las escaleras alternando ambos pies.		Realiza volantines con seguridad		Se arrastra de diferentes formas por debajo de una varilla con una altura de 35 cm.		Salta desde una pequeña altura de 30 cm.		Camina en puntas con ambos pies		Camina sobre líneas (rectas -curvas) pintadas en el suelo				Camina utilizando diferentes direcciones atrás -adelante, derecha -izquierda	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			SI	NO
ABANTO ARGOMEDO ADRAINO																																
ALVAREZ RODRIGUEZ LUANA																																
ARÉVALO PAIVA ADRIÁN																																
ASCATELÁZARESEBASTI N ISM																																
CANOVA DELA CRUZ JOSÉ																																
CHÁVEZ LUJÁN CARLOS																																
DÍAZ HUANALFABIANO																																
GARCÍA CUNCUA MÍA FERN																																
JARA DE LA CRUZ ARIANA																																
LEZANA ZAVALA KAMILA																																
MANTILLA DIESTRA MATEO																																
MONTAÑEZ HUAMNACHUCO TH																																
QUESQUEN IZAGUIRRE CHALINI																																
RAMIREZ SALAZAR JOSÉ																																
REYNA SANTOS CHARON																																
RODRIGUEZ PINEDO MAYTÈ																																
SANCHEZ PALACIOS XIMENA																																
SANDOVAL GAMBOA MATHIAS																																
SARANGO PAREDES SHANTAL																																
SARMIENTO MARRÓN HARUMI																																
RAMIREZ ESPINOZA PAOLO																																
ZAVALA RODRIGUEZ JOAQUÍ																																
AÑAMUROQUEZADA SALEISHA																																
ROCCA BEDOYA PIERO																																

72



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**AÑO DE LA DIVERSIFICACION PRODUCTIVA Y DEL
FORTALECIMIENTO DE LA EDUCACION**

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA DE GESTION PRIVADA
"LOS ANGELES DE CHIMBOTE" quien suscribe:

HACE CONSTAR:

Que la srta: **Karen Jennyfer Carhuapoma Chávez**, identificada con D.N.I N°
43040873, realizó la práctica su proyecto de investigación en el nivel de inicial de
nuestra institución educativa, en el aula de 4 años "los leoncitos" con la docente
Shirley Sifuentes Sánchez.

Durante su permanencia demostró puntualidad, capacidad, iniciativa,
responsabilidad y eficiencia en la labor que se le encomendó.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime
conveniente.

Chimbote, Julio del 2015



ANEXO 5

DESARROLLO DEL PROGRAMA

Título

EL JUEGO LÚDICO BASADO EN EL ENFOQUE COLABORATIVO PARA LA MEJORA DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE “ DISTRITO DE

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL PROGRAMA

El presente proyecto de investigación pretende demostrar que a través de diferentes actividades lúdicas van a permitir el adecuado desarrollo motriz grueso siendo este importante porque va a influenciar en su desarrollo motor, emocional y el aprendizaje del niño logrando así la educación creadora e integral. Este proyecto programa tiene ante sí mejorar la motricidad gruesa de los niños de 3 años del nivel inicial en tal sentido, resulta de carácter prioritario tomar medidas urgentes que den solución a este problema.

Por ello, el presente programa tiene como propósito mejorar la motricidad gruesa a partir de distintas situaciones de juego lúdico ya que según el Ministerio de Educación El objetivo de la psicomotricidad está orientado al desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva al niño a centrar su actividad e interés en el movimiento.

Por ello la Psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño, favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas.

Los beneficios que se pueden observar son a nivel motor, cuando le permite al niño dominar su movimiento corporal, en el nivel cognitivo le permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad; a nivel social y afectivo, favorece su proceso de socialización al relacionarse con los demás, así como también a conocer y afrontar sus temores.

La psicomotricidad debe ser utilizada de manera cotidiana, se debe permitir a los niños correr, saltar, jugar con la pelota, etc. Se pueden aplicar diversos juegos, orientados a desarrollar la Coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha izquierda, delante-atrás.

Es así que algunos teóricos afirman 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.

¿De qué manera la aplicación de juego lúdico basado en el enfoque colaborativo, mejora la motricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa los Angeles de Chimbote – Distrito de Chimbote

en el año 2015 ?

3.-SECUENCIA DIDÁCTICA

Se empleará la siguiente secuencia didáctica:

SECUENCIA DIDÁCTICA DE LAS SITUACIONES LÚDICAS BASADAS EN EL ENFOQUE COLABORATIVO UTILIZANDO RECURSOS MANIPULABLES:

La presente secuencia didáctica muestra una sucesión sistematizada y organizada de las etapas y recursos que se utilizarán en la práctica educativa, con la finalidad de brindar conocimientos y facilitar el aprendizaje de los estudiantes

El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.

Las acciones lúdicas. Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

Las reglas del juego. Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además dan la pauta de cómo complementar las actividades planteadas.

¿Qué reglas deben distinguir de los demás juegos?

Las que condicionan la tarea docente

Las que establecen la secuencia para desarrollar la acción.

Las que prohíben determinadas acciones.

Además, se debe recordar que esta etapa constituye la motivación, y como tal, en ella se deberán recuperar los saberes previos e inducir al estudiante hacia el tema con la finalidad de centrar su interés en los contenidos que se desarrollarán.

4. PLAN DE APRENDIZAJE

Estará constituido por 15 sesiones de aprendizaje.

5. EVALUACIÓN

De acuerdo con el Diseño Curricular Nacional, La evaluación permite observar, recoger, analizar e interpretar información relevante sobre las necesidades, posibilidades, dificultades y logros de aprendizaje de los estudiantes, con la finalidad de reflexionar, emitir juicios de valor y tomar decisiones oportunamente para mejorar la enseñanza aprendizaje. Además, los datos serán obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación que permitirán conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. La evaluación se realizará por sesión de aprendizaje, mediante las técnicas de observación.

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución educativa: “Los ángeles de Chimbote “.

2.- Edad / Aula : 4 Años / leoncitos.

3.- Denominación: “jugando a desplazarnos”

4.- Fecha de aplicación:

5.- Docente:

6.- Practicante: Carhuapoma Chávez Karen.

II.- MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

Área	competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Explora de manera autónoma el espacio, cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su seguridad física.	Explora sus posibilidades de movimiento, con todo su cuerpo vivenciando de manera autónoma el ritmo en desplazamiento, coordinación y Equilibrio postural.	-Corre al ritmo de la panderoa (rápido -lento) -Camina libremente sin chocarse con sus compañeros. - Camina utilizando diferentes direcciones hacia delante y hacia atrás-derecha, izquierda.	Ficha Observación

III.- MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p> <p>Reglas del juego</p>	<p>-Entónanos la canción :</p> <p>“La batalla del calentamiento “</p> <p>-Emplearemos la estrategia de la bolsita loca, es un juguete que favorece al niño en su desarrollo motor, ayudándolo a ejercitar de diversas formas la coordinación.</p> <p>Actividad 01 :</p> <p>Nos desplazamos al patio, al llegar se le entregará a cada niño una bolsa llena de arena y a su vez sellada.</p> <p>Explicamos en que consiste la dinámica del juego:</p> <p>Formamos grupos de 3 y cada miembro del grupo llevará la bolsa llena de arena sobre la cabeza, caminará hacia delante y hacia atrás, correrá al ritmo de la pandereta (rápido –lento) en el espacio determinado.</p> <p>El tiempo que se le dará a cada grupo para que concluya con todas las acciones será de 10 minutos.</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Bolsa/arena Pandereta</p> <p>Recurso /humano</p>

<p>CIERRE</p>	<p>Si a un miembro del grupo se le cae la bolsa o no hace la acción que se le pide todo el grupo pierde y recibirá un castigo que será bailar, cantar, contar un cuento.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas</p> <p>¿Se divirtieron?</p> <p>Nos acostaremos para escuchar una melodía y relajarnos.</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p> <p>*En grupos de 4 en una la hoja de aplicación pintaremos a los niños que están saltando</p>	<p>Diálogo</p>
----------------------	--	----------------

IV.- BIBLIOGRAFÍA

Minedu: Rutas de aprendizaje.

DCN

Sesión de aprendizaje 02

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución educativa: “Los ángeles de Chimbote “.
- 2.- Edad / Aula : 4 Años / leones.
- 3.- Denominación: “me divierto desplazándome
- 4.- Fecha de aplicación:
- 5.- Docente:
- 6.- Practicante: Carhuapoma Chávez Karen.

II.- MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

Área	competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Explora de manera autónoma el espacio, cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su seguridad física.	- Explora sus posibilidades de movimiento, con todo su cuerpo vivenciando de manera autónoma ritmo en desplazamiento, coordinación y equilibrio postural	-Sube y baja las escaleras alternando ambos pies. -	Ficha Observación

III.- MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p>	<p>-Entónanos la canción :</p> <p>“un avión “</p> <p>-Emplearemos la estrategia “subamos escaleras jugando ”.</p> <p>Meta:</p> <p>Mejorar la habilidad de moverse autónomamente.</p> <p>Objetivo:</p> <p>Subir escalones poniendo un solo pie en cada peldaño.</p> <p>Materiales:</p> <p>Escaleras.</p> <p>Actividad :</p> <p>Empezamos con unos ejercicios de relajación.</p> <p>Acostados en el piso, cerraremos los ojos y pensaremos en un campo lleno de flores e imaginamos que jugamos con el animalito que más nos gusta con acompañamiento de una melodía.</p> <p>Procedimiento:</p> <p>Formamos grupos de 2 y les decimos que suban las escaleras , Cuando los niños suban con</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Escaleras</p> <p>Recurso /humano</p>

<p>Reglas del juego</p> <p>Cierre</p>	<p>seguridad los escalones, con los dos pies en cada peldaño comenzamos a enseñarle a poner un solo pie en cada uno.</p> <p>Haz que se ponga de pie delante de las escaleras y se sujete a la barandilla. Señálale su pie derecho y apunta arriba del primer escalón. Motívalos con frases “vamos tu puedes, eres campeón.</p> <p>Ahora señálale su pie izquierdo y la parte de arriba del segundo escalón. Si el niño trata de poner su pie izquierdo junto al derecho, señálale de nuevo el segundo escalón y muévele su pie.</p> <p>Si un niño no lo hace como se le indica perderá y recibirá un castigo y si lo hace como se le dice será Premiado inmediatamente.</p> <p>.</p> <p>Terminamos y Pedimos a los niños que inhalen y exhalen 3 veces.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Se divirtieron?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>	<p>Diálogo</p>
--	--	----------------

IV.- BIBLIOGRAFÍA

Minedu: Rutas de aprendizaje.

Sesión de aprendizaje 03

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución educativa: “Los ángeles de Chimbote “.

2.- Edad / Aula: 4 Años / leoncitos.

3.- Denominación: “jugando con mi coordinación

4.- Fecha de aplicación:

5.- Docente:

6.- Practicante: Carhuapoma Chávez Karen.

II.- MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

Área	competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Explora de manera autónoma el espacio, cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su seguridad física.	-Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el ritmo en desplazamiento y coordinación.	- Camina en puntas con ambos pies.	Ficha Observación

III.- MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p> <p>Reglas del juego</p>	<p>Entonamos la canción “ caminando por el bosque “</p> <p>Meta: Incrementa la coordinación y aprender diferentes maneras de caminar.</p> <p>Objetivo: Caminar en puntas hasta llegar a la meta.</p> <p>Materiales: Ninguno</p> <p>Procedimiento:</p> <p>-Caminan en puntitas hasta llegar a la meta - lo hacemos demostrándole a los niños lo que realizaran. - nos aseguramos que observen la demostración. Finalmente lo harán solos. Formamos grupos de tres y empiezan a caminar al sonar el silbato.</p> <p>El grupo que llegue a la meta en puntitas será el ganador y se le premiará y el grupo que no lo haga obtendrá una sanción.</p> <p>.</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Recurso /humano</p>

Cierre	<p>Terminamos y Pedimos a los niños que inhalen y exhalen 3 veces.</p> <p>Nos relajamos escuchando una melodía.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Se divirtieron?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de círculo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>	Diálogo
--------	--	---------

IV.- BIBLIOGRAFÍA

Minedu: Rutas de aprendizaje.

DCN

V.- ANEXOS

Canción:

Caminado por el bosque unos niños me encontré

Caminando en puntitas a toditos los pondré.

Sesión de aprendizaje 04

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución educativa: “Los ángeles de Chimbote”.
- 2.- Edad / Aula: 4 Años / leoncitos.
- 3.- Denominación: “coordino mis movimientos
- 4.- Fecha de aplicación:
- 5.- Docente:
- 6.- Practicante: Carhuapoma Chávez Karen.

II.- MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

Área	competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Explora de manera autónoma el espacio, cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su seguridad física.	-Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el ritmo en desplazamiento y coordinación .	-salta alternando ambos pies. -inhala y exhala correctamente.	Ficha Observación

III.- MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p>	<p>-Realizamos la dinámica el rey manda :</p> <p>El rey manda que saltemos, el rey manda que camines en puntas ,el rey manda que saltes con ambos pies .</p> <p>Meta: Mejorar el control corporal y el conocimiento de su cuerpo ..</p> <p>Objetivo: Saltar con ambos pies en su sitio y caminar en puntas.</p> <p>Materiales: Ninguno.</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>
<p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p> <p>Reglas del juego</p>	<p>Actividad :</p> <p>Formamos grupos de seis y deberán llegar al otro extremo caminando en puntas y dar saltos 4 saltos en su sitio.</p> <p>Niño que no salta o no camina en puntas se le descalificará a todo el grupo , tienen que hacerlo con energía, al ganador se le dará media hora en los juegos y los perdedores se irán al salón.</p> <p>Terminamos y Pedimos a los niños que inhalen y exhalen 3 veces.</p>	<p>Recurso /humano</p> <p>Diálogo</p>

<p>CIERRE</p>	<p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Se divertieron?</p> <p>¿Qué hicieron primero?</p> <p>¿Cómo se tenía que terminar?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>	
---------------	--	--

IV.- BIBLIOGRAFÍA

Minedu: Rutas de aprendizaje.

DCN

Sesión de aprendizaje N° 05

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución educativa: “Los ángeles de Chimbote “.
- 2.- Edad / Aula: 3 Años / leoncitos.
- 3.- Denominación: “jugando a los volantines.-
- 4.-Fecha de aplicación:
- 5.- Docente:
- 6.- Practicante: Carhuapoma Chávez Karen.

II.- MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

Área	competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Explora de manera autónoma el espacio, cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su seguridad física.	-Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el ritmo en desplazamiento, coordinación y control corporal.	-Realiza volantines con seguridad. - se coloca en cuclillas con seguridad.	Ficha Observación

III.- MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p> <p>Reglas del juego</p>	<p>Entonamos la canción :” hola ,hola “</p> <p>-Emplearemos la estrategia “Giros hacia delante: volteretas.</p> <p>Meta: Mejorar la coordinación y conocimiento de su cuerpo.</p> <p>Objetivo: Dar cinco giros hacia delante.</p> <p>Materiales: Ninguno.</p> <p>Procedimiento: Despejar un área grande en una alfombra o en el césped. Les demuestro cómo me giro hacia delante. O Digo “vuelta”, mientras me ruedo, y les transmito que la actividad es divertida y excitante. O se pondrán en cuclillas con ambas manos en el suelo, separadas por la anchura de sus hombros. Los ayudo a conseguir la misma posición y entonces, les muevo hacia abajo su cabeza, de manera que su barbilla, descansa sobre su pecho. Lo inclino lentamente hacia delante, hasta que su codo quede tocando el suelo.</p> <p>O Después empujaré sus piernas para ayudarlo a completar la voltereta hacia delante. y ahora lo realizarán solos , formamos grupos de 4 cada miembro del grupo va a dar 5 volantes y al concluir el volantín se pondrá de pie inhalará y exhalará .</p> <p>Si un miembro del grupo no logra realizar el volantín será el perdedor y al terminar se irán al salón por lo contrario los ganadores se irán a los juegos por media hora.</p> <p>-Realizamos masajes a cada niño para que se relaje</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Recurso /humano</p> <p>Diálogo</p>

CIERRE	<p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Se divirtieron?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>	
---------------	--	--

IV.- BIBLIOGRAFÍA

DCN

Sesión de aprendizaje 06

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución educativa: “Los ángeles de Chimbote “.

2.- Edad / Aula: 4 Años / leoncitos.

3.- Denominación: “coordinando mis movimientos

4.- Fecha de aplicación:

5.- Docente:

6.- Practicante: Carhuapoma Chávez Karen.

II.- MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

Área	competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Explora de manera autónoma el espacio, cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su seguridad física.	-Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el ritmo en desplazamiento y coordinación .	- Corre esquivando obstáculos. -trepas taburetes de 2 niveles. -salta alternando ambos pies. -se arrastra en diferentes formas.	Ficha Observación

III.- MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p>	<p>-Realizamos la dinámica el rey manda :</p> <p>El rey manda que saltemos, el rey manda que corras de un lado a otro, el rey manda que te sientes y escuches.</p>	<p>Canción</p>
<p>Objetivo didáctico</p>	<p>-Emplearemos la estrategia “esquivando obstáculos”.</p> <p>Meta:</p> <p>Mejora el control corporal.</p> <p>Objetivo:</p> <p>Completar un recorrido de tres obstáculos de dificultad moderada.</p> <p>Materiales:</p>	<p>Diálogo</p> <p>Taburetes Cojines gruesos Túnel</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Taburetes de 2 niveles, túnel, cojines gruesos.</p> <p>Procedimiento:</p>	<p>Recurso /humano</p>
<p>Acciones lúdicas</p>	<p>Cuando un niño pueda completar una carrera de obstáculos simples sin ayuda, va a empezar a construir un recorrido de mayor dificultad con cinco obstáculos, enfocados principalmente en el control corporal.</p>	
<p>Reglas del juego</p>	<p>Formamos grupos de tres y colocamos obstáculos ,explicamos lo que tenemos que hacer , deberán pasar primero saltando luego corriendo para pasar por el túnel a gatas , luego trepan el taburete de 2 niveles y terminaran saltando niño que llegue primero será el ganador.</p>	<p>Diálogo</p>

<p>Cierre</p>	<p>Niño que no salta o no corre se le descalificará a todo el grupo, tienen que hacerlo con energía, al ganador se le dará media hora en los juegos y los perdedores se irán al salón.</p> <p>Terminamos y Pedimos a los niños que inhalen y exhalen 3 veces.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Se divertieron?</p> <p>¿Qué hicieron primero?</p> <p>¿Cómo se tenía que terminar?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>	
---------------	--	--

IV.- BIBLIOGRAFÍA

Minedu: Rutas de aprendizaje.

DCN

Sesión de aprendizaje 07

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución educativa: “Los ángeles de Chimbote “.
- 2.- Edad / Aula: 4 Años / leoncitos.
- 3.- Denominación: “Nos desplazamos
- 4.- Fecha de aplicación.
- 5.- Docente:
- 6.- Practicante: Carhuapoma Chávez Karen.

II.- MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

Área	competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Explora de manera autónoma el espacio, cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su seguridad física.	Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el ritmo en desplazamiento.	Se arrastra de diferentes formas por debajo de una Varilla con una altura de 35 cm.	Ficha Observación

III.- MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p>	<p>-Entónanos la canción :</p> <p>“La batalla del calentamiento “</p> <p>Meta:</p> <p>Mejorar la habilidad de moverse autónomamente.</p> <p>Objetivo:</p> <p>Arrastrarse de diferentes formas.</p> <p>Materiales:</p> <p>Varilla, cojines.</p> <p>Actividad:</p> <p>Nos desplazamos al patio, al llegar formamos grupos de 3 de los cuales se separan por colores el primer grupo será rojo, el segundo amarillo, el tercer grupo verde, el cuarto anaranjado y el quinto grupo azul. Explicamos en que consiste la dinámica del juego:</p> <p>Estamos en guerra y tenemos que pasar por debajo de una varilla siendo el único camino para estar a salvo de las bombas, cada grupo tiene un líder el cual se encargará de llevar al grupo completo hacia el otro lado pasando todos juntos por debajo de la varilla sin que ningún miembro de su grupo se quede.</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Varilla de 35 cm.</p> <p>Cojines</p> <p>Recurso /humano</p>

<p>CIERRE</p>	<p>Si un miembro del grupo se queda y no logra pasar junto a sus demás compañeros será descalificado y recibirá un castigo mientras que al equipo ganador se le dará 30 hora en los juegos. .</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas</p> <p>¿Se divirtieron? ¿Por qué teníamos que ponernos a salvo? ¿De qué forma llegamos a pasar?</p> <p>Nos acostaremos para escuchar una melodía y relajarnos.</p> <p>Cconcluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>	
----------------------	---	--

IV.- BIBLIOGRAFÍA

Minedu: Rutas de aprendizaje.

DCN

Sesión de aprendizaje 8

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución educativa: “Los ángeles de Chimbote “.

2.- Edad / Aula: 4 Años / leoncitos.

3.- Denominación: “jugando a desplazarnos

4.- Fecha de aplicación.

5.- Docente:

6.- Practicante: Carhuapoma Chávez Karen.

II.- MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

Área	competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Explora de manera autónoma el espacio, cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su seguridad física.	Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el ritmo en desplazamiento y coordinación.	<p>-salta de la altura de un taburete de 2 niveles.</p> <p>-Se arrastra de diferentes formas por debajo de una varilla con una altura de 35 cm.</p> <p>-Realiza volantines con seguridad.</p>	Ficha Observación

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p> <p>Reglas del juego</p>	<p>-Entónanos la canción :</p> <p>“La batalla del calentamiento “</p> <p>-Emplearemos la estrategia del circuito loco que favorece al niño en su desarrollo motor, ayudándolo a ejercitar de diversas formas la coordinación y el desplazamiento.</p> <p>Meta: Mejorar la fuerza de las piernas, la coordinación y la condición física.</p> <p>Objetivo: Saltar y tocar un objeto suspendido unas diez veces.</p> <p>Materiales: Taburetes, colchoneta, varilla, cojines armables.</p> <p>Explicamos en que consiste la dinámica del juego:</p> <p>Formamos grupos de 4 y un miembro de cada grupo pasaran en una secuencia en el circuito : primero trepan el taburete de 2 niveles , segundo correrán y pasaran por la varilla , trepan nuevamente el taburete de 2 niveles</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Taburete Colchoneta Varilla Cojines</p> <p>Recurso /humano</p>

<p>CIERRE</p>	<p>finalmente saltan y caen en la colchoneta realizando un volantín .</p> <p>Si un miembro del grupo no realiza alguna parte de la secuencia será el grupo perdedor y si llegan último también perderán y el grupo ganador se hará acreedor de 30 min en los juegos.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas</p> <p>¿Se divirtieron?</p> <p>Nos acostaremos para escuchar una melodía y relajarnos.</p> <p>Cconcluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>	<p>Diálogo</p>
---------------	--	----------------

III.- MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE

IV.- BIBLIOGRAFÍA

DCN

V.- ANEXOS

Canción:

En la batalla del calentamiento había que hacer la orden del Sargento ¿Qué? a la carga ¿con que? pararse con un pie, saltar con los dos pies, Imita movimientos, caminen en puntillas, corran, salten.

Sesión de aprendizaje N° 09

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución educativa: “Los ángeles de Chimbote”.

2.- Edad / Aula: 4 Años / leoncitos.

3.- Denominación: “jugando a los volantines

4.- Fecha de aplicación:

5.- Docente:

6.- Practicante: Carhuapoma Chávez Karen.

II.- MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Explora de manera autónoma el espacio, cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su seguridad física.	-Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el ritmo en desplazamiento, coordinación y control corporal.	-Realiza volantines con seguridad.	Ficha Observación

III.- MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p>	<p>Entonamos la canción :” vueltas ,vueltas “</p> <p>-Emplearemos la estrategia “Giros hacia delante: volteretas.</p> <p>Meta: Mejorar la coordinación y conocimiento de su cuerpo.</p> <p>Objetivo: Dar cinco giros hacia delante.</p> <p>Materiales: Ninguno.</p> <p>Procedimiento:</p> <p>Despejar un área grande en una alfombra o en el césped.</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>
<p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p> <p>Reglas del juego</p>	<p>Les demuestro cómo me giro hacia delante. Digo “vuelta”, mientras me ruedo, y les trasmito que la actividad es divertida y excitante.</p> <p>Se pondrán en cuclillas con ambas manos en el suelo, separadas por la anchura de sus hombros. Los ayudo a conseguir la misma posición y entonces, les muevo hacia abajo su cabeza, de manera que su barbilla, descansa sobre su pecho. Lo inclino lentamente hacia delante, hasta que su codo quede tocando el suelo.</p> <p>Después empujaré sus piernas para ayudarlo a completar la voltereta hacia delante. Ahora lo realizarán solos , formamos grupos de 4 cada miembro del grupo va a dar 5 volantes y al concluir el volantín se pondrá de pie inhalará y exhalará .</p> <p>Si un miembro del grupo no logra realizar el volantín será el perdedor y al terminar se irán al salón por lo</p>	<p>Recurso /humano</p> <p>Diálogo</p>

<p>CIERRE</p>	<p>contrario los ganadores se irán a los juegos por media hora.</p> <p>-Realizamos masajes a cada niño para que se relaje</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Se divirtieron?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>	
----------------------	--	--

IV.- BIBLIOGRAFÍA

Minedu: Rutas de aprendizaje. DCN

V.- ANEXOS

Canción:

Vueltas, vueltas, vueltas daremos ahora

Vueltas, vueltas , gira y gira

Hazlo tú, lo hago yo y veremos quien da vueltas ya.

Sesión de aprendizaje 10

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución educativa: “Los ángeles de Chimbote “.

2.- Edad / Aula: 4 Años / leoncitos.

3.- Denominación: “jugando con mi coordinación

4.- Fecha de aplicación:

5.- Docente:

6.- Practicante: Carhuapoma Chávez Karen.

II.- MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

Área	competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Explora de manera autónoma el espacio, cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su seguridad física.	-Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el ritmo en desplazamiento y coordinación.	- Camina en puntas con ambos pies .	Ficha Observación

III.- MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p> <p>Reglas del juego</p>	<p>Entonamos la canción “ caminando por el bosque “</p> <p>Meta: Incrementa la coordinación y aprender diferentes maneras de caminar.</p> <p>Objetivo: Obtener la coordinación adecuada al realizar los movimientos.</p> <p>Materiales: Ninguno</p> <p>Procedimiento:</p> <p>-Caminan en puntitas hasta llegar a la meta - lo hacemos demostrándole a los niños lo que realizaran. - nos aseguramos que observen la demostración. Finalmente lo harán solos. Formamos grupos de cuatro y empiezan a caminar al sonar el silbato.</p> <p>El grupo que llegue a la meta en puntitas será el ganador y se le premiará y el grupo que no lo haga obtendrá una sanción.</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Recurso /humano</p>

Cierre	<p>Terminamos y Pedimos a los niños que inhalen y exhalen 3 veces.</p> <p>Nos relajamos escuchando una melodía.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Se divirtieron?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>	Diálogo
--------	--	---------

IV.- BIBLIOGRAFÍA

Minedu: Rutas de aprendizaje.

DCN

V.- ANEXOS

Canción:

Caminado por el bosque unos niños me encontré

Caminando en puntitas a toditos los pondré.

Sesión de aprendizaje 11

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución educativa: “Los ángeles de Chimbote

2.- Edad / Aula: 4 Años / leoncitos.

3.Denominación:Volantine

4.- Fecha de aplicación:

5.- Docente:

6.- Practicante: Carhuapoma Chávez Karen.

II.- MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

Área	competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Explora de manera autónoma el espacio, cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su seguridad física.	-Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el ritmo en desplazamiento , coordinación y control corporal	-Realiza volantines con seguridad.	Ficha Observación

III.- MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p>	<p>Entonamos la canción :” hola ,hola “</p> <p>-Emplearemos la estrategia “Giros hacia delante: volteretas.</p> <p>Meta: Mejorar la coordinación y conocimiento de su cuerpo.</p> <p>Objetivo: Dar cinco giros hacia delante.</p> <p>Materiales: Ninguno.</p> <p>Procedimiento: Despejar un área grande en el césped.</p> <ul style="list-style-type: none"> • les demuestro cómo me giro hacia delante. <p>Digo “vuelta”, mientras me ruedo, y les trasmito que la actividad es divertida y excitante.</p> <p>Se pondrán en cuclillas con ambas manos en el suelo, separadas por la anchura de sus hombros. Los ayudo a conseguir la misma posición y entonces, les muevo hacia abajo su cabeza, de manera que su barbilla, descansa sobre su pecho. Lo inclino lentamente hacia delante, hasta que su codo quede tocando el suelo.</p> <p>Después empujaré sus piernas para ayudarlo a completar la voltereta hacia delante. ahora lo realizarán solos , formamos grupos de 4 cada miembro del grupo va a dar 5 volantines y al concluir el volantín se pondrá de pie inhalará y exhalará .</p> <p>Si un miembro del grupo no logra realizar el volantín será el perdedor y al terminar se irán al salón por lo</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Recurso /humano</p> <p>Diálogo</p>

Sesión de aprendizaje 12

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución educativa: “Los ángeles de Chimbote “.

2.- Edad / Aula: 4 Años / leoncitos

3.- Denominación: “saltando nos divertimos”

4.- Fecha de aplicación:

5.- Docente:

6.- Practicante: Carhuapoma Chávez Karen.

II.- MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

Área	competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Explora de manera autónoma el espacio, cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su seguridad física.	-Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el ritmo en desplazamiento , coordinación .	<ul style="list-style-type: none">• Salta desde una pequeña altura (30 cm)	Ficha Observación

III.- MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p> <p>Reglas del juego</p> <p>CIERRE</p>	<p>-Entónanos la canción : “arriba ,arriba ,arriba ,abajo ,abajo ,abajo ,Adelante ,adelante ,adelante ,atrás ,atrás .</p> <p>Meta: Mejorar la fuerza de las piernas, la coordinación y la condición física.</p> <p>Objetivo: Saltar y tocar un objeto suspendido unas diez veces.</p> <p>Materiales: Cuerda y esponja.</p> <p>Procedimiento:</p> <p>-Mostramos como saltar desde una altura de 30 cm. Indicamos como imitarme mientras continúas saltando varias veces. -saltamos desde una silla pequeña de una altura de 30 cm , una serie de 5 veces.</p> <p>-El niño ganador se irá a los juegos y el niño que pierda se ira al salón.</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Silla</p> <p>Recurso /humano</p> <p>Diálogo</p>

	<p>Terminamos y Pedimos a los niños que inhalen y exhalen 3 veces.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron? ¿De dónde saltaron?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigimos al aula.</p>	
--	---	--

IV.- BIBLIOGRAFÍA

Minedu: Rutas de aprendizaje.

DCN

V.- ANEXOS

Canción:

la canción : “arriba ,arriba ,arriba ,abajo ,abajo ,abajo ,Adelante ,adelante ,adelante atrás, atrás .

Sesión de aprendizaje 13

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución educativa: “Los ángeles de Chimbote “.

2.- Edad / Aula: 4 Años / leoncitos.

3.- Denominación: “Desplazándome me divierto

4.- Fecha de aplicación:

5.- Docente:

6.- Practicante: Carhuapoma Chávez Karen.

II.- MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

Área	competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Explora de manera autónoma el espacio, cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su seguridad física.	-Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el ritmo en desplazamiento.	Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido lento). Camina con seguridad. Trepas sobre un taburete de 2 niveles	Ficha Observación

III.- MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p>	<p>-Entónanos la canción :</p> <p>Caminando por el bosque.</p> <p>Meta: Mejora el control corporal.</p> <p>Objetivo: Completar un recorrido caminando siguiendo el ritmo rápido –lento.</p> <p>Materiales: Taburetes de 2 niveles, cojines, tarros.</p> <p>Actividad :</p> <p>Empezamos con unos ejercicios de relajación.</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Melodía</p>
<p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p>	<p>Acostados en el piso , cerraremos los ojos y pensaremos en un campo lleno de flores e imaginamos que jugamos con el animalito que más nos gusta con acompañamiento de una melodía.</p> <p>Procedimiento:</p> <p>Formamos grupos de 2 y les damos las pautas :</p> <p>Cada miembro del equipo tendrá que pasar 3 latas de milo llevando primero 1 lata de milo hacía el otro extremo teniendo que caminar lento luego trepar por un taburete de 2 niveles y luego caminando rápido dejará la lata en el extremo</p>	<p>Taburete</p> <p>Latas</p> <p>Cojines</p> <p>Recurso /humano</p>

<p>Reglas del juego</p> <p>Cierre</p>	<p>así regresará por la siguiente lata hasta completar 3 latas .</p> <p>Si un niño no lo hace como se le indica perderá y recibirá un castigo y si lo hace como se le dice será Premiado inmediatamente.</p> <p>.</p> <p>Terminamos y Pedimos a los niños que inhalen y exhalen 3 veces.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Se divirtieron?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>	<p>Diálogo</p>
--	---	----------------

IV.- BIBLIOGRAFÍA

Minedu: Rutas de aprendizaje.

DCN

Sesión de aprendizaje 14

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución educativa: “Los ángeles de Chimbote “.

2.- Edad / Aula: 4 Años / leoncitos.

3.- Denominación: “Desplazándome me divierto “

4.- Fecha de aplicación:

5.- Docente:

6.- Practicante: Carhuapoma Chávez Karen.

II.- MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

Área	competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Explora de manera autónoma el espacio, cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su seguridad física.	-Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el ritmo en desplazamiento.	-Sube con seguridad los escalones alternando ambos pies.	Ficha Observación

III.- MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p>	<p>-Entónanos la canción :</p> <p>“ ARRIBA ,ARRIBA “</p> <p>-Emplearemos la estrategia “subamos escaleras jugando ”.</p> <p>Meta:</p> <p>Mejorar la habilidad de moverse autónomamente.</p> <p>Objetivo:</p> <p>Subir escalones poniendo un solo pie en cada peldaño.</p> <p>Materiales:</p> <p>Escaleras.</p> <p>Actividad :</p> <p>Empezamos con unos ejercicios de relajación.</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Escaleras</p>
<p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p>	<p>Acostados en el piso, cerraremos los ojos y pensaremos en un campo lleno de flores e imaginamos que jugamos con el animalito que más nos gusta con acompañamiento de una melodía.</p> <p>Procedimiento:</p> <p>Formamos grupos de 2 y les decimos que suban las escaleras, Cuando los niños suban con seguridad los escalones, con los dos pies en cada peldaño comenzamos a enseñarle a poner un solo pie en cada uno.</p>	<p>Recurso /humano</p>

Sesión de aprendizaje N° 15

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución educativa: “Los ángeles de Chimbote “.

2.- Edad / Aula: 4 Años / leoncitos

3.- Denominación:

4.- Fecha de aplicación:

5.- Docente:

6.- Practicante: Carhuapoma Chávez Karen.

II.- MATRIZ DE PROGRAMACIÓN

Área	competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Explora de manera autónoma el espacio, cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su seguridad física.	-Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el ritmo en desplazamiento, coordinación .	<ul style="list-style-type: none">• Camina utilizando diferentes direcciones atrás – adelante, derecha – izquierda	Ficha Observación

III.- MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p> <p>Reglas del juego</p>	<p>-Entónanos la canción : “arriba ,arriba ,arriba ,abajo ,abajo ,abajo ,Adelante ,adelante ,adelante ,atrás ,atrás .</p> <p>Meta: Mejorar la fuerza de las piernas, la coordinación y la condición física.</p> <p>Objetivo: reconozca diferentes formas de caminar (adelante – atrás , derecha , izquierda</p> <p>Materiales: Cuerda y esponja.</p> <p>Procedimiento:</p> <p>- formamos grupos de 2 y Mostramos como caminar en diferentes formas primero hacia adelante – hacia atrás, luego a la derecha - izquierda , Indicamos como imitarme mientras continúas caminando en diferentes direcciones varias veces.</p> <p>-El niño ganador se irá a los juegos y el niño que pierda se ira al salón.</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Recurso /humano</p> <p>Diálogo</p>

CIERRE	<p>Terminamos y Pedimos a los niños que inhalen y exhalen 3 veces.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divirtieron? ¿De dónde saltaron?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigimos al aula.</p>	
---------------	---	--

IV.- BIBLIOGRAFÍA

Minedu: Rutas de aprendizaje.

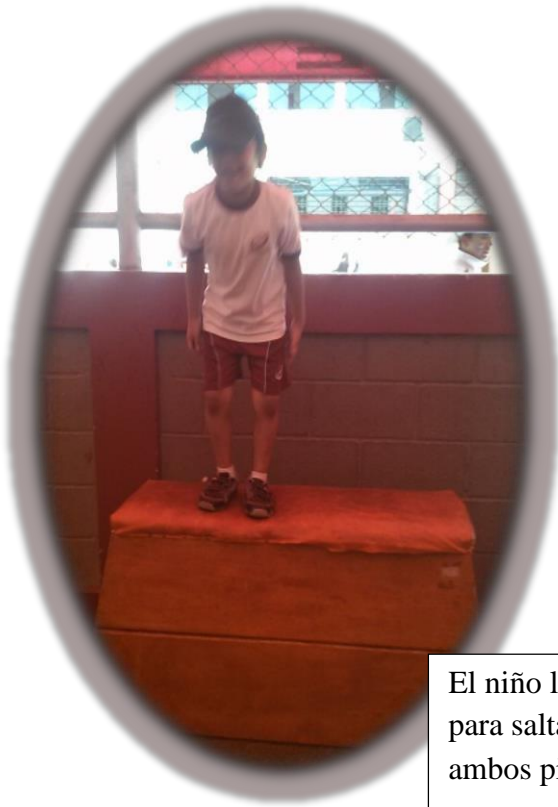
DCN

V.- ANEXOS

Canción:

la canción : “arriba ,arriba ,arriba ,abajo ,abajo ,abajo ,Adelante ,adelante ,adelante ,atrás ,atrás , arriba ,abajo ,adelante y atrás ,izquierda – derecha 123 .

Evidencias del programa de ejecución



El niño listo para saltar con ambos pies



Rodando en la colchoneta



Realizando volantines



Inhala y exhala Correctamente



Subiendo
escalones
intercalando los
pies



Se arrastra de
diferentes formas

