



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE TRES AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 32600
"ICHU YANUNA" PANAQ, 2021**

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

AUTORA

BASILIO CISNEROS, NOEMÍ ELADIA

ORCID: 0000-0001-8124-1356

ASESORA

PÉREZ MORÁN, GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE – PERÚ

2021

Equipo de trabajo

AUTOR

Basilio Cisneros, Noemí Eladia

ORCID: 0000-0001-8124-1356

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

ASESOR

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Jurado evaluador y asesor

Mgtr. Sofia Susana, Carhuanina Calahuala
Miembro

Mgtr. Luis Alberto, Muñoz Pacheco
Miembro

Mgtr. Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez
Presidente

Dra. Graciela, Pérez Morán
Asesor

Agradecimiento

A Dios mi Señor todo poderoso, por haber permitido lograr mis sueños, por todo lo que me ha dado y por este logro importante que hay en mi vida.

A la Universidad Los Ángeles de Chimbote, a los docentes por darme la oportunidad de ser estudiante universitaria y ver culminado mis estudios.

Dedicatoria

A Dios, por darme la fortaleza, por iluminarme, darme su protección, haberme encaminado por el camino correcto para lograr mis metas personales y profesionales.

A mis padres, hermanos y a mi esposo que me apoyaron enormemente en todo el camino en mi formación como profesional.

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar de qué manera los Juegos infantiles desarrollan la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, 2021. Surgió a partir de la observación y trato diario con los niños y niñas, presentando dificultades en sus movimientos corporales como correr, trepar, saltar y lanzar que no les permitía desarrollarse de manera óptima. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y el diseño pre experimental, tuvo una muestra de 18 niños de tres años, el instrumento fue la observación y como técnica la escala de medición. Los resultados en el pre test fueron 70% en el nivel inicio, 30% en el nivel proceso y ninguno en el nivel logro esperado y satisfactorio; en el post test el 50% obtuvo el nivel logro esperado, 40% nivel proceso, 10% logro satisfactorio y 0% en el nivel inicio. Para la prueba de la hipótesis se utilizó Para el procesamiento de análisis de datos se empleó la estadística no paramétrica en la prueba de Wilcoxon cuyo valor de $p= 0.01$ menor a 0.05; de tal manera se acepta la hipótesis y se concluye que la aplicación de juegos infantiles desarrollan la motricidad gruesa y que pueden mantener el equilibrio, el control corporal en sus desplazamientos y el dominio de su lateralidad, de manera que la aplicación del programa fue muy significativa para los niños y niñas de tres años.

Palabras clave: Actividades didácticas, estrategia, juego, lateralidad, motricidad.

Abstract

The objective of this research work was to determine how children's games develop gross motor skills in three-year-old children of the Integrated Educational Institution No. 32600 "Ichu Yanuna" Panao, 2021. It arose from the observation and daily dealings with the boys and girls, presenting difficulties in their body movements such as running, climbing, jumping and throwing that did not allow them to develop optimally. The study was quantitative, explanatory level and pre-experimental design, it had a sample of 18 three-year-old children, the instrument was observation and the measurement scale as a technique. The results in the pre-test were 70% at the beginning level, 30% at the process level, and none at the expected and satisfactory achievement level; In the post test, 50% obtained the expected achievement level, 40% process level, 10% satisfactory achievement and 0% at the beginning level. For the hypothesis test, non-parametric statistics were used in the Wilcoxon test, whose value of $p = 0.01$ less than 0.05; In this way, the hypothesis is accepted and it is concluded that the application of children's games develop gross motor skills and that they can maintain balance, body control in their movements and control of their laterality, so that the application of the program was very significant for three-year-old boys and girls.

Keywords: Didactic activities, strategy, game, laterality, motor skills

Contenido

Título de la tesis	i
Equipo de trabajo	ii
Hoja de firma del jurado evaluador y asesor	iii
Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria	iv
Resumen y abstract	vi
Contenido (Índice)	viii
I. Introducción	1
II. Revisión de la literatura	6
2.1. Antecedentes	6
2.1.1. Antecedentes internacionales	6
2.1.2. Antecedentes nacionales	8
2.1.3. Antecedentes locales	9
2.2. Marco teórico y conceptual	12
2.2.1. Variable: Juegos infantiles	12
2.2.2. Variable: Motricidad gruesa	28
III. Hipótesis.....	46
IV. Metodología	47
4.1. Diseño de la investigación	47
4.2. Población y muestra.....	48

4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores	50
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	51
4.4.1. Técnicas	51
4.4.2. Instrumentos.....	51
4.5. Plan de análisis	53
4.6. Matriz de consistencia	55
4.7. Principios éticos.....	56
V. Resultados.....	57
5.1. Resultados.....	57
5.2. Análisis de resultados	62
VI. Conclusiones.....	67
Aspectos complementarios	68
Referencias bibliográficas.....	69
Anexos	74
Anexo 1: Instrumento con su respectiva validación	75
Anexo 2: Carta de la Institución donde realizo la investigación.....	79
Anexo 3: Carta consentimiento informado	80
Anexo 4: Sesiones de aprensizaje	90

Índice de tablas

Tabla 1. Distribución de la población muestral de los niños de Educación Inicial .	48
Tabla 2. Muestra de estudio de los niños de 3 años.....	49
Tabla 3. Nivel de las motricidad gruesa en niños de 3 años, mediante un pre test..	57
Tabla 4. Resultados de las sesiones aplicadas para el desarrollo de la motricidad gruesa.....	58
Tabla 5. Nivel de las motricidad gruesa en niños de 3 años, mediante un pos test .	60

Índice de gráficos

Figura 1. Gráfico de columnas del nivel motricidad gruesa en niños de 3 años; pre test	57
Figura 2. Gráfico de columnas de las de las sesiones aplicadas para el desarrollo de la motricidad gruesa	59
Figura 3. Gráfico de columnas del nivel motricidad gruesa en niños de 3 años; pos test	60

Índice de cuadros

Cuadro 1. Operacionalización de variables e indicadores	50
Cuadro 2. Logro de competencias habilidades sociales	52
Cuadro 3. Validez del instrumento por los jueces	53
Cuadro 4. Resultados de Alfa de Cronbach.....	53
Cuadro 5. Matriz de consistencia	55
Cuadro 6. Prueba de Rango de Wilcoxon	61

I. Introducción

El nivel inicial es el primer peldaño de la educación básica regular, es el nivel donde los niños y niñas de temprana edad ponen de manifiesto destrezas y habilidades que por naturaleza son natas en ellos y que sólo necesitan la estimulación adecuada y oportuna para su desarrollo. Es en esta etapa donde aprenderán a socializar y compartir con los demás, adquirir conocimientos, desarrollar su lenguaje y expresión, a ser autónomos, tolerantes y por sobre todo a desarrollar su nivel cognitivo, psicomotor y socio afectivo.

Lo mencionado dista mucho de nuestra realidad porque son muchas las necesidades y problemas que presentan los niños y las niñas en el nivel Inicial, en especial de las zonas rurales de nuestro país.

Gallardo y Camacho (2018), sostienen que es importante encontrar en el nivel inicial los riesgos y problemas que atraviesan los niños y niñas para disminuirlos, corregirlos y mejorar sus calidad de vida en esta etapa de nivel escolar. Asimismo, refiere que es en esta etapa preescolar en donde se detectan las dificultades o desordenes en el desarrollo motor de los niños y niñas, las dificultades en el lenguaje, los trastornos conductuales y del sueño, las caídas frecuentes, los problemas alimentarios, entre otros.

En el plano internacional, la UNESCO (2020) en los resultados del informe de seguimiento de la Educación para Todos (EPT) en el mundo, señala que la enseñanza preescolar progresa, pero muy lentamente, debido a los escasos de estrategias y preparación del personal educador para fomentar el desarrollo de las potencialidades infantiles, tal como lo es la motricidad gruesa.

En el plano nacional, el MINEDU (2016), en el Programa Curricular de Educación Inicial se señala que, existen instituciones educativas donde se observa la falta de conocimientos del docente acerca del uso de estrategias para estimular el desarrollo de la motricidad gruesa en los prescolares. La motricidad gruesa está inmersa dentro del área psicomotriz, la cual constituye una de las 6 áreas establecidas en el Currículo Nacional de la Educación Básica Regular, constituyéndose en un área fundamental para el desarrollo multidimensional del niño de 3 años.

A través de esto surge la relación con nuestro cuerpo, nos movemos, experimentamos, discutimos y aprendemos. De una manera novedosa, como lo indican nuestras propias cualidades, deseos, afectos, necesidades, mentalidades y otros. Esto registra el componente psicomotor de la vida del hombre; es decir, de esa relación cercana y perpetua que existe entre el cuerpo, los sentimientos y las contemplaciones de cada individuo cuando actúa.

Por lo tanto, el juego infantil es un insumo básico en el desenvolvimiento de la actividad motriz gruesa como también, en la construcción y fortalecimiento de los vínculos afectivos. Empezamos a vivir el juego desde que somos pequeños, porque es algo innato del ser humano, por ello, los adultos tenemos que aprovechar esta condición en donde el niño se siente más atraído por el juego para convertirlo en un momento de aprendizaje.

Durante lo observado en el desarrollo de las prácticas en la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, en el aula 3 años, se identificó que algunos niños les costaba realizar algunas de las actividades psicomotrices como saltar en un solo pie, saltar con los pies juntos manteniendo un equilibrio, saltar en circuitos

simples, etc. Lo que causaba algunas veces la frustración y desmotivación en ellos al realizar las actividades. Ante la problemática descrita se plantea el siguiente enunciado: ¿De qué manera los Juegos infantiles desarrollan la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, 2021?

Para dar respuesta a este enunciado se propuso el siguiente objetivo general determinar de qué manera los Juegos infantiles desarrollan la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, 2021. como objetivos específicos: Evaluar la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, 2021, a través de un pre test. Aplicar los Juegos infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao. Evaluar la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, a través de un pos test.

La presente investigación que se expone, se justifica porque abordó una problemática que es evidente y común en la educación inicial que se imparte en la serranía de nuestro país y porque es necesario aplicar este tipo de estrategias para mejorar los aprendizajes en los niños y niñas en edad preescolar a través del desarrollo de su psicomotricidad en la dimensión corporal, lateral y equilibrio, lo que permitirá que los niños y niñas aprendan a desenvolverse e interactuar con los demás, fomentar su atención y concentración, fortalecer su expresión oral al cantar y la memoria al aprenderse las letras de las canciones, captar la atención de los niños y niñas que tienen problemas de concentración, aumentar su confianza y seguridad de manera divertida y por sobre todo

mejorar sus habilidades motoras como desplazamiento, giros, altos y el manejo completo de su cuerpo.

Se justifica por su relevancia social, dado que contribuye al conocimiento de estrategias didácticas como los juegos infantiles para el desarrollo motor grueso en estudiantes del nivel inicial, considerando los juegos infantiles como eje fundamental en el desarrollo de dicha estrategia, cuya aplicación en una institución educativa permite establecer cifras de la realidad, que permita generalizar las conclusiones en otros ámbitos geográficos e instituciones públicas o privadas.

Además, en lo concerniente al aspecto teórico, se ha recopilado y sintetizado los conocimientos adquiridos respecto a los juegos infantiles y su influencia en la motricidad gruesa, lo que permite sustentar teóricamente la aplicación de una estrategia didáctica basada en juegos infantiles a una población de estudiantes en un ambiente controlado, con la finalidad de comprobar los supuestos definidos en el estudio. Además, el proceso de síntesis de la información permite delimitar adecuadamente las variables investigadas, permitiendo su cuantificación a través de indicadores.

En cuanto al aporte metodológico de la presente investigación, se fundamenta en la creación de un marco procedimental basado en el método científico, a través del cual se demuestra una hipótesis mediante la experimentación, con el respaldo teórico correspondiente para lograr un adecuado nivel de inferencia y su posible generalización en el contexto educativo.

Por otro lado, en el campo práctico, permite abordar una problemática recurrente en la realidad educativa del nivel inicial, referido a la falta de estrategias adecuadas para

aportar significativamente al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del nivel inicial; por ello, la presente investigación busca demostrar como las sesiones de aprendizaje basadas en juegos infantiles como estrategia didáctica permite el desarrollo de la motricidad gruesa, con lo cual se podría caracterizar adecuadamente la problemática en el contexto local, aportando una posible solución a partir de la pre - experimentación en una población reducida.

En la metodología de estudio, el diseño fue pre experimental, se trabajó con una muestra de 18 niños y niñas de tres años, el instrumento y técnica utilizados fueron la observación y la escala de medición, el mismo que se sometió a validez y confiabilidad.

Los resultados en el pre test fueron 70% en el nivel inicio, 30% en el nivel proceso y ninguno en el nivel logro esperado y satisfactorio; en el post test el 50% obtuvo el nivel logro esperado, 40% nivel proceso, 10% logro satisfactorio y 0% en el nivel inicio.

Para la prueba de la hipótesis se utilizó Para el procesamiento de análisis de datos se empleó la estadística no paramétrica en la prueba de Wilcoxon cuyo valor de $p= 0.01$ menor a 0.05; de tal manera se acepta la hipótesis y se concluye que la aplicación de juegos infantiles desarrollan la motricidad gruesa y que pueden mantener el equilibrio, el control corporal en sus desplazamientos y el dominio de su lateralidad, de manera que la aplicación del programa fue muy significativa para los niños y niñas de tres años.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Troya y López (2018) en su trabajo de investigación para optar por el Título de Licenciada en Estimulación Temprana *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años* (Ecuador). Presentado en la Universidad Técnica de Ambato. Tuvo como objetivo general, determinar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. En relación a la metodología, esta investigación fue descriptivo y el tipo de investigación aplicada, la población estuvo conformada por 20 niños de 3 y 4 años, para la recopilación de la información se empleó la técnica de la observación y el instrumento utilizado fue la lista de cotejo. Finalmente, se concluyó que la motricidad por ser parte del proceso educativo debe proporcionar al niño y maestra experiencias significativas para facilitar un desarrollo integral, por ello las actividades del desarrollo motor deben ser programadas, planificadas y estructuradas, al igual que las otras actividades académicas.

Morán (2017) en su trabajo de investigación para optar el título de magister en ciencias de la educación con mención en inclusión y atención a la diversidad *Influencia de las actividades lúdicas en la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años* (Ecuador). Presentado en la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Tuvo como objetivo general, determinar la Influencia de las actividades lúdicas en la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años del Centro Infantil del Buen Vivir “Los Querubines de Cristo, en el periodo 2017-2018. En relación a la metodología, esta investigación fue de campo, descriptiva y documental, la población estuvo conformada

por 188 estudiantes, tuvo una muestra 12 estudiantes, para la recopilación de la información se empleó la técnica de la observación y el instrumento utilizado fue la ficha de observación. Finalmente, se concluyó que los niños y niñas presentan problemas de equilibrio y lateralidad por no ejercitar la motricidad gruesa en clases o en sus horas de sano esparcimiento, varios de ellos no son capaces de identificar su lado derecho e izquierdo y su lado dominante lo utiliza solo por experiencias adquiridas.

Panchi y Balseca (2017) en su trabajo de investigación para optar el grado de Magister en Educación Inicial *El juego y la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación inicial Lucia Franco de Castro de la parroquia de Conocoto* (País). Presentado en la universidad de Central del Ecuador. Tuvo como objetivo general, determinar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Lucia Franco”. En relación a la metodología, esta investigación fue enfoque de la investigación fue cuantitativa, la modalidad de la investigación fue bibliográfica y de campo, la población estuvo conformada por 25 niños, para la recopilación de la información se empleó la técnica de la observación directa y el instrumento utilizado fue la escala de estimación. Finalmente, se concluyó que la guía de juegos para desarrollar la motricidad gruesa se interrelaciona en el proceso de enseñanza – aprendizaje para responder a las necesidades de los niños y niñas de 3 a 4 años del nivel inicial, que ayudará a tener una guía a las docentes para trabajar de manera efectiva y sistemática. La presente investigación es un gran aporte para docentes del nivel inicial del Centro de Educación Infantil “Lucía Franco de Castro” de acuerdo al análisis obtenido consideran que el

juego influye en el desarrollo de los niños y niñas para lo cual necesitan contar con una guía que les permita desarrollar la motricidad gruesa.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Estela (2018) en su trabajo de investigación para optar el título profesional de licenciado en educación *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca*. Presentado en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Tuvo como objetivo general, diseñar un programa, con rigor científico de estrategias empleando el juego para fomentar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de una I.E. N° 401. en Frutillo Bajo – Bambamarca. En relación a la metodología, esta investigación fue un diseño metodológico descriptivo bajo el enfoque cuantitativo, la población estuvo conformada por 14 niños igual que la muestra, para la recopilación de la información se empleó la técnica de la observación y el instrumento utilizado fue la lista de cotejo. Finalmente, se concluyó que los estudiantes presentan una calificación media de 10 puntos, lo que nos da entender que se encuentran de forma general en inicio de la variable y que el juego como estrategia mejora la motricidad gruesa.

Oblitas (2018) en su trabajo de investigación para optar el título profesional de licenciada en educación inicial *Aplicación de un programa de actividades recreativas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de educación inicial*. Presentado en la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Tuvo como objetivo general, determinar la influencia del programa de juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 213 del distrito de Cajaruro de la provincia de Utcubamba. En relación a la metodología, esta investigación fue de diseño fue pre experimental con

pre y post test, cuantitativo, nivel aplicada, la población estuvo conformada por 21 niños y niñas igual que la muestra, para la recopilación de la información se empleó la técnica de la observación y el instrumento utilizado fue la lista de cotejo. Finalmente, con estos resultados se concluyó que, al comparar los resultados pre y post test, se tiene que la aplicación del programa de actividades de recreación determinó una mejora importante en el desarrollo de la motricidad gruesa, pues la puntuación promedio ascendió de 12, 38 en el pre test a 23, 43 en el post test.

Arzola (2018) en su trabajo de investigación para optar el grado de académico de maestro en educación *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. Presentado en la Universidad Cesar Vallejo. Tuvo como objetivo general, determinar los efectos de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051- Carabayllo. En relación a la metodología, esta investigación fue de tipo cuantitativo, de tipo aplicada, con un diseño pre experimental con pre y post test, la población estuvo conformada por 30 niños y niñas de 5 años de edad, para la recopilación de la información se empleó la técnica de la observación y el instrumento utilizado fue la escala de estimación. Finalmente, se concluyó que la aplicación de los juegos motores influye significativamente 90% en la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa N° 2051 – Carabayllo con el valor de $p= 0, 020 > \alpha = 0.05$; esto confirma la hipótesis de investigador y se rechaza la hipótesis nula.

2.1.3. Antecedentes locales

Saldaña (2021) en su trabajo de investigación para optar el título profesional de licenciada en educación *Los juegos “Al Aire Libre” para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años en la institución educativa inicial N°*

346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco, 2019. Presentado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Tuvo como objetivo general, determinar en qué medida la aplicación de los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrada N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco, 2019. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 25 niños y niñas de 3 años del nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de “t” de Student para la prueba de hipótesis de la investigación. Finalmente, se concluyó que según la prueba de hipótesis T de student se acepta la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización de los juegos al aire libre para la mejora de la motricidad gruesa.

Sánchez (2018) en su trabajo de investigación para optar el título Profesional de Licenciada en Educación Inicial *El juego lúdico como estrategia de aprendizaje para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E. N°130 de Azangihua, distrito de Agua Blanca, provincia de El Dorado, Región San Martín – 2017.* Presentado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Tuvo como objetivo general, determinar que los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 130 de Azangihua, Distrito de Agua Blanca, provincia de el Dorado, Región San Martín, en el año 2017. En relación a la metodología, esta investigación fue de tipo explicativo, nivel cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental, con pretest y post test a un solo grupo, la población estuvo conformada por 16 estudiantes, para la recopilación de la información se empleó la técnica de la observación y el instrumento utilizado fue la lista de cotejo. Finalmente, se concluyó que existe diferencia

significativa entre los promedios del pre test y post test después de aplicar el juego lúdico.

Ramirez (2020) en su trabajo de investigación para optar el título profesional de licenciada en educación inicial *Los juegos lúdicos como recurso para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1177 La Pedrera, Distrito de Piscuyacu, provincia de Huallaga, departamento de San Martín-2019*. Presentado en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote para. Tuvo como objetivo general, Determinar si los juegos lúdicos como recurso desarrolla la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa 1177 la Pedrera, distrito de Piscuyacu, provincia de Huallaga, departamento de San Martín-2019. En relación a la metodología, esta investigación fue de tipo cuantitativo por la razón que se ha cuantificado los resultados, nivel explicativo, por la razón que explica y describe la variable de estudio y un diseño pre experimental; es decir se aplicó un pre test y luego un pos test, considerando como instrumento de evaluación la lista de cotejo y como técnica la observación. De tal manera se concluye que la aplicación de los juegos lúdicos como recurso sí desarrolla la motricidad gruesa en niños de cinco años de la institución educativa 1177 La Pedrera, distrito de Piscuyacu, Provincia de Huallaga, Departamento de San Martín-2019. Finalmente, con estos resultados se concluyó que mediante la prueba de t de student que el valor de $T = -12.773 < 1.77$, es decir, existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje en el área de comunicación obtenidos en el Pre Test y Post Test.

2.2. Marco teórico y conceptual

2.2.1. Variable: Juegos infantiles

2.2.1.1. El juego infantil

Entendemos por juego a todas aquellas actividades realizadas por los seres humanos con fines recreativos o de jolgorio que traen como consecuencia el disfrute o gozo de quienes lo realizan (López y Vázquez, 2018).

Navarro (2016) menciona que los juegos infantiles son parte primordial en el desarrollo de las diferentes capacidades del niño y niña, por ello: “El juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño.

Según Sánchez (2018), el juego infantil es una actividad placentera, exenta y espontánea, sin ningún propósito determinado, pero de gran provecho para el crecimiento del niño. Las connotaciones de placentera, exenta y espontánea del juego son fundamentales y por la cual se debe garantizar con un acompañamiento inteligente.

Para Cratty (2017), el juego es el resultado de una actividad creativa natural, sin ningún aprendizaje anterior, que resulta de la vida misma. Tanto para el ser humano como para los animales, el juego es una función vital y necesaria. El acto de jugar es automotivado en función a los intereses personales o impulsos expresivos.

O'Connor et al. (2017), sostienen que el juego es un factor fundamental en la Educación Infantil porque promueve el crecimiento integral de los más pequeños ayudándoles a conocerse a sí mismos y al mundo que los rodea. No obstante, está determinado que no existe un único modo de razonar acerca de este, sino que nos

encontramos rodeados de diversas opiniones de diversos autores y la manera de conducir y realizar el juego en los maestros.

Para Soto (2017), el juego es la hecho principal en la existencia de un niño; a través de él los niños y niñas desarrollan sus habilidades motoras, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas. Todo lo que se asimila mediante el juego se aprende de una forma más rápida y eficaz. Por esta razón, se hace hincapié al valor de la acción lúdica en el entorno escolar, ya que incentivar al niño será más sencillo ya que al niño lo que más le gusta es jugar.

2.2.1.2. El juego

Los estudiosos establecen que según su etimología la palabra juego proviene de las voces en latín: "iocum y ludus-ludere" los cuales se refieren a la diversión, bromas, chistes y su uso se da de forma conjunta con la expresión de la actividad lúdica. (Bantula, 2018)

Gambero (2017) afirma que el juego es una acción que nace y muere con el individuo y a medida este avanzando se van desarrollando la actitud y el comportamiento en las distintas etapas de su vida: "El juego es una pieza fundamental de la conducta humana. Y al igual que el ser humano es niño, adolescente, adulto y anciano, el juego recorre también junto a él y con él todas las etapas evolutivas" (p.24).

Según Carbonero (2017b) es el accionar propio de los humanos, teniendo como base que no es un accionar adquirido sino innato. Puesto que los individuos sin excepción han aprendido a establecer relaciones en diferentes ámbitos; dentro de su familia, en la sociedad y en lo cultural por medio del juego. Es así que su definición es extensa y variable y además abarca una compleja clasificación.

Según Bernal y Wanceulen (2019) dice que el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad”. Es importante reconocer que el juego es la herramienta que los docentes usan para inmiscuirse en las aulas, sin embargo; para los educandos, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida. Asimismo, el juego es la expresión más significativa de los educandos, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su medio, mostrando sus fantasías, deseos y emociones.

2.2.1.3. Teorías sobre el juego

Antunes (2016) ofrece un listado de las principales teorías que sustentan el origen del juego, en donde podemos apreciar las siguientes teorías:

Teoría del excedente energético de Herbert Spencer

Esta teoría se basa en que, por motivo de las mejoras sociales, la persona concentra grandes proporciones de energías, las mismas que anteriormente estaban dedicadas a la supervivencia. Las energías sobrantes debías ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para no provocar tensiones en el organismo siendo el juego, como el resto de actividades artísticas y estéticas, uno de los instrumentos más importantes que tiene el cuerpo humano para determinar el equilibrio interno. Además, se apoya en la idea de que la infancia y niñez son grandes etapas del desarrollo en las que el niño no realiza ninguna acción para poder sobrevivir, debido a que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y depura el excedente de energía mediante el juego.

Teoría de la relación de Lazarus

Indica que, el juego se presenta como una actividad que compensa el esfuerzo, del agotamiento que producen otras actividades más serias o útiles. Se le ve al juego como actividad que permite el descanso, con el fin de relajarse y reestablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias.

Teoría del pre ejercicio de Karl Groos

Se considera a la niñez como una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practicando mediante el juego, las diversas funciones que llevará acabo cuando sea adulto. Se destaca el rol importante del juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que conllevarán al niño a desenvolverse con autonomía en la vida adulta.

Teoría de la recapitulación

El juego pasa a ser una característica del comportamiento ontogenético que recoge la función del desarrollo filogenética de la especie. Esta teoría está apoyada en la idea de que se juega porque recordamos tareas de vida de nuestros antepasados.

Teoría de Sigmund Freud

Para el autor de esta teoría, el infante y el niño pequeño se hallan impotentes en relación a las fuerzas biológicas y sociales respecto de las cuales ejerce muy poco dominio. Se tiene la ideas de que cada persona nace con una cantidad fija de energía biológica, considerándola como de todos los impulsos fundamentales, siendo la base de su comportamiento, sus pensamientos, y motivaciones futuras.

Teoría de la derivación por ficción de Édouard Chaparede

En esta teoría se recogen aspectos de la importante función que desempeñan los juegos en el desarrollo psicomotor, social, intelectual, y afectivo-emocional del niño. Para este autor, el niño no puede llevar a cabo su personalidad, continuando la línea de su mayor interés, o por motivo de su propio desarrollo, o debido a que las circunstancias se contradicen a la manifestación de sus acciones reales.

La teoría de la dinámica infantil de Frederic

En esta teoría se establece que el juego depende de la dinámica infantil, y que el niño participa del juego porque es niño, lo que quiere decir, que son caracteres propios los que lo impulsan a no hacer otra cosa que jugar.

Teoría general del juego de Buytendijk

Marca 4 condiciones que posibilitan el juego en la infancia:

- La ambigüedad de los movimientos.
- El carácter impulsivo de los movimientos.
- La actitud emotiva ante la realidad.
- La timidez y la presteza en avergonzarse.

Señaló 3 impulsos iniciales que conducen al juego:

- El impulso de libertad, pues el juego satisface el deseo de autonomía individual.

- El deseo de fusión, de comunidad con el entorno, de ser como los demás.
- La tendencia a la reiteración, o a jugar siempre a lo mismo.

Teoría cognitiva (Piaget)

Para Piaget el juego evoluciona de forma paralela al desarrollo del conocimiento. Las modificaciones y cambios en el juego infantil se justifican por el desarrollo y el aprendizaje, son consecuencia de las transformaciones que sufren las estructuras intelectuales.

2.2.1.4. Características del juego

Navarro (2016) sostiene que el juego debe ser una actividad placentera, que genere al niño libertad para seguir sus propias reglas, el juego no se planifica por tal motivo no debe ser presionado por que se perdería la emoción de experimentarlo. Así también, muchas sensaciones tales como, la risa, la diversión, las ocurrencias el poder ganar, entre otras. Todas estas conductas están relacionadas al juego y son enriquecedoras del placer que se genera por sí misma. Y dicho placer se convierte en una necesidad que da como respuestas de aquellos deseos o necesidades no satisfechas.

El juego es natural, es una actividad peculiar de la infancia muy importante en el aprendizaje y enseñanza, puesto que los niños y niñas requieren explorar todo lo que los rodea para saciar su curiosidad. Desde que nacen y a medida que van creciendo los niños buscan situaciones y objetos que puedan complementar la idea que tienen al jugar. Lo principal es que crezcan y se desenvuelvan jugando de tal manera que el

juego se convierta en un acto que propicie el bienestar y felicidad en cada uno de ellos (Carbonero, 2016).

Otro aspecto es que el juego va a implicar actividad, es decir, no todos los juegos requieren de actividad física, algunos requieren complementarse con la actividad mental, como pensar, descubrir, imitar y establecer una relación con las personas que lo rodean.

Así también el juego es importante porque que integra a niños y niñas de diferentes edades, de culturas diferentes, de diferentes etnias, sexos, etc., haciendo del juego una acción favorable y cooperativa. El niño a través del juego aprenderá a socializar, a preocuparse por lo demás, a colocarse en el rol de sus pares, que esto a su vez le servirá para colocarse en la realidad en que vivimos, haciendo del él un ser noble que valora y se preocupa por los sentimientos de los otros (Rubio y Sánchez, 2017).

Del mismo modo Penal (2016), el juego también es motivador porque a través de múltiples actividades lúdicas que se puede realizar, el niño va ir aprendiendo como jugando y se va a sentir más animado de seguir haciéndolo.

Otro punto importante es que el juego es un acto ficticio, el niño al sumergirse en él, se sumerge en un mundo donde no existen reglas, ni restricciones, donde el niño se puede desenvolver a su manera, expresando con libertad sus sentimientos y emociones.

Mediante el juego el niño asume roles, se coloca en las posiciones de los adultos (juego de roles), ellos pueden asumir ser doctores, ingenieros, policías, enfermeras, etc. Viviendo así por un instante la realidad de los adultos, lo cual le serviría para

comprender las situaciones que perciben a diario en su vida cotidiana, fortaleciendo su personalidad y mejorando su autoestima.

Por otra parte, el juego se realiza en cualquier ambiente donde el niño se desenvuelve, es decir, en su casa, en la Institución Educativa a donde asiste o en el parque y su encanto dependerá de la motivación que se ponga. Los materiales no son esenciales para que el juego desarrolle, los niños tienen la capacidad de crear situaciones para su juego, los materiales o juguetes son solo un complemento de esta acción.

2.2.1.5. Funciones del juego

García (2018) establece que, a través del juego, el niño descubre cómo investigar, crear y dominar las habilidades físicas y sociales. Durante el juego, el niño examina el trabajo de la familia y el adulto, liberado de los puntos de quiebre del mundo adulto. El juego muestra al niño comunicarse con otros, primero como espectador y luego como miembro en tareas agradables o competitivas y grupales. El juego ofrece métodos mediante los cuales el niño recoge información sobre los estándares de su estilo de vida. A medida que el niño comprende lo que es digno y lo que no es adecuado, comienza a desarrollar un sentimiento de profunda calidad social.

A los niños les gusta repetir la acción. Repiten de una manera aparentemente interminable las habilidades motrices gruesas y finas por la satisfacción de tener el dominio. A medida que sus habilidades se duplican, el niño puede incorporar ejercicios cada vez más difíciles y coordinadas. La actividad sensorial y le muestra al niño las realidades físicas del mundo, al igual que las capacidades y limitaciones de su propio cuerpo. El juego también proporciona una descarga de vitalidad irracional, que restablece el equilibrio del cuerpo, liberando al niño para nuevas tareas. Expande el

límite perceptual de un niño: las ocasiones u objetos del espacio lúdico le permiten al niño ver estructuras y conexiones espaciales y temporales. El niño comienza a agrupar objetos y relacionarlas con otros, estableciendo una razón para un razonamiento lógico.

El juego permite al niño encontrar un sentido de identidad, una estabilidad interior. El niño comienza a depender de la estabilidad y consistencia del ambiente. Esta confianza construye la razón del carácter de la autoimagen. El juego permite al niño investigar la verdad de los universos internos y externos. Le permite expresar sentimientos sin temor a la disciplina y, a pesar de lo que podría esperarse, le hace descubrir cómo controlar las decepciones y las motivaciones. Este control da como premisa la calidad de la conciencia, la seguridad en sí mismo y el ajuste potencial a las necesidades futuras. El juego es divertido: abre un universo de felicidad, diversión e innovación.

2.2.1.6. Clasificación del juego

Gómez (2018) indica que hay variadas maneras de clasificar los juegos y son diversos los autores que lo han hecho. El juego según la capacidad que se desarrolla se clasifica en:

Juego psicomotor. Expresa la conexión entre los procesos psíquico y motor. Esta clase de juego desarrolla la capacidad motora por medio del movimiento y la acción corporal, dentro de los cuales se tienen:

- Juegos sensoriales y perceptivos los cuales favorecen la discriminación sensorial y actúan como elementos fundamentales de conocimiento.

- Juegos motores los cuales desarrollan el conocimiento del esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal.

Juego cognitivo. Promueven el desarrollo de las capacidades intelectuales. Algunos tipos de juegos cognitivos tenemos:

- Juegos de manipulación y construcción: Potencian la creatividad, la atención y la concentración.
- Juegos de experimentación: Favorecen la capacidad de descubrimiento e incitan a la manipulación.
- Juegos de atención y memoria: Fomentan la observación y la concentración.
- Juegos lingüísticos: Mejoran la capacidad de comunicación, la expresión verbal y aumentan el vocabulario.
- Juegos imaginativos: Fomentan el desarrollo de la capacidad de representación, la expresión verbal, la capacidad para resolver problemas y la creatividad.

Juego social: Se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización. Dentro de los cuales tenemos los siguientes:

- Juegos simbólicos: Consisten en simular situaciones, objetos y personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en el momento de juego.
- Juegos de reglas: Son aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben saber y respetar para conseguir el objetivo previsto.

- Juegos cooperativos: Son los que requieren jugar en equipo para lograr un objetivo común.

Juego afectivo: Es el que implica emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del autoconcepto y la autoestima. dentro de los cuales tenemos los siguientes:

- Juegos de rol o dramáticos: Facilitan el desarrollo emocional, ayudan a superar preocupaciones, frustraciones y tensiones cambiando la realidad por medio de la representación de situaciones.
- Juegos de autoestima: Mejoran la percepción y la valoración personal.

2.2.1.7. Importancia del juego infantil en el desarrollo del niño

El juego es una actividad que permite el inicio a las situaciones para el aprendizaje, puesto que incentiva a la práctica de nuevas habilidades y destrezas, también a fortalecer aquellas que el niño ya ha aprendido en diversas situaciones de juego. Entendemos de esta manera el niño tiene mayor de captación y aprendizaje dentro de la familia y en la escuela, logrando así una mayor potencia y desarrollo de estas prácticas de juego. (Mero, 2016)

Para Ferland (2016), el juego es significativo para los niños porque es su lenguaje primordial de expresión, ya que estos se comunican con el mundo exterior por medio del juego, el cual tiene siempre sentido según las vivencias y las necesidades particulares de los niños.

El juego es esencial a lo largo de toda la vida de un ser humano, pero sobre todo en la etapa de educación infantil, ya que es un recurso educativo necesario para la maduración del infante. A la vez, tiene un rol muy importante en el crecimiento

armonioso de la personalidad de cada niño, ya que, tanto en la escuela como en el ambiente familiar, los niños usan parte de su tiempo en jugar, bien con una intencionalidad pedagógica en algunos casos o lúdica en otros, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad, por ello es por lo que tiene gran significado educativo. (Zamorano et al., 2019)

Torres (2016) que el juego es necesario porque es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades tales como:

- Físicas: para jugar los niños y niñas se mueven de un lugar para otro, ejercitando todo su cuerpo casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina, además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, etc. porque el ejercicio que realizan durante el día, les permitirá dormir bien durante la noche.
- Desarrollo sensorial y mental: los niños a través de la realización de actividades que les permitan discriminar formas, tamaños, colores, texturas, etc.
- Afectivas: los niños experimentarán emociones de sorpresa, expectación o alegría, y también como solución de conflictos emocionales la satisfacción de sus necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas.
- Creatividad e imaginación: el juego despierta y desarrolla en los niños estas características. Forma hábitos de cooperación, ya que en la realización de algunos juegos se necesita de un compañero o compañera para llevarlos a cabo.

- Finalmente, el juego hace que los niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno.

Tauma y Hernández (2021) refieren que el juego constituye una parte primordial en el logro del desarrollo integral del niño, puesto que establece una conexión sistemática con la parte que no es juego, en pocas palabras con el desarrollo del niño en otros ámbitos, tales como: la búsqueda de solución a los problemas, la creatividad u originalidad, el aprendizaje de papeles sociales, entre otros. El juego representa además de la autoexpresión, la exploración, el autodescubrimiento, y la experimentación con movimientos, sensaciones, relaciones, las que permiten el llegar a conocerse a sí mismos, creando concepciones respecto del mundo.

Moyles (2016) remarca la importancia del juego como transmisor de patrones culturales, tradiciones y costumbres, percepciones sociales, hábitos de conducta y representaciones del mundo. Los juegos enuncian los valores predominantes de la cultura de cada civilización, y varían en función de la época histórica, la situación geográfica, las modas o las ideas. En la situación que sea, es indudable que el medio ambiente y la cultura poseen una gran influencia sobre la actividad lúdica. El juego es innato, es un instinto que nos ayuda a ser creativos, compartir experiencias y a ser sociables con los demás, es un espacio de oportunidades para interactuar con nosotros y nuestro entorno. El juego es aprendizaje y placer, lo que no desaparece es nuestra capacidad para jugar.

2.2.1.8. El juego funcional o de ejercicio

Cratty (2017) establece que, los niños entre los 0-5 años. Son normales para el estadio sensorio motor. Forman parte de las actividades de repetición para la alegría de

adquirir un resultado rápido. Las ventajas de los juegos funcionales son: avance sensorial, coordinación de desarrollos y desplazamientos, avance de la armonía estática y dinámica, comprensión del mundo que abarca al niño, crecimiento personal, relación social con el adulto de referencia, coordinación mano - ojo. Un modo de juego de ejercicio es un juego complicado. Es un juego motor que se compone de carreras, saltos, persecuciones, batallas, etc.

2.2.1.9. Evolución del juego en el desarrollo infantil

Lynn (2020) menciona que conforme el niño crece juega de manera diferente, aquí es donde se da la evolución del juego, para ello el autor que se refiere más sobre este tema es Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño. También habla de tres fases del juego, fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego es simbólico (ficticio y abstracto); y el juego es reglado (resultado de un acuerdo de grupo, colectivo).

De lo anterior Piaget clasifica el juego por fases y cada una de ellas tiene sus diferencias y su momento en el que el niño lo desarrolla, el juego es una herramienta indispensable. Nos brinda información referente al momento de evolución en el que se localiza, de sus capacidades y de sus necesidades. Asimismo, ayuda a identificar determinados problemas. Ver como aprenden jugando es enriquecedor y gratificante, tanto para los niños como para la persona que está a cargo del niño ya sea, los padres, profesores y familiares que tiene el placer de compartir su desarrollo y evolución.

Vindel (2017) agrega que en el aspecto social Vygotsky señala que el juego es uno de los actos más sociales y socializadores por excelencia. Por lo tanto, el juego es ese

mecanismo para que el educando se relacione con los demás, interiorizan sus emociones, su autoestima, placer y alegría de vivir.

De lo anterior es de importancia postular el juego como ese mediador en el proceso motriz del educando, porque es una herramienta eficaz en el desarrollo del niño, por tal motivo en este proyecto se defiende el juego como ese andamiaje para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas. Por lo tanto, la presencia del juego en la educación inicial es una herramienta muy poderosa, porque genera procesos de desarrollo del pensamiento creativo, psicomotricidad, pero hay que darle un buen manejo. De esta manera el juego, tiende a limitarse sólo al período de la niñez; indudablemente el juego infantil presenta los rasgos fundamentales del juego humano, sin embargo, este se presenta siempre inofensivo y menos profundo en comparación con el juego del adulto.

2.2.1.10. El Juego Motriz en educación inicial

Sánchez (2018) expresa que: “Los primeros años de vida son para construir el deseo y el placer, la seguridad de ser querido, sostenido y contenido” (p. 39); en ese sentido, los niños del nivel inicial deben orientar sus actividades durante esos primeros años hacia los juegos. Por ello, es necesario e imprescindible que se entienda que, el juego motriz, es un factor clave para el desarrollo integral de nuestros niños si se quiere potenciar todas las áreas del ser humano y formar personas plenas, por tanto, se debe resaltar el valor educativo, cultural e histórico del juego motriz.

Pinto (2020) “El juego motriz en el nivel inicial respecto al planteamiento metodológico merece una consideración especial, ya que en esta etapa educativa está llamado a estar casado con la didáctica.” (p. 16).

Por lo antes mencionado, la institución educativa de nivel inicial, en su diario quehacer, debería potencializar el juego motriz en la mayor cantidad de situaciones de aprendizaje. Se debe tener en cuenta que la institución educativa impone ciertos condicionamientos al juego para su realización como son: el espacio, el tiempo, los contenidos, los materiales, los compañeros de juego, las reglas del aula o normas de convivencia.

El mundo del juego motriz es el medio más natural de los niños para el desarrollo personal y el aprendizaje positivo. El juego motriz adquiere en la infancia un valor psicopedagógico evidente, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje, a través del cual se desarrollan una serie de aspectos cognitivos como la memoria, la atención y el rendimiento. Por otro lado, fomenta la superación del egocentrismo cognitivo, desarrolla la imaginación y la creatividad, estimula la construcción y favorece el desarrollo del lenguaje. (Santos, 2017)

2.2.1.11. El juego motriz y el desarrollo de las capacidades motrices

El desarrollo de las capacidades motrices teniendo como punto de referencia el juego motriz pretende lograr que se vayan cubriendo las necesidades motrices que van surgiendo en cada una de las etapas evolutivas del niño y de la niña, facilitándoles los aprendizajes motrices, ayudándole a alcanzar una autonomía cada vez más real y una aceptación y conocimiento de sí mismo, dando respuesta a los problemas de movimiento que se le plantean al individuo en la vida real. En este sentido el desarrollo de las habilidades motrices se va a orientar principalmente hacia la creación de la base de la motricidad (Pastor, 2010).

2.2.2. Variable: Motricidad gruesa

2.2.2.1. Psicomotricidad

El término "psicomotricidad" integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio-motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psico-social. La psicomotricidad, así definida, desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Partiendo de esta concepción, se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación a la edad que sea, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. Estas prácticas psicomotrices han de conducir a la formación, titulación, al perfeccionamiento profesional y a constituirse cada vez más en el objeto de investigaciones científicas. (Martínez et al., 2016)

Para Mendoza (2017), la psicomotricidad es el aumento de las posibilidades motrices, expresivas y creativas (del ser humano en su globalidad) a partir del organismo, lo que lleva a colocar su actividad e indagación relativa al movimiento y al acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, instrucción, aprendizaje, etc.

Castaner (2017), sostiene que la psicomotricidad ocupa un sitio significativo en la educación infantil, ya que está completamente demostrado que sobre todo en la primera infancia hay una gran interdependencia en el desarrollo motor, afectivo e intelectual.

Asimismo García y Batista (2018) afirman que través de la psicomotricidad se pretende conseguir que los niños y niñas tomen conciencia de su cuerpo en todos los momentos y situaciones de la vida socio educativa, el dominio del equilibrio, del control y eficacia de la coordinación global y segmentaria, el control de la inhibición

voluntaria de la respiración, la organización del esquema corporal y la ubicación en el espacio, una correcta organización espacio-temporal, generan las mejores posibilidades de adaptabilidad a los demás y al mundo exterior.

Para Cebrian (2017), la Psicomotricidad indica interacción entre las funciones neuromotrices y las funciones psíquicas en el ser humano, por lo que el movimiento no es sólo una actividad motriz, sino también una “actividad psíquica consciente provocada por determinadas situaciones motrices” que se dan en la vida del ser humano.

Díaz y Sisley (2019) proponen una formación organizada a partir del acto sensomotor vivido. Para ello, al niño se le debe colocar en situaciones creativas en las que el rol del maestro consiste en insinuar nuevas búsquedas y encaminar hacia un análisis perceptivo, facilitando la expresión de los descubrimientos.

Morán (2017), afirma que el progreso de un niño en su psicomotricidad le permite que sea hábil de controlar mejor sus movimientos e impulsos emocionales, así como una mejor adaptación al medio social, familiar y escolar.

A la vez afirma que el desarrollo de la psicomotricidad se desglosa en tres partes: Nivel motor que permite al niño dominar el movimiento corporal, el nivel cognitivo que permite al niño mejorar la memoria, atención, concentración y creatividad y finalmente el nivel social y afectivo que permite a los niños conocerse mejor ellos mismos, afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

2.2.2.2. Habilidades que engloba la psicomotricidad

Para Torres y Hernandez (2019), la psicomotricidad trabaja las siguientes habilidades:

- Dominio corporal o conciencia de las dimensiones del propio cuerpo: entendimiento que el sujeto tiene de su propio cuerpo. Esta habilidad permite a los niños usen su cuerpo como recurso de aprendizaje.
- Lateralidad: los seres humanos tenemos preferencia para un lado de nuestro cuerpo. Por ejemplo, si usamos la mano derecha para escribir es porque nuestro hemisferio predominante es el opuesto, el zurdo.
- Equilibrio: la facultad para estar estable mientras se realizan distintas actividades motrices.
- Reflejos: facultad para actuar o responder ante un estímulo externo.
- Estructuración espacial: habilidad para comprender las relaciones espaciales que guardan los objetos entre sí y con mi cuerpo.
- Ritmo o control del movimiento: destreza para ejecutar movimientos de determinada manera y de manera concreta.
- Motricidad: La motricidad en función de las partes del cuerpo que intervienen se divide en: Motricidad gruesa y fina.
- La motricidad gruesa está relacionada con el inspección y coordinación de los movimientos que abarcan el tamaño del propio cuerpo como por ejemplo el danzar, trotar, brincar, caminar, agacharse, etc. y la motricidad fina está relacionada con el control y coordinación de movimientos que abarcan menos del tamaño del propio cuerpo, compromete las partes finas del cuerpo como manos, pies y dedos como por ejemplo el colorear, recortar, escribir, dibujar, recoger semillas, etc.

- A la vez, afirma que la motricidad asimismo se clasifica en función de los sentidos que la activan siendo:
- Motricidad visomotora: el cuerpo se mueve en relación del sentido de la vista como por ejemplo el tocar un botón en función al color que salga en la pantalla.
- Motricidad auditivomotora: el cuerpo se mueve en relación al sentido del oído como por ejemplo el bailar al compás de la música.
- Asimismo, sostiene que la motricidad igualmente se puede dividir en función de las sensaciones que tiene el niño de su mismo cuerpo siendo:
- Desarrollo motriz interoceptivo: sensaciones internas, viscerales, respiración, ritmo cardíaco.
- Desarrollo motriz propioceptivo: sensaciones que provienen de los músculos, tendones y articulaciones.
- Desarrollo motriz exteroceptivo: sensaciones que provienen de los sentidos.

2.2.2.3. Motricidad gruesa

La motricidad gruesa, según la define Castaner (2017) es el conjunto de funciones musculares y nerviosas que permiten el movimiento del cuerpo en forma coordinada y en equilibrio, a diferencia de la motricidad fina, involucra los movimientos grandes, que involucran el tronco, los miembros superiores e inferiores de forma coordinada y equilibrada como un todo unitario.

Por otro lado García y Batista (2018) mencionan que es el control que uno tiene sobre el cuerpo, particularmente los desarrollos globales y expansivos que se coordinan a

todo el cuerpo. Se dice que son aquellas actividades que se realizan con todo el cuerpo, organizando desarrollos y movimientos de las diversas extremidades en equilibrio y con cada una de las facultades.

Díaz y Sisley (2019) en sus estudios definen que la motricidad gruesa viene a ser el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos.

Entonces, la motricidad gruesa corresponde al desarrollo de la coordinación general, entre ellos el del equilibrio, del ritmo y de la coordinación viso motriz de los niños, pero también incluye a la capacidad de mejorar la tonicidad de los músculos, autocontrol tanto de la respiración y la relajación.

2.2.2.4. Importancia de desarrollar la motricidad gruesa

Castaner (2017) menciona la importancia que es desarrollar la motricidad gruesa en el nivel preescolar, pues el 90% del desarrollo físico y psicológico ocurre en los primeros años de vida, y que esto debe protegerse y potencializarse en todas las dimensiones posibles. La motricidad gruesa es parte vital para el desarrollo del niño debido a que abarca las habilidades del niño para explorar y conocer, para procesar y guardar la información de su alrededor, por ello sería conveniente que esta actividad motora se desarrollase bajo el acompañamiento de una actividad lúdica orientadora en el desarrollo de esa capacidad motora, como lo es el juego motriz.

Pareja (2017) menciona que los niños para desarrollar su motricidad, siguen un proceso:

- **La conciencia del propio cuerpo**

Hace referencia a la capacidad del niño para comprender el espacio que su cuerpo ocupa. Algunas de las actividades que se dan en esta primera fase pueden ser: abrir tapas de tarros sin mirarse las manos, suponer cuanto debe de inclinar la cabeza para meterse debajo de una mesa, o sentarse sin mirar continuamente la silla. Para estimular a la conciencia corporal se recomiendan: hacer trasladar al niño una pila de libros, dar saltos de rana, saltar, hacer flexiones y levantarse, jugar a la tira y afloja, etc.

- **Planificación motora**

Se refiere a la capacidad de un niño o niña de imaginarse cómo ha de realizar una nueva actividad motora. Algunas de las acciones de rutina representan actividades motoras como, por ejemplo: llevarse la cuchara a la boca para comer. Previo a cualquier movimiento del cuerpo, el cerebro tiene que organizar toda la información, de tal forma que el cuerpo se mueva en la dirección necesaria, a la velocidad precisa, con la fuerza necesaria y en el momento adecuado. Algunas de las actividades que se pueden desarrollar en esta etapa son: dividir las tareas en pasos menores, actividades de rodar, saltar y con la pelota, guiarlos con durante la acción motora.

2.2.2.5. Elementos de la motricidad gruesa

El desarrollo de la motricidad gruesa en los niños va depender de algunos elementos importantes, que permiten en gran medida de la mejora del desarrollo físico motor del ser humano.

Imbernón et al. (2020) enumera algunos elementos de la motricidad gruesa:

- La corporeidad: Permite ver que el ser humano no se limita al cuerpo físico y biológico; pero, por otra parte, se puede decir que es la conciencia que se tiene de sí como sujeto.
- El movimiento: Consiste en el cambio de posición del cuerpo en su totalidad o de una de sus partes en el espacio y en el tiempo, visto desde el exterior como un proceso objetivo, a partir de la configuración de una serie de secuencias y de estados.
- La percepción: Es una actividad que incluye algún elemento sensible intelectual o concepto de sensación en sentido estricto.
- La intencionalidad: Permite que el ser humano logre desarrollar una actividad con la finalidad de alcanzar una meta.
- La espacialidad: Se refiere a un lugar social de carácter estructural que supera el espacio corpóreo.
- La temporalidad: Permite entender que la motricidad es tiempo porque se realiza en unas condiciones temporales determinadas, que no están dadas por un tiempo objetivo, sino, por un tiempo intersubjetivo en relación con el espacio.

2.2.2.6. Fases de desarrollo motor

Según la literatura existente, se señala que la evolución del área motora sigue dos leyes psicofisiológicas, (estudio de la conducta y de los procesos que la organizan.)

fundamentales que determinan el proceso de relación entre Céfalocaudal (que va desde la cabeza hacia los pies) y próximo-distal (que va desde el eje central del cuerpo hacia las extremidades). Esto supone que las bases principales del desarrollo motor se asentarán sobre la motricidad gruesa y, posteriormente, podrán evolucionar hacia el desarrollo de la motricidad fina. Aunque es preciso señalar que los tiempos de adquisición de las diferentes etapas evolutivas son individuales y dependen en gran medida de las características biológicas y ambientales de cada persona.

García y Batista (2018) indican las siguientes fases en el desarrollo motor:

De 0 a 3 meses: el niño puede girar la cabeza de un lado a otro, y comienza a levantarla, empezando a sostenerse por los antebrazos.

- De 3 a 6 meses: etapa en la que empieza a girar su cuerpo.
- De 6 a 9 meses: El niño se sienta independientemente y se inicia en el gateo.
- De 9 a 12 meses: Empieza a gatear para moverse y comienza a trepar.
- De 12 a 18 meses: Comienza a dar sus primeros pasos y a agacharse.
- De 18 a 24 meses: Puede bajar escaleras con ayuda y lanzar pelotas.
- De 2 a 3 años: Corre y esquiva obstáculos. Empieza a saltar y caer sobre los dos pies.
- De 3 a 4 años: Es capaz de balancearse sobre un pie y salta desde objetos estables, como por ejemplo escalones.

- De 4 a 5 años: Da vueltas sobre sí mismo y puede mantener el equilibrio sobre un pie.
- 5 años y más: El equilibrio entra en su fase más importante y se adquiere total autonomía motora.

Como se muestra, el desarrollo de la motricidad gruesa en la etapa infantil es de vital importancia para la exploración, el descubrimiento del entorno, a partir de lo cual se desarrolla la autoestima, la confianza en sí mismo y resulta determinante para el correcto funcionamiento de la psicomotricidad fina más adelante.

Martínez et al. (2016) Investigaciones dentro del campo del neuro aprendizaje aportan conclusiones importantes sobre la influencia del desarrollo motor en las dificultades atencionales y de aprendizaje. Por ejemplo, la importancia del gateo en los niños permite el desarrollo de habilidades visuoespaciales, experiencias táctiles, integración bilateral, orientación, adquieren la lateralidad y el patrón cruzado estableciendo importantes conexiones entre los hemisferios cerebrales, además de estimular el sistema vestibular y propioceptivo. Todos estos aspectos resultan primordiales para el desarrollo de las funciones cognitivas y se encuentran especialmente relacionados entre sí en un momento concreto: la adquisición de la lectoescritura.

En suma, las experiencias en el desarrollo de la motricidad gruesa permiten ese nivel de relación entre la asimilación y la acomodación, procesos que ayudan a desarrollar las habilidades para el ejercicio o actividades físicas en los niños, situación que debe ser advertida por los docentes del nivel preescolar para lograr adecuar al niño a mejores condiciones en su desarrollo integral.

2.2.2.7. Teorías sobre la motricidad gruesa

Según Castaner (2017) hace referencia a las siguientes teorías:

a. Teoría de adaptación de Jean Piaget

Según la teoría del aprendizaje de Piaget, el aprendizaje es un proceso que sólo tiene sentido ante situaciones de cambio, en la adquisición de nuevas experiencias que forman parte de nuestro saber. Por eso, aprender es en parte saber adaptarse a esos cambios. Bajo este enfoque, y atendiendo la definición de psicomotricidad, que engloba la capacidad de dominar de una forma sana el movimiento corporal, mejorando su relación y comunicación con los demás, este proceso no escapa a las formas de adaptación del ser humano, al contexto donde se desarrolla, en este sustento es importante tomar en cuenta el equilibrio entre los procesos de asimilación y de acomodación, que tiene por objeto explicar no sólo cómo conocer el mundo en un momento dado, sino cómo cambiar nuestro conocimiento sobre el mundo.

También menciona el proceso de las estructuras cognitivas se basa en una tendencia a un equilibrio creciente entre ambos procesos. (Asimilación – acomodación). Cuanto mayor sea ese equilibrio menor serán los fracasos o errores producidos de la relación de ambos procesos surge el aprendizaje o cambio cognitivo. Así mismo considera que el aprendizaje es un proceso de deconstrucción de conocimientos por parte del sujeto a través del proceso de interacción de sus estructuras mentales con su medio ambiente.

Se debe tomar en cuenta que todo cambio constituye una adaptación, producto de la síntesis entre los procesos de asimilación y acomodación. Piaget

menciona que dos son los responsables de cómo el niño usa y adapta sus esquemas: la asimilación ocurre cuando un niño incorpora un nuevo conocimiento al ya existente. En este proceso los niños incorporan la información del medio ambiente a un esquema mental. La acomodación ocurre cuando un niño se ajusta a la nueva información, un logro muy importante en el desarrollo cognitivo durante la infancia era la permanencia del objeto, esto supone el entendimiento de que los objetos y eventos existen aun cuando ya no sean vistos, oídos o tocados. Un segundo logro consiste en darse cuenta de manera gradual de que existe una diferencia o frontera entre uno mismo y el medio circundante. Imagine cómo sería su pensamiento si usted no pudiera distinguir entre una persona y el mundo. Su pensamiento sería caótico, desorganizado e impredecible.

Piaget, asumía que el desarrollo cognitivo se basaba en una secuencia de cuatro etapas o estadios, cada etapa se encuentra relacionada con la edad o desarrollo biológico y se caracteriza por diferentes niveles de pensamiento. La etapa sensorio motriz abarca desde el nacimiento hasta los 2 años de edad, en esta etapa los infantes construyen su comprensión del mundo coordinando sus experiencias sensoriales. La etapa pre operacional que abarca desde los 2 años hasta los 7 años de edad; el niño es egocéntrico e intuitivo más que lógico, en este proceso logra representar el mundo con imágenes y palabras, reflejando un pensamiento simbólico. En la etapa operacional que abarca desde los 7 años hasta los 11 años de edad, los niños pueden razonar lógicamente acerca de eventos concretos y clasificar objetos dentro de conjuntos diferentes y finalmente la etapa de las operaciones formales se presenta alrededor desde los

11 a los 15 años, en esta etapa el adolescente razona de manera más abstracta, idealista y lógica.

b. Teoría socio-cultural de Vygotsky

La Teoría Sociocultural de Vygotsky, pone el acento en la participación proactiva de los niños con el ambiente que lo rodea, siendo el desarrollo cognoscitivo fruto de un proceso colaborativo. Vygotsky sostenía que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social a partir de la cual van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida. Aquellas actividades que se realizan de forma compartida permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamentales de la sociedad que les rodea, apropiándose de ellas.

Vygotsky, desarrolla la idea de la zona de desarrollo próximo, como un espacio de interculturalidad en el cual se usa lo que el niño sabe. Vygotsky considera que los procesos cognitivos son producto de la vida social; para él, el aprendizaje, no sólo es un fenómeno individual sino social, el aprendizaje se apoya en los conocimientos ya existentes en el contexto social. La teoría de la zona de desarrollo próximo intenta explicar por qué algunos niños tienen un desarrollo intelectual muy diferente a pesar de tener la misma edad cronológica; lo cuales debe a los factores de aprendizaje, la guía de un adulto (sus padres, hermanos mayores, profesor) que influye en el desarrollo potencial de los niños.

Vygotsky, ve en la imitación humana una nueva «construcción a dos» entre la capacidad imitativa del niño y su uso inteligente e instruido por el adulto en la Zona de Desarrollo Próximo, de esta manera el adulto proporciona al niño auténticas funciones psicológicas superiores externas que le van permitiendo alcanzar conocimientos con mayores niveles de complejidad, logrando así que el niño pueda hacer hoy con ayuda de un adulto, logre hacerlos mañana por sí sólo. Por consiguiente, el papel de la interacción social con los otros (especialmente los que saben más: expertos, maestros, padres, niños mayores, iguales, etc.) tiene importancia fundamental para el desarrollo psicológico (cognitivo, afectivo, etc.) del niño-alumno.

Con respecto a los enfoques de las teorías analizadas, se puede asumir que ambas son válidas para explicar la forma como el niño adquiere conocimiento, el cual es internalizado a partir del proceso de adecuación a un determinado contexto donde le niño se desarrolla, el que influye el desarrollo e sus capacidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales.

2.2.2.8. Dimensiones de la motricidad gruesa

Díaz y Sisley (2019) indican que cuando iniciamos en el trabajo de la motricidad gruesa se debe considerar las áreas que comprende, así como lo que se quiere lograr en los niños y niñas:

a. Esquema corporal

Es entendido como es una representación del cuerpo, una idea que tenemos sobre nuestro cuerpo y sus diferentes partes y sobre los movimientos que podemos hacer o no con él; es una imagen mental que tenemos de nuestro

cuerpo con relación al medio, estando en situación estática o dinámica. Díaz y Sisley definen el esquema corporal como la representación mental, tridimensional que cada uno de nosotros tiene de sí mismo, esta representación se constituye con base en múltiples sensaciones que se integra dinámicamente en una totalidad del propio cuerpo.

Para Martínez et al. (2016), considera el Esquema Corporal como el conocimiento inmediato y continuo que nosotros tenemos de nuestro cuerpo, en estado estático o en movimiento, en relación con sus diferentes partes y sobre todo en relación con el espacio y los objetos que nos rodean, asume que el esquema corporal es como una institución de conjunto o un conocimiento inmediato, que nosotros tenemos de nuestro cuerpo en estado estático o en movimiento, en relación con él y con los objetos que le rodean.” El esquema corporal es el resultado de las experiencias motrices, de las informales que le proporcionan los órganos de los sentidos y todas las sensaciones que surgen en el movimiento corporal y de la relación con su medio; es un aprendizaje en el cual las experiencias juegan un papel importante.

Díaz y Sisley (2019) consideran que la imagen que se construye de manera paulatina, conforme el desarrollo físico y biológico del niño, es consecuencia de las experiencias que realizamos con el cuerpo; se llega a poseer mediante ensayos y errores, ajustes progresivos y los nuevos elementos se van añadiendo como consecuencia de la maduración y de los aprendizajes que se van realizando. Los siguientes elementos que influyen en el desarrollo del esquema corporal son:

- Percepción: nos da información de nuestro cuerpo y del de los otros, así como visión del espacio, de nuestras actividades, distancias, dirección, peso de un objeto, etc.
- Movimiento: nos da información sobre nuestras posibilidades y limitaciones, lo que somos capaces de alcanzar con nuestro propio cuerpo.
- Cognitivos: nos permite tener conciencia de nuestro cuerpo, diferenciándonos de los demás, nos permite integrar y codificar información de manera lógica y estructurada para poder dar una respuesta.
- Lenguaje: sirve para poner nombre a las partes del cuerpo añadiéndole un significado

b. Lateralidad

Se busca que los niños (as) desarrollen nociones respecto a los hemisferios del cuerpo, (derecha e izquierda), teniendo como base su propio cuerpo. Cabe mencionar que es de suma importancia que los niños (as) vayan definiendo su lateralidad espontáneamente y no como algo forzoso.

Es la preferencia en razón del uso más frecuente y efectivo de una mitad lateral del cuerpo frente a la otra. Inevitablemente hemos de referirnos al eje corporal longitudinal que divide el cuerpo en dos mitades idénticas, en virtud de las cuales distinguimos dos lados derecho e izquierdo y los miembros repetidos se distinguen por razón del lado del eje en el que se encuentran (brazo, pierna,

mano, pie... derecho o izquierdo). Igualmente, el cerebro queda dividido por ese eje en dos mitades o hemisferios que dada su diversificación de funciones (lateralización) imponen un funcionamiento lateralmente diferenciado.

Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía en un hemisferio cerebral. Mediante esta área el niño estará desarrollando las nociones de derecha- izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada. La lateralidad se examina a nivel de ojo, mano y pie a través de gestos y actividades de la vida diaria.

La lateralización depende de dos factores, del desarrollo neurológico del individuo y de las influencias culturales que recibe, esta diferenciación aumenta con el crecimiento del niño, distinguiéndose dos tipos: la de utilización, y la espontánea. Es significativo en la orientación del propio cuerpo del niño y su conocimiento les sirva para poder manipular diferentes objetos, ya que al conocerlo será más fácil poder desarrollar trabajos distintos.

Díaz y Sisley (2019) mencionan varios tipos de lateralidad:

- La lateralidad neurológica o dominancia hemisférica que es innata.
- Lateralidad sensorial (oído, vista, tacto).
- Lateralidad somática o diferencias esqueléticas y musculares en cada lado del cuerpo.

- Lateralidad gestual espontanea (cruzas los brazos, las piernas, los dedos. etc.).
- Lateralidad de uso o realización. Se refiere a la dominancia de la mano o del pie.

c. Equilibrio

Es una situación en la que se encuentra un cuerpo que pese a tener escasa base de sustentación, consigue mantenerse sin caerse. El ser humano se ve favorecido, ya desde el primer año, por el desarrollo del cerebelo teniendo independencia, coordinación y el tono los cuales apoyan el desarrollo del dominio del equilibrio.

Bernal (2017) afirma que es la capacidad de mantener equilibrio en las cuales realizan actividades motrices. En esta área se tiene relación entre el mundo exterior y el esquema corporal.

Pareja (2017) refiere que es uno de los componentes perceptivos específicos de la motricidad. Está ubicado dentro de la dimensión introyectiva de la persona, siendo una capacidad con mayor dominio instintivo, porque viene prefijado genéticamente y se va desarrollando a medida que evolucionamos. Comprende las funciones fundamentales de vigilancia, alerta y atención, haciendo frente a la fuerza gravitacional que actúa continuamente sobre la persona.

En cuanto al desarrollo del equilibrio esto se realiza a partir de la realización de actividades tanto dinámicas como estáticas, en diferentes planos de altura.

El dominio del equilibrio es uno de los primeros pasos para que un niño pueda orientarse dentro de un espacio. El equilibrio estático hace que mantenga el cuerpo en la posición deseada y el dinámico podrá dominar el interior de su dificultad en estados de su velocidad, caída etc. (Morán y Mendoza, 2017)

Díaz y Sisley (2019) mencionan tres aspectos importantes que pueden ser dinámicos, estáticos y reposar inmediatamente después del movimiento, abarcando todas las coordinaciones astrales, con un ahorro de energía gracias a las informaciones que reciben las impresiones táctiles, cenestésicas, visuales y laberínticas. El dominio postural está sujeto a los desplazamientos de todo el cuerpo, que proporcionan en el individuo seguridad en el plano afectivo, mental y corporal.

III. Hipótesis

Los juegos infantiles desarrolla significativamente la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, 2021

IV. Metodología

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación fue de tipo cuantitativo.

Domínguez (2015) definen que una investigación cuantitativa es un conjunto de procesos de carácter secuencial y probatorio, por medio del cual se puede medir las variables en un determinado contexto. Así mismo, posibilita las mediciones obtenidas empleando métodos estadísticos para extraer conclusiones respecto a la hipótesis.

4.1.2. Nivel de la investigación

El nivel de investigación fue explicativo.

Para, Domínguez (2015) una investigación explicativa es: “La investigación que se encarga de determinar las causas de los fenómenos generando un sentido de entendimiento en forma sumamente estructurada”. (p.52)

4.1.3. Diseño de la investigación

El diseño de la presente investigación fue pre experimental, con un solo grupo, el cual fue evaluado antes y después de los juegos infantiles a través de un pre test y post test, respectivamente; el cual tuvo como finalidad la comparación de los resultados, obteniéndose gráficos y tablas estadísticas que se interpretaron para un mejor comunicación. Según Hernandez et al. (2017) el diseño de investigación pre experimental es aquel diseño que administra un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición de una o más variables, para observar cuál es el nivel del grupo en éstas.

El esquema que adopta la investigación fue el siguiente:

$$GE = O1-----X-----O2$$

G: Grupo de estudio

O1: Aplicación del Pre test (Escala de estimación)

X: Fase experimental (Juegos infantiles)

O2: Aplicación del Post test (Escala de estimación)

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población está definida por Hernandez et al. (2017) como los elementos que se encuentran en el lugar de evaluación, a diferencia de la muestra que es aquella porción de la población que cumple con los criterios de inclusión.

La población estuvo conformada por 36 niños de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao.

Tabla 1

Distribución de la población muestral de los niños de Educación Inicial

Institución Educativa	Edad	Niños	Niñas	Total
Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao	3 años	4	6	10
	4 años	5	7	12
	5 años	8	6	14
	Total	17	19	36

Fuente: Nomina de matrícula 2021

4.2.2. Muestra

Mejía (2018), manifiesta que es un conjunto de unidades o elementos de análisis sacados del marco muestral o directamente de la población. En este caso la población se eligió de manera no probabilística siendo en este caso la población de 10 niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao.

Tabla 2

Muestra de estudio de los niños de 3 años

Nivel	Grado/Sección	Varones	Mujeres	Total
Inicial	3 años	4	6	10
TOTAL		4	6	10

Fuente: Lista de asistencia de los niños de 3 años

4.2.3. Técnica de muestreo

El tipo de muestreo empleado fue no probabilístico. El muestreo no probabilístico se emplea para seleccionar muestras basadas en un juicio subjetivo en lugar de seleccionar de manera aleatoria (Pacheco, 2017).

4.2.4. Criterios de inclusión y exclusión

1) criterios de inclusión

- Niños con 3 años cumplidos
- Niños que asistan a clases
- Niños que estén matriculados en el 2021

2) Criterios de exclusión

- Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.

4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Cuadro 1. Operacionalización de variables e indicadores

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
VI. Juegos Infantiles	Organización de sistemas didácticas expresión y comunicación en función recreativa, de capacidades y objetos del nivel psicomotor cognitivo, afectivo y maduración, desarrolla el equilibrio psicomotor ayuda a movilizar todo el esquema corporal y potencial físico e intelectual de los niños. (Bantula, 2018)	Los juegos infantiles vienen a ser una propuesta pedagógica basada en estrategias metodológicas, para desarrollar la motricidad gruesa a partir de situaciones relacionadas con la vida de los estudiantes, trabajando en equipo y compartiendo conocimientos.	Fase 1: Fundamentación	Se fundamente en una teoría pedagógica
				Fomenta un trabajo en equipo
				Propicia la cooperación al realizar el juego
			Fase 2: Desarrollo	Utiliza para activar sus saberes previos
				Organiza sus informaciones de manera apropiada
				Representa actividades lúdicas
			Fase 3: Termino	Utiliza medios adecuado para la edad
				Los recursos son suficientes para generar la manipulación
				Son atrayente a los niños que incita manipularlos
VD. Motricidad gruesa	Según Díaz y Sisley (2019) es una habilidad que el niños va adquiriendo puede mover los músculos de su cuerpo es capaz de mantener el equilibrio tiene fuerza, velocidad y agilidad en todos sus movimientos, son habilidades motoras bruscas como, por ejemplo: brincar, patear, lanzar, trepar, etc.	Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo en el que desarrolla las dimensiones, esquema corporal, lateralidad y equilibrio.	Esquema corporal	Agilidad
				Coordinación
				Dominio corporal
			Lateralidad	Dominio lateral
				Reconocimiento
			Equilibrio	Ubicación
				Equilibrio en posturas, desplazamientos y juegos libres

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La investigación utilizó las siguientes técnicas, instrumentos de recolección de datos las mismas que describimos a continuación:

4.4.1. Técnicas

En el desarrollo en la investigación se utilizó la técnica de observación que nos permitió encausar la acción de observar el desenvolvimiento de la variable dependiente habilidades sociales.

Gil (2017) define la observación como la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos, con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas o hechos de interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente.

4.4.2. Instrumentos

Con respecto al instrumento, Rocha (2016) sostiene que el instrumento es el recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables. Para esta investigación se utilizó la escala de estimación: Este instrumento estuvo conformado por 21 ítems sobre el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas, con la finalidad de recolectar datos relacionados con las dimensiones: Presentarse y presentar a los demás, iniciar y mantener una conversación, formular preguntas.

4.4.2.1. Escala de medición

Las preguntas fueron de tipo Likert:

(1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre

Cuadro 2

Logro de competencias habilidades sociales

ESCALA DE CALIFICACIÓN			
AD	Logro satisfactorio	[84 – 105]	El estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado en relación a la competencia.
A	Logro esperado	[63 – 83]	El estudiante esta próximo al nivel esperado en relación a la competencia
B	En proceso	[42 – 62]	El estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado
C	En inicio	[21 – 41]	El estudiante frecuentemente presenta dificultades en el desarrollo de las actividades, necesitando así mayor intervención del docente

Fuente: CN Educación Básica Regular

4.4.2.2. Validez del instrumento

Según Carhuancho y Nolazco (2019) para ser válido un determinado instrumento, se debe atender a los criterios de validez de contenido, validez de criterio y validez de constructo, que sumados generan lo que se conoce como validez total.

Antes de aplicar el instrumento de evaluación con la muestra real, se realizó la validación de su contenido contando con el apoyo de tres docentes expertos en el área de educación con el grado de maestro. Se alcanzó a cada uno de los expertos la “Escala de estimación de las habilidades sociales” cuyo resultado indica la aprobación del instrumento. Se empleó la siguiente fórmula:

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

Donde:

C = Concordancia entre jueces.

Ta = N° total de acuerdos

Td = N° total de desacuerdos

Cuadro 3

Validez del instrumento por los jueces

Concordancia de expertos	Fi	%
SI	3	100%
NO	0	0.00%
TOTAL	3	100%

Fuente: Ficha de validación de expertos

4.4.2.3. Confiabilidad del instrumento

Para obtener el grado de confiabilidad de los ítems del instrumento se empleó el coeficiente de Alfa de Cronbach, para ver si mi instrumento es confiable, obteniendo como resultado 0.897, destacando así la existencia de una confiabilidad alta.

Cuadro 4

Resultados de Alfa de Cronbach

Estadística de confiabilidad	
Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0.897	14

Nota: Programa SPSS

4.5. Plan de análisis

Se identificó a la población estudiantil, luego se solicitó al director de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, permiso para ejecutar el proyecto de tesis. Una vez concedido el permiso se aplicó el pre test, la estrategia y el post test, a través de los cuales se recopilarán los datos.

En referencia a las comparaciones estadísticas, que conllevó la evaluación del nivel de significancia de los resultados de acuerdo con los planteamientos de la hipótesis, se empleó la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas

estableciendo un nivel de significancia del 5% ($p < 0,05$) hallando como valor $p = 0,000$ con lo cual se permitió rechazar la hipótesis nula.

Procedimiento: La realización de la investigación se llevó a cabo según un cronograma de actividades dentro de un marco ético, cumpliendo los tiempos establecidos; se desarrolló la actividad sobre 10 sesiones de aprendizaje durante 5 semanas. Con una duración de dos horas pedagógicas. Cada actividad educativa se inició con los procesos que comprende las sesiones de aprendizaje la inicio, desarrollo, cierre. Lo cual se utilizó la escala de estimación para evaluar su nivel de la motricidad gruesa.

4.6. Matriz de consistencia

Cuadro 5. *Matriz de consistencia*

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Juegos infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panoa, 2021.	¿De qué manera los Juegos infantiles desarrollan la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panoa, 2021?	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar de qué manera los Juegos infantiles desarrollan la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panoa, 2021.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Evaluar la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panoa, 2021, a través de un pre test.</p> <p>Aplicar los Juegos infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panoa.</p> <p>Evaluar la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panoa, a través de un pos test.</p>	Los juegos infantiles desarrollan la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panoa, 2021.	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativa</p> <p>Diseño: pre experimental</p> <p>GE O₁ -----X----- O₂</p> <p>Donde: GE: Grupo experimental O₁: pretest O₂: postest x: Experimento</p> <p>Muestra: 10 estudiantes de tres años.</p> <p>Instrumento: Escala de medición.</p>

4.7. Principios éticos

La Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote en su Código de Ética para la Investigación (2019) establece los siguientes principios que se deben respetar durante el proceso investigativo.

Protección a las personas. - Las personas son el fin de la actividad investigadora, por ende, se respetó en todo momento los datos facilitados para que no sean divulgados de ninguna forma o medio, esto con el fin de garantizar el anonimato al máximo de los participantes.

Libre participación y derecho a estar informado. - Los participantes fueron informados sobre el estudio de investigación iniciando por la firma del consentimiento de los directivos de la institución educativa y de los padres de familia, el cual fue enviado mediante una carta de consentimiento para que sea firmado por los padres de los niños y niñas seleccionados, mencionándoles que los resultados obtenidos serán solo investigativos.

Beneficencia y no maleficencia. - Toda investigación debe generar beneficios, pero si bien podrían surgir algunas dificultades, estos deben ser los mínimos. Por lo expresado nos enfocamos en realizar un trabajo 100% original con datos reales que provengan de nuestras propias fuentes para garantizar que sea netamente beneficioso.

Justicia. - En el proceso de investigación no deben existir situaciones que generen limitaciones en la objetividad, ya que la información recopilada no será muy confiable. Por lo expresado los datos mostrados fueron producto de la investigación sin realizar cambios ni modificaciones de los mismos, para presentar objetividad sin controversias.

V. Resultados

5.1. Resultados

5.1.1. Evaluar la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, 2021, a través de un pre test.

Tabla 3

Nivel de las motricidad gruesa en niños de 3 años, mediante un pre test

NIVEL	N	%
Logro satisfactorio	0	0.00
Logro esperado	0	0.00
En proceso	3	30.00
En inicio	7	70.00
TOTAL	10	100

Fuente. Escala de medición aplicado a los alumnos.

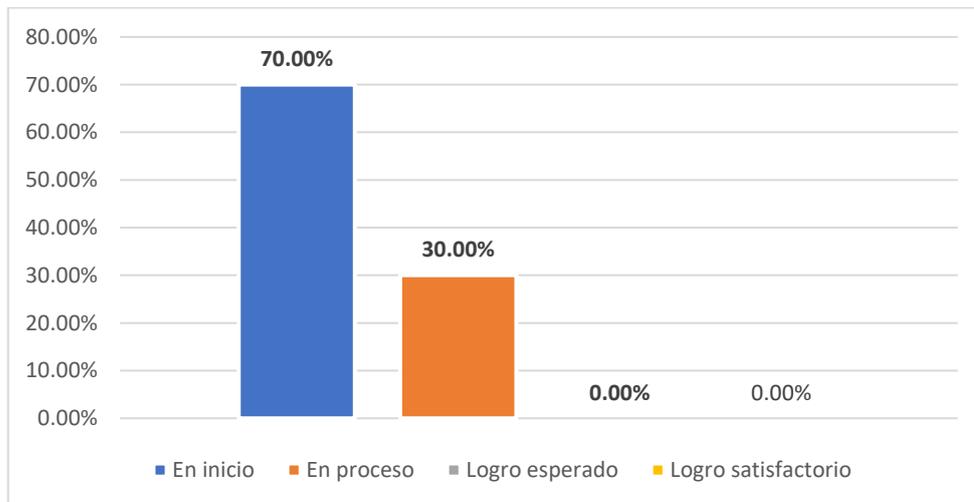


Figura 1. Gráfico de columnas del nivel motricidad gruesa en niños de 3 años; pre test

Fuente. Tabla 3.

En la tabla 3 y figura 1, en relación al nivel de la motricidad gruesa, en el pre test los resultados muestran el 70% ha obtenido un nivel inicio, el 30% el nivel proceso y ninguno en el nivel logro esperado y satisfactorio. Por lo que se concluye que la mayoría de niños de la muestra se encuentran en el nivel inicio en el pre test.

5.1.2. Aplicar los Juegos infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao.

Tabla 4
Resultados de las sesiones aplicadas para el desarrollo de la motricidad gruesa

Niveles de logro	D1: Esquema corporal						D2: Lateralidad						D3: Equilibrio							
	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
En inicio	5	50%	3	30%	0	0%	8	80%	5	50%	3	30%	1	10%	9	90%	5	50%	0	0%
En proceso	5	50%	4	40%	3	30%	2	20%	1	10%	1	10%	1	10%	1	10%	2	20%	3	30%
Logro esperado	0	0%	3	30%	6	60%	0	0%	4	40%	6	60%	7	70%	0	0%	2	20%	4	40%
Logro satisfactorio	0	0%	0	0%	1	10%	0	0%	0	0%	0	0%	1	10%	0	0%	1	10%	3	30%
Total	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%

Fuente. Escala de medición aplicado a los alumnos.

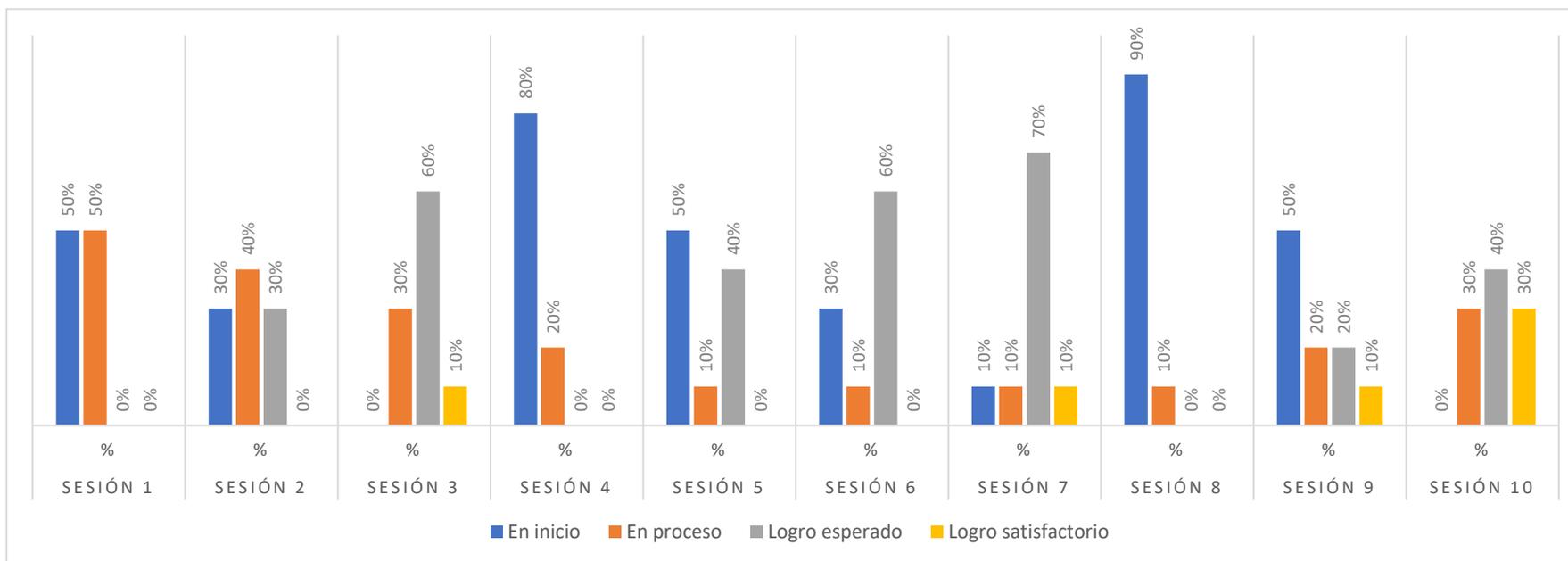


Figura 2. Gráfico de columnas de las de las sesiones aplicadas para el desarrollo de la motricidad gruesa

Fuente. Tabla 4.

En la tabla 4 y figura 2 con respecto al desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión Esquema corporal al iniciar las sesiones los niños se ubicaron en el nivel inicio y proceso con un 50% y al finalizar tuvieron un 60% en el nivel logro esperado. En la dimensión Lateralidad los niños se encontraron en nivel inicio con un 80% y al finalizar las 4 sesiones se ubicaron en el nivel logro esperado con un 70%. En la dimensión Equilibrio los estudiantes se ubicaron en el nivel inicio con un 90% y al finalizar se ubicaron en el nivel logro esperado con un 40%. Mostrando en el avance progresivo en el desarrollo de su motricidad gruesa.

5.1.3. Evaluar la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, a través de un pos test.

Tabla 5

Nivel de las motricidad gruesa en niños de 3 años, mediante un pos test

NIVEL	N	%
Logro satisfactorio	1	10.00
Logro esperado	5	50.00
En proceso	4	40.00
En inicio	0	0.00
TOTAL	10	100

Fuente. Escala de medición aplicado a los alumnos.

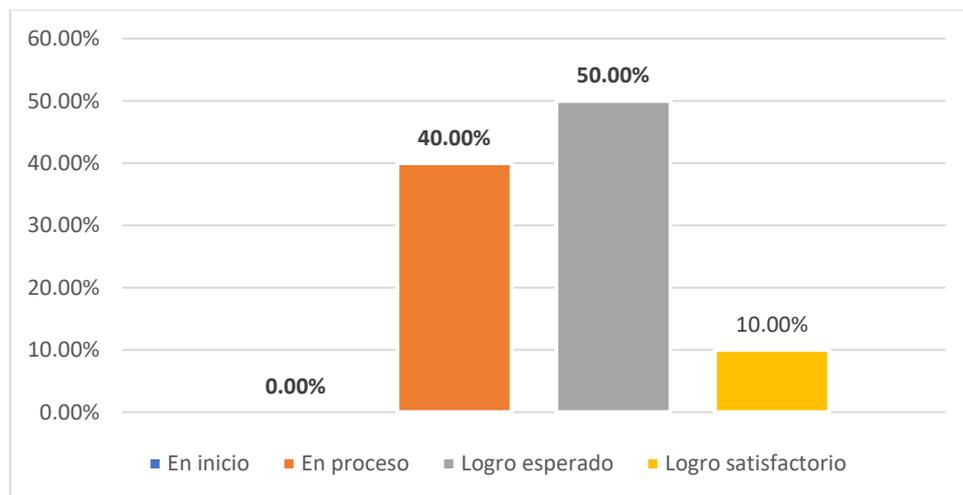


Figura 3. Gráfico de columnas del nivel motricidad gruesa en niños de 3 años; pos test

Fuente. Tabla 5.

En la tabla 5 y figura 3, en relación al nivel de la motricidad gruesa, en el pos test los resultados muestran el 50% ha obtenido un nivel logro esperado, el 40% el nivel proceso, 10% en el nivel Logro satisfactorio y ninguno en el nivel inicio. Por lo que se concluye que la mayoría de niños de la muestra se encuentran en el nivel logro esperado y satisfactorio en el pos test.

5.1.4. Contrastación de la hipótesis

La hipótesis de la investigación es: Los juegos infantiles desarrollan la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, 2021. Respecto al pre test y post test, se ha utilizado la estadística no paramétrica, la prueba de Wilcoxon para comparar la mediana de dos muestras relacionadas en el software SPSS v.25 para el Sistema Operativo Windows.

Cuadro 6

Prueba de Rango de Wilcoxon

	Rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Postest -	Rangos positivos	9 ^b	7,50	105,00
Pretest	Empates	1 ^c		
	Total	10		

a. Postest < Pre Test

b. Postest > Pre Test

c. Postest = Pre Test

Estadísticos de prueba ^a

	Postest – Pretest
Z	-3,346 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p=0.001$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, Los juegos infantiles desarrollan significativamente la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, 2021.

5.2. Análisis de resultados

Evaluar la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, 2021, a través de un pre test.

En relación al primer objetivo específico, antes de aplicar un pre test se identificó que el 70% de los niños y niñas de 03 años de educación inicial de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao se ubicaron en el nivel inicio. Estos datos coinciden con los encontrados por Chocce y Conde (2018) en su tesis “Juegos Populares Para Desarrollar Motricidad Gruesa En Niños Y Niñas De 5 Años De La Institución Educativa Pomatambo de Oyolo, Paucar De Sara, quien obtuvo un 75% de los estudiantes se ubicaron en el nivel inicio. Datos similares encontramos también en Cadillo (2018) en su tesis titulado El Juego Como Estrategia Para Mejorar La Motricidad Gruesa En Los Niños De 5 Años De La Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca, quien tuvo un 58% de los estudiantes se ubicaron en el nivel inicio. Estos resultados entre las diferentes investigaciones tienen un punto en común en relación al desarrollo de la motricidad gruesa, el niño tiene problemas en señalar y localizar en su cuerpo la cabeza, cabello, ojos, orejas, boca, nariz, mejillas y mentón; partes de su tronco, espalda, pecho, cintura, abdomen y cadera; partes de sus extremidades superiores: hombro, brazo, codo, muñeca, manos, palmas, pantorrilla, talón, pies y dedos. Subir y bajar escaleras. Realizar un recorrido, sin salirse, sobre líneas trazadas en el piso, pueden ser líneas rectas, curvas y quebradas.

Díaz y Sisley (2019) definen la motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza,

Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota).

La motricidad gruesa según Imbernón et al., (2020) es el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción.

Aplicar los Juegos infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao.

En relación al segundo objetivo específico según los resultado de la tabla 4 luego de haber aplicado las 10 sesiones de aprendizaje al grupo experimental se puede analizar según las dimensiones:

En relación a la primera dimensión Esquema corporal tenemos en la Sesión 1, el 50% se ubicaron En inicio, el 50% en el nivel En proceso, el % en el nivel Logro esperado, y ninguno en el nivel Logro satisfactorio. En la Sesión 2, el 30% se ubicaron En inicio, el 40% en el nivel En proceso, el 30% en el nivel Logro esperado, y ninguno en el nivel Logro satisfactorio. En la Sesión 3, el % se ubicaron En inicio, el 30% en el nivel En proceso, el 60% en el nivel Logro esperado, y 10% en el nivel Logro satisfactorio.

En relación a la segunda dimensión Lateralidad tenemos en la En la Sesión 4, el 80% se ubicaron En inicio, el 20% en el nivel En proceso, el % en el nivel Logro esperado, y ninguno en el nivel Logro satisfactorio. En la Sesión 5, el 50% se ubicaron En inicio, el 10% en el nivel En proceso, el 40% en el nivel Logro esperado, y ninguno en el nivel Logro satisfactorio. En la Sesión 6, el 30% se ubicaron En inicio, el 10% en el

nivel En proceso, el 60% en el nivel Logro esperado, y ninguno en el nivel Logro satisfactorio. En la Sesión 7, el 10% se ubicaron En inicio, el 10% en el nivel En proceso, el 70% en el nivel Logro esperado, y 10% en el nivel Logro satisfactorio.

En relación a la tercera dimensión Equilibrio tenemos en la Sesión 8, el 90% se ubicaron En inicio, el 10% en el nivel En proceso, el % en el nivel Logro esperado, y ninguno en el nivel Logro satisfactorio. En la Sesión 9, el 50% se ubicaron En inicio, el 20% en el nivel En proceso, el 20% en el nivel Logro esperado, y 10% en el nivel Logro satisfactorio. En la Sesión 10, el % se ubicaron En inicio, el 30% en el nivel En proceso, el 40% en el nivel Logro esperado, y 30% en el nivel Logro satisfactorio. Se comprobó que, si los docentes utilizan los juegos infantiles como estrategia didáctica en sus sesiones de aprendizaje, podrán ayudar a desarrollar la motricidad gruesa.

Bantula (2018) definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego.

Por lo que, los juegos infantiles son fundamental en el desarrollo del aprendizaje y puede ser utilizado como una estrategia didáctica, para fortalecer la comunicación, la expresión y compartir, así mismo, potencia cada una de las habilidades tanto en lo social, cognitivo, emocional y motriz del niño. En el juego es importante también una conducta optimista del docente, buscando así que sus alumnos aprendan a un ritmo y situación determinada, dependiendo de la manera de aprendizaje de cada estudiante,

en lo cual los estudiantes esperan aprender de la forma más sencilla, motivadora y placentera. (Carbonero, 2017b)

Para Flores (2019) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

Evaluar la motricidad gruesa en los niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, a través de un pos test.

En relación al tercer objetivo específico, después de realizar las 10 sesiones se volvió a aplicar el pos test donde se identificó que el 60% de los niños y niñas de 03 años de educación inicial de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao se ubicaron en el nivel Logro esperado y satisfactorio. Estos resultados coinciden con los encontrados por Arzola (2018) en su tesis Los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años, quien tuvo un 72% de estudiantes que se ubicaron en el nivel Logro esperado. Además, a este resultado de similitud tenemos a Rímac (2019) en su tesis Programa de psicomotricidad para mejorar niveles de coordinación motora gruesa en niños de 5 años en la I.E.I. El Buen Pastor–2018, quien tuvo un 65% de estudiantes en el pos test ubicados en el nivel Logro. demostrando así, que las aplicaciones de las 10 actividades contribuyeron con el progreso de la habilidad motriz de los estudiantes con lo cual queda demostrado que, mediante un proceso constante de estimulación, se pueden obtener resultados favorables en el niño, desarrollando sus capacidades de postura y de movimiento, con respecto a su motricidad gruesa que avanza y está conectado con las habilidades

sociales, cognitivas y socio afectivas, siguiendo el ciclo de madurez por el cual atraviesa cada niño y que beneficia su aprendizaje, seguridad y autonomía.

Para Lynn (2020) la motricidad es la capacidad del hombre para producir un desarrollo independiente de cualquier parte de su cuerpo; mediante el cual existe una coordinación y sincronización suficientes entre cada una de las estructuras relacionadas con el desarrollo.

Según Piaget citado por Carbonero (2017a) los niños en las edades de 3-12 años les gustan los juegos en el que el cuerpo está en movimiento, sientan felicidad, haciendo que su crecimiento físico sea saludable y natural el correr, trepar, hablar, nadar, saltar, lanzar, son estímulos que desarrollan los músculos; enriquecer los esquemas perceptivos (visuales, auditivos, cenestésicos), operativos (memoria, imaginación, lateralidad, representación, análisis, síntesis) que combinados con las estimulaciones psicomotoras (coordinación, proceso, equilibrio, ubicación), definen algunos aspectos básicos de aprestamiento para el dominio de la lectura, la escritura y alcanzar un nivel neurológico de madurez suficiente para a coordinación de innumerables dimensiones de los objetos que le permitan conformar nuevas estructuras.

VI. Conclusiones

Según los resultados del pre test que la mayoría de niños se encuentran en el nivel inicio en relación a su motricidad gruesa, evidenciando problema en los niños Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao el cual se ve reflejado en el desarrollo de las funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción.

Luego de planificar y ejecutar sesiones de juegos infantiles; se concluye que la aplicación adecuada de la estrategia didáctica desarrolla la motricidad gruesa, la cual se realizó a través de 10 sesiones de aprendizaje, donde cada estudiante fue mejorando progresivamente. Los niños y niñas fueron progresando paulatinamente problemas de equilibrio y lateralidad, ejercitando su motricidad gruesa en clases o en sus horas de sano esparcimiento, varios de ellos fueron capaces de identificar su lado derecho e izquierdo y su lado dominante. Los resultados obtenidos dan a conocer que el empleo de la estrategia de los juegos infantiles, resultó ser adecuada y beneficiosa para la mejora de la motricidad gruesa en los niños de tres años.

Los resultados del pos test que la mayoría de niños se encuentran en el nivel Logro esperado y satisfactorio en cuanto al nivel de su motricidad gruesa. Finalmente, al contrastar la hipótesis de investigación se determinó que si existe una diferencia significativa en el nivel de la motricidad gruesa obtenido entre el pre test y pos test dando como resultado el valor de $P = 0.001 < 0.05$, esto demuestra que la estrategia didáctica aplicada a generado expectativas en los niños y niñas generando así una mejora significativa en la motricidad gruesa. Por lo tanto, se concluye que, los juegos infantiles desarrollan la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, 2021.

Aspectos complementarios

Recomendaciones

Al director de la institución educativa, proponer a las autoridades educativas en materia de motricidad gruesa, que deben tomar en cuenta en la formulación de los diseños curriculares, las particularidades de los alumnos de las zonas urbano marginales.

Al docente del aula, debe hacer uso estrategias de juegos infantiles para mejorar la motricidad gruesa ya que su utilización adecuada genera expectativas, despierta su creatividad, atención, memoria y comprensión; asimismo desarrollan actitudes positivas hacia el área en los niños, posibilitando de esta manera una mejora en el logro de capacidades en el área de Comunicación.

A los padres de familia, realizar juegos infantiles durante las actividades que realizan como familia y de esta manera poder estimular el desarrollo motor grueso en los niños.

Referencias bibliográficas

- Antunes, C. (2016). *Juegos para estimular las inteligencias multiples*. Narcea Ediciones.
- Arzola, S. S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. Universidad Cesar Vallejo.
- Bantula, J. (2018). *Juegos motrices cooperativos (3a. ed.)*. Editorial Paidotribo.
- Bernal, J. A. (2017). *Juegos y ejercicios de equilibrio*. Wanceulen Editorial.
- Bernal, J. A., y Wanceulen, A. (2019). *101 juegos y ejercicios para niños de 3-6 años: imagen y percepción corporal*. Wanceulen Editorial.
- Carbonero, C. (2016). *El juego motor en la infancia*. Wanceulen Editorial.
- Carbonero, C. (2017a). *Como mejorar las capacidades perceptivo motrices, esquema corporal y lateralidad en tu hijo*. Wanceulen Editorial.
- Carbonero, C. (2017b). *El juego motor en tu hijo*. Wanceulen Editorial.
- Carhuanchó, I. M., y Nolasco, F. A. (2019). *Metodología de la investigación holística*. Universidad Internacional del Ecuador, Guayaquil.
- Castaner, M. (2017). *Manifestaciones básicas de la motricidad*. Edicions de la Universitat de Lleida.
- Cebrian, B. (2017). *Como trabajar la motricidad en el aula: cunas motrices para infantil y primaria*. Mino y Davila.
- Cratty, B. (2017). *Juegos didácticos activos*. Editorial Brujas.
- Díaz, J. P., y Sisley, T. L. (2019). *Motricidad gruesa*.
- Domínguez, J. B. (2015). *Manual de metodología de la investigación científica*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

- Estela, J. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Ferland, F. (2016). *Jugamos?: El juego con niñas y niños de 0 a 6 años* (Vol. 52). Narcea Ediciones.
- Flores, M. (2019). *Los juegos recreativos tradicionales de las comunidades aymaras, Zepita, Puno, Perú*.
- Gallardo, P., y Camacho, J. M. (2018). *La motivación y el aprendizaje en educación*. Wanceulen Editorial.
- Gambero, J. (2017). *El juego globalizado*. Editorial Paidotribo.
- García, M., y Batista, L. M. (2018). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y las niñas de la primera infancia. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, agosto.
- Gil, J. (2017). *Técnicas e instrumentos para la recolección de información*. UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Gómez, N. (2018). La vida cotidiana y el juego en la formación ciudadana de los niños. *Universitas humanística*, 66(66).
- Hernandez, R., Baptista, P., y Fernandez, C. (2017). *Metodología de la investigación (4a. ed.)*. McGraw-Hill Interamericana.
- Imbernón, S., Díaz, A., y Martínez, A. (2020). Motricidad fina versus gruesa en niños y niñas de 3 a 5 años. *Journal of Sport and Health Research*, 12(2).
- López, J. A., y Vázquez, P. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*.
- Lynn, J. (2020). *Desarrollo de las destrezas motoras: juegos de psicomotricidad de 18 meses a 5 años*. Narcea Ediciones.
- Martínez, A. E., Guzmán, C. P., y Asprilla, C. Y. (2016). *La importancia de la*

- motricidad gruesa en la primera infancia*. Pregrado (Virtual ya Distancia).
- Mejía, E. (2018). Metodología de la investigación científica. *Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos*.
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. *Sinergias Educativas*, 2(2), 10–20. <https://doi.org/10.37954/SE.V2I2.25>
- Mero, D. (2016). El juego como método para el desarrollo de las habilidades motoras en la preparatoria. *Dominio de las Ciencias*, 2(4), 164–178.
- MINEDU. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*.
- Morán, Ana. (2017). *Influencia de las actividades lúdicas en la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 a 3 años*. Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.
- Morán, Angélica. (2017). Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en etapa infantil. *Sinergias educativas*, 2(2), 10–20.
- Morán, Angélica, y Mendoza, M. (2017). Desarrollo de la motricidad en etapa infantil. *Espirales revista multidisciplinaria de investigacion*, 1(3).
- Moyles, J. (2016). *El juego en la educación infantil y primaria* (Vol. 16). Ediciones Morata.
- Navarro, V. (2016). *El juego motor en educacion infantil*. Wanceulen Editorial.
- O'Connor, K., Schaefer, C., y Braverman, L. (2017). *Manual de terapia de juego*. Editorial El Manual Moderno.
- Oblitas, R. (2018). *Aplicación de un programa de actividades recreativas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de educación inicial*. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.
- Pacheco, O. (2017). Metodología de la investigación. *La elaboración del proyecto*.
- Panchi, E. R., y Balseca, G. M. (2017). *El juego y la motricidad gruesa en niños y*

- niñas de 3 a 4 años del centro de educación inicial Lucia Franco de Castro de la parroquia de Conocoto. Universidad Central del Ecuador.*
- Pareja, I. (2017). Motricidad infantil y desarrollo humano. *Educación física y deporte*, 20(1), 91–95.
- Penal, B. (2016). *Juegos y actividades en la clase de ELE, C2. enClave-ELE.*
- Pinto, D. (2020). *Talleres y rincones de juegos. ICB, SL (Interconsulting Bureau SL).*
- Ramirez, D. J. (2020). *Los juegos lúdicos como recurso para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1177 La Pedrera, Distrito de Piscuyacu, provincia de Huallaga, departamento de San Martín-2019. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.*
- Rocha, C. M. (2016). *Metodología de la investigación. Oxford University Press.*
- Rubio, M., y Sánchez, F. J. (2017). *Desarrollo humano IV. Dykinson.*
- Saldaña, C. (2021). *Los juegos “Al Aire Libre” para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años en la institución educativa inicial N° 346 Supte San Jorge, Leoncio Prado, Huánuco, 2019. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.*
- Sánchez, C. (2018). *El juego lúdico como estrategia de aprendizaje para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E. N°130 de Azangihua, distrito de Agua Blanca, provincia de El Dorado, Región San Martín – 2017. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.*
- Sánchez, M. (2018). *El juego en educación infantil.*
- Santos, S. J. (2017). *Juegos de los niños en las escuelas y colegios. Biblioteca Cuentos maravillosos. Madrid.*
- Soto, J. (2017). *Juegos en la educación física. Pila Telena.*

- Tauma, B., y Hernández, N. I. (2021). *El juego como estrategia didáctica*.
- Torres, C. (2016). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289–296.
- Torres, G., y Hernandez, R. (2019). *Etapas infantil y motricidad: estrategias para su desarrollo en Educación Física*. Wanceulen Editorial.
- Troya, E., y López, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. Universidad Técnica de Ambato.
- UNESCO. (2020). *La atención y educación de la primera infancia*. es.unesco.org.
<https://es.unesco.org/themes/atencion-educacion-primera-infancia>
- Vindel, I. (2017). La inclusión del juego. *Revista de Educación Inclusiva*, 7(1).
- Zamorano, M., Abad, M., y Méndez, José, M. (2019). La importancia del juego en los niños. *Revista de las Sociedades Canarias de Pediatría*, 31.

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento con su respectiva validación

PROYECTO: JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 32600 "ICHU YANUNA" PANAQ, 2021.

Objetivo: Determinar de qué manera los Juegos infantiles desarrollan la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, 2021.

ESCALA DE ESTIMACIÓN MOTRICIDAD GRUESA

(1) Nunca (2) Casi nunca (3) A veces (4) Casi siempre (5) Siempre

N°	Ítems	Escala				
		1	2	3	4	5
Dimensión: Esquema corporal						
1	Agilidad en los juegos					
2	Coordinación en los juegos					
3	Movimientos coordinados					
4	Domina su cuerpo y posee estabilidad					
5	Inhala y exhala correctamente					
Dimensión: Lateralidad						
6	Dominio de su lateralidad en situaciones lúdicas					
7	Reconoce la derecha					
8	Reconoce su izquierda					
9	Ubica objetos al lado derecho					
10	Ubica objetos al lado izquierdo					
Dimensión: Equilibrio						
11	Equilibrio al realizar actividades lúdicas					
12	Se para en un solo pie					
13	Se desplaza sobre una línea recta					
14	Pies alternativos para bajar escaleras					

Validación de instrumento



REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
Facultad de Educación y Humanidades
INFORME DE EVALUACIÓN A CARGO DEL EXPERTO



Trabajo de investigación: "Juegos infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yamuna" Panao, 2021"

Docente Validador: Mgtr. Pablo Ventura Matzunaga

Especialidad: Educación

Grado Académico: Magister en educación

Variables	Dimensión	N°	ÍTEMS	Suficiencia	Coherencia	Relevancia	Claridad	Evaluación cuantitativa según ítems	Observaciones
Motricidad Gruesa	Esquema corporal	1	Agilidad en los juegos	4	4	4	4	4	
		2	Coordinación en los juegos	4	4	4	4	4	
		3	Movimientos coordinados	4	4	4	4	4	
		4	Domina su cuerpo y posee estabilidad	4	4	3	4	4	
		5	Inhala y exhala correctamente	4	4	4	4	4	
	Lateralidad	6	Dominio de su lateralidad en situaciones lúdicas	4	4	4	3	4	
		7	Reconoce la derecha	4	3	4	4	4	
		8	Reconoce su izquierda	4	4	4	4	4	
		9	Ubica objetos al lado derecho	4	4	4	4	4	
		10	Ubica objetos al lado izquierdo	4	4	4	4	4	
	Equilibrio	11	Equilibrio al realizar actividades lúdicas	4	4	4	4	4	
		12	Se para en un solo pie	4	4	3	4	4	
		13	Se desplaza sobre una línea recta	4	4	3	4	4	
		14	Pies alternativos para bajar escaleras	4	4	3	3	4	
evaluación cualitativa de la variable por criterios.									

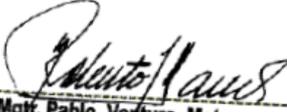
Ficha de informe de la evaluación final por el experto por Ítems y criterios tomando como medida de tendencia la moda

Calificación

1. No cumple con el criterio
2. Nivel bajo
3. Nivel moderado
4. Nivel alto

Evaluación final del experto acerca de la encuesta

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítems	Criterio
Mgtr. Pablo Ventura Matzunaga	Magister en educación	14	Nivel alto


Mgtr. Pablo Ventura Matzunaga
INVESTIGACIÓN Y ÓCENCIA SUPERIOR

Firma



REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE



Facultad de Educación y Humanidades

INFORME DE EVALUACIÓN A CARGO DEL EXPERTO

Trabajo de investigación: "Juegos infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yamna" Panao, 2021"

Docente Validador: Mgtr. Fernando Carrillo Villareal

Especialidad: Educación

Grado Académico: Magister en educación

Variables	Dimensión	Nº	ÍTEMS	Suficiencia	Coherencia	Relevancia	Claridad	Evaluación cuantitativa según ítems	Observaciones
Motricidad Gruesa	Esquema corporal	1	Agilidad en los juegos	4	4	4	4	4	
		2	Coordinación en los juegos	3	3	4	3	3	
		3	Movimientos coordinados	3	4	4	4	4	
		4	Domina su cuerpo y posee estabilidad	3	3	3	3	3	
		5	Inhala y exhala correctamente	3	4	4	4	4	
	Lateralidad	6	dominio de su lateralidad en situaciones lúdicas	4	4	4	4	4	
		7	Reconoce la derecha	4	3	4	4	4	
		8	Reconoce su izquierda	4	3	4	3	4	
		9	Ubica objetos al lado derecho	4	3	4	4	4	
		10	Ubica objetos al lado izquierdo	4	4	4	4	4	
	Equilibrio	11	Equilibrio al realizar actividades lúdicas	4	4	4	4	4	
		12	Se para en un solo pie	4	4	4	4	4	
		13	Se desplaza sobre una línea recta	4	3	4	4	4	
		14	Pies alternativos para bajar escaleras	3	4	4	3	4	
evaluación cualitativa de la variable por criterios.				--					

Ficha de informe de la evaluación final por el experto por ítems y criterios tomando como medida de tendencia la moda

Calificación

1. No cumple con el criterio
2. Nivel bajo
3. Nivel moderado
4. Nivel alto

Evaluación final del experto acerca de la encuesta

Experto	Grado académico	Evaluación	
Mgtr. Fernando Carrillo Villareal	Magister en educación	Ítems	Criterio
		14	Nivel alto

Mgtr. Fernando Carrillo Villareal
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR

Firma



REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
Facultad de Educación y Humanidades
INFORME DE EVALUACIÓN A CARGO DEL EXPERTO



Trabajo de investigación: "Juegos infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yamuna" Panao, 2021"

Docente Validador: Mgtr. Darwing Tarazona Valverde

Especialidad: Educación

Grado Académico: Magister en educación

Variables	Dimensión	N°	ÍTEMS	Suficiencia	Coherencia	Relevancia	Claridad	Evaluación cuantitativa según ítems	Observaciones
Motricidad Gruesa	Esquema corporal	1	Agilidad en los juegos	4	4	4	4	4	
		2	Coordinación en los juegos	3	3	4	3	3	
		3	Movimientos coordinados	3	4	4	4	4	
		4	Domina su cuerpo y posee estabilidad	3	3	3	3	3	
		5	Inhala y exhala correctamente	3	4	4	4	4	
	Lateralidad	6	Domínio de su lateralidad en situaciones lúdicas	4	4	4	4	4	
		7	Reconoce la derecha	4	3	4	4	4	
		8	Reconoce su izquierda	4	3	4	3	4	
		9	Ubica objetos al lado derecho	4	3	4	4	4	
		10	Ubica objetos al lado izquierdo	4	4	4	4	4	
	Equilibrio	11	Equilibrio al realizar actividades lúdicas	4	4	4	4	4	
		12	Se para en un solo pie	4	4	4	4	4	
		13	Se desplaza sobre una línea recta	4	3	4	4	4	
		14	Pies alternativos para bajar escaleras	3	4	4	3	4	
evaluación cualitativa de la variable por criterios.									

Ficha de informe de la evaluación final por el experto por Ítems y criterios tomando como medida de tendencia la moda

Calificación

1. No cumple con el criterio
2. Nivel bajo
3. Nivel moderado
4. Nivel alto

Evaluación final del experto acerca de la encuesta

Experto	Grado académico	Evaluación	
Mgtr. Darwing Tarazona Valverde	Magister en educación	Ítems	Criterio
		14	Nivel alto


Mgtr. Darwing Tarazona Valverde
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR

Firma

Anexo 2: Carta de la Institución donde realizo la investigación

SUMILLA: Solicito permiso para aplicación de instrumento

Señor:

Lic. Wilmer Ventura Duran

Director de la I.E.I. N° 32600 "Ichu Yanuna"

Yo, **Noemi Eladia Basilio Cisneros**, identificada con DNI N° 47762777, domiciliada en Aparicio Pomares comité 01- pasaje Manco Capac N° 119, distrito, provincia y departamento de Huánuco, ante usted con el debido respeto me presento y expongo:

Que, por motivos académicos, en el curso de Tesis de la universidad Los Ángeles de Chimbote ULADECH es necesario el desarrollo de un trabajo de investigación, el cual será desarrollado con los estudiantes del nivel inicial de su institución el cual lleva como título "**Juegos infantiles para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Integrado N° 32600 "Ichu Yanuna" Panao, 2021**" para optar el título de Licenciada en Educación inicial.

Por tal motivo, solicito a su persona me autorice a realizar la asistencia, coordinaciones para para la aplicación del instrumento correspondiente al proyecto de investigación antes mencionada con el fin de conocer las incidencias de estos factores entre los estudiantes.

Por lo expuesto:

Ruego a usted acceder a lo solicitado. Teniendo en cuenta que dicha actividad será beneficiosa tanto para su institución como para nosotros los estudiantes.



Huánuco, 10 mayo del 2021

Wilmer Ventura Duran
DNI 41786368

Anexo 3: Carta consentimiento informado



PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Noemí Eladía Basilio Cisneros y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 15 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 32600 "ICHU YANUNA" PANAÑO, 2021?	Sí	No
--	----	----

Fecha: **03/05/2021**

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 32600 "ICHU YANUNA" PANAQ, 2021

Investigador (a): Noemí Eladia Basilio Cisneros

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 32600 "ICHU YANUNA" PANAQ, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

El objetivo de esta investigación es:

Determinar si la aplicación de los Juegos cooperativos desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 052 Chavín de Pariarca, Huamalíes, Huánuco – 2020

Procedimientos:

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

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

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

Beneficios:

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

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

Confidencialidad:

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

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 927 310 899

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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



**CONTRERAS CABALLERO
ROSSELL**

Fecha: 03/05/2021



Noemí Eladía Basilio Cisneros
Investigador

Fecha: 03/05/2021

PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Noemí Eladia Basilio Cisneros y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 15 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 32600 "ICHU YANUNA" PANAQ, 2021?	Sí	No
---	----	----

Fecha: **03/05/2021**



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 32600 "ICHU YANUNA" PANAQ, 2021

Investigador (a): Noemí Eladia Basilio Cisneros

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 32600 "ICHU YANUNA" PANAQ, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

El objetivo de esta investigación es:

Determinar si la aplicación de los Juegos cooperativos desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 052 Chavín de Pariarca, Huamalíes, Huánuco – 2020

Procedimientos:

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

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

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

Beneficios:

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

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

Confidencialidad:

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

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 927 310 899

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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



MENDOZA HUAMANI ABDON
Participante

Fecha: 03/05/2021



Noemí Eladia Basilio Cisneros
Investigador

Fecha: 03/05/2021

PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Noemí Eladia Basilio Cisneros y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de 15 minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 32600 "ICHU YANUNA" PANAQ, 2021?	Sí 	No
---	---	----

Fecha: **03/05/2021**



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 32600 "ICHU YANUNA" PANAQ, 2021

Investigador (a): Noemí Eladía Basilio Cisneros

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 32600 "ICHU YANUNA" PANAQ, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

El objetivo de esta investigación es:

Determinar si la aplicación de los Juegos cooperativos desarrolla las habilidades sociales en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 052 Chavín de Pariarca, Huamalíes, Huánuco – 2020

Procedimientos:

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

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

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

Beneficios:

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

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

Confidencialidad:

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

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 927 310 899

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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



**CONTRERAS CABALLERO
FACUNDINA**

Fecha: 03/05/2021



Noem Eladia Basilio Cisneros
Investigador

Fecha: 03/05/2021

Anexo 4: Sesiones de aprendizaje

EXPERENCIA DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 32600 “Ichu Yanuna”
- 1.2 ÁREA ESPECÍFICA : Psicomotriz
- 1.3 PROFESORA : Noemi Eladia BASILIO
CISNEROS
- 1.4 EDAD : 3 años
- 1.5 TEMPORALIZACIÓN : 45’
- NOMBRE DE LA
1.6 ACTIVIDAD : “Me divierto caminando”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Estándar /Área	Capacidad	Desempeño	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SUMOTRICIDAD</p> <p>ESTANDAR Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades y movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones, sentimientos a través del tono, gesto, postura, ritmo, movimiento en situaciones de juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p>	<p>Los niños y niñas caminan en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.</p>
			<p>Instrumento de evaluación lista de cotejo.</p>

AREA: PSICOMOTRIZ			
Enfoque Ambiental Enfoque de derechos	Orientación al bien común		
Valor	Respeto por las Diferencias		
<ul style="list-style-type: none"> • Libertad y responsabilidad • Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional • Responsabilidad 	<p>ACTITUD: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.</p> <p>Ejemplo: Los niños y las niñas proponen y participan en acciones para protegerse a sí mismos y a la comunidad</p> <p>ACTITUD: Disposición a colaborar con el bienestar y la calidad de vida e las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta</p> <p>Ejemplo Las familias brindan a su hijo o hija la confianza necesaria para que se sientan capaces de cumplir con sus responsabilidades personales y familiares. Para ello, las familias toman en cuenta las posibilidades, gustos e intereses de su hija o hijo</p> <p>ACTITUD: Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de la colectividad</p> <p>Ejemplo: Las familias brindan a su hijo o hija la oportunidad de asumir la responsabilidad de los cuidados y protección de sí mismo y de la comunidad</p>		

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños salen al patio y juegan junto con la docente a la ronda del patio de mi casa. ➤ Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: <p>ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escuchar atentamente las indicaciones de la docente para entender el juego. ➤ Jugaremos niños contra niñas. ➤ Realizaremos dos grupos de niños y dos grupos de niñas, pero el que hace desorden ya no 	<p>Canción en USB el patio de mi casa.</p> <p>Patio del jardín.</p>	15

	<p>jugara.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El grupo que quede ganador se llevara su carita feliz. 		
DESARROLLO	<p>ACTIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Primero jugara el grupo de las mariposas contra el grupo de los leones, ellos deberán caminar en cuclillas desde este extremo hacia el otro extremo, el grupo que gane quedara para la final de la revancha. ➤ Luego jugara el grupo de las cobras contra el grupo de los leones y deberán caminar en posición agachados desde este extremo hacia el otro, el grupo que gane quedara para la final. ➤ Si todos los niños lo hicieron bien o al menos lo intentaron, estuvieron atentos, no hicieron desorden se llevará su carita feliz, mientras se ira evaluando la guía de observación. <p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego la docente les pide que los niños se sienten en el piso y que comiencen a inhalar y exhalar el aire. 		25
CIERRE	<p>La docente preguntara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos caminado? ¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Por qué? 		5

LISTA DE COTEJO

Aula : 3 años

Fecha :

Nº	Nombre del estudiante	ÁREA: PSICOMOTRICIDAD COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Capacidad: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente Desempeño: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Ejemplo: Un niño juega a trepar un pequeño muro, camina intentando mantener el equilibrio y salta desde cierta altura. Evidencias de aprendizaje: Camina en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.	
		SI	NO
1		X	
2		X	
3		X	
4		X	
5		X	
6		X	
7		X	
8		X	
9		X	
10		X	
11		X	
12		X	
13		X	
14		X	
15		X	
16		X	
17		X	
18		X	

EXPERENCIA DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS GENERALES:

1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 32600 “Ichu Yanuna”

1.2 ÁREA ESPECÍFICA : Psicomotriz

1.3 PROFESORA : Noemi Eladia BASILIO
CISNEROS

1.4 EDAD : 3 años

1.5 TEMPORALIZACIÓN : 45’

NOMBRE DE LA
1.6 ACTIVIDAD : “Caminando sobre líneas”.

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Estándar /Área	Capacidad	Desempeño	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SUMOTRICIDAD</p> <p>ESTANDAR Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades y movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones, sentimientos a través del tono, gesto, postura, ritmo, movimiento en situaciones de juego. AREA: PSICOMOTRIZ</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p>	<p>Camina en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.</p> <p>Instrumento de evaluación lista de cotejo.</p>
<p>Enfoque Ambiental Enfoque de derechos</p>	Orientación al bien común		

Valor	Respeto por las Diferencias
<ul style="list-style-type: none"> • Libertad y responsabilidad • Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional • Responsabilidad 	<p>ACTITUD: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.</p> <p>Ejemplo: Los niños y las niñas proponen y participan en acciones para protegerse a sí mismos y a la comunidad</p> <p>ACTITUD: Disposición a colaborar con el bienestar y la calidad de vida e las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta</p> <p>Ejemplo: Las familias brindan a su hijo o hija la confianza necesaria para que se sientan capaces de cumplir con sus responsabilidades personales y familiares. Para ello, las familias toman en cuenta las posibilidades, gustos e intereses de su hijo o hijo</p> <p>ACTITUD: Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de la colectividad</p> <p>Ejemplo: Las familias brindan a su hijo o hija la oportunidad de asumir la responsabilidad de los cuidados y protección de sí mismo y de la comunidad</p>

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños se sentarán en “U” y se jugara el ritmo a gogo diga usted: lo que más me gusta hacer: - jugar, saltar, cantar..., así sucesivamente con todos los niños. <p style="text-align: center;">ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se plantean normas junto con los niños, para evitar el desorden. ➤ Escuchar atentamente a la docente para realizar la actividad correctamente. ➤ Todos los niños participaran de forma ordenada. ➤ Realizaremos cuatro grupos mezclados de niñas con niños. ➤ El grupo que quede ganador se llevara su medalla. 	Cintas	15
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">ACTIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Primero formaremos los cuatro grupos y elegirán un nombre para cada grupo. ➤ Luego cada grupo deberá pasar sobre las líneas en zigzag y sobre las líneas rectas de ida y vuelta el grupo que lo haga bien sin salirse de la línea competirá contra el otro 	Burbujas Música	25

	<p>grupo, y así sucesivamente con los demás grupos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El grupo que realizo bien su actividad se llevaran su medalla luego se evaluara con la guía de observación. <p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les pide a todos los niños que se echen y la docente pasara con unas burbujas y colocara una música de fondo para la relajación. 		
CIERRE	<p>La docente preguntara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo han sido las líneas, por donde hemos pasado? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos caminado? ¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Por qué? 		5

LISTA DE COTEJO

Aula : 3 años

Fecha :

N°	Nombre del estudiante	ÁREA: PSICOMOTRICIDAD COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Capacidad: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente Desempeño: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Evidencias de aprendizaje: Camina en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.	
		SI	NO
1		X	
2		X	
3		X	
4		X	
5		X	
6		X	
7		X	
8		X	
9		X	
10		X	
11		X	
12		X	
13		X	
14		X	
15		X	
16		X	
17		X	
18		X	

EXPERENCIA DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 32600 “Ichu Yanuna”
- 1.2 ÁREA ESPECÍFICA : Psicomotriz
- 1.3 PROFESORA : Noemi Eladia BASILIO
CISNEROS
- 1.4 EDAD : 3 años
- 1.5 TEMPORALIZACIÓN : 45’
- NOMBRE DE LA
1.6 ACTIVIDAD : Me divierto jugando

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Estándar /Área	Capacidad	Desempeño	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SUMOTRICIDAD</p> <p>ESTANDAR Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades y movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones, sentimientos a través del tono, gesto, postura, ritmo, movimiento en situaciones de juego. AREA: PSICOMOTRIZ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p>	<p>Caminan en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.</p>
			<p>Instrumento de evaluación</p>
			<p>lista de cotejo.</p>
<p>Enfoque Ambiental Enfoque de derechos</p>	<p>Orientación al bien común</p>		

Valor	Respeto por las Diferencias
<ul style="list-style-type: none"> • Libertad y responsabilidad • Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional • Responsabilidad 	<p>ACTITUD: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.</p> <p>Ejemplo: Los niños y las niñas proponen y participan en acciones para protegerse a sí mismos y a la comunidad</p> <p>ACTITUD: Disposición a colaborar con el bienestar y la calidad de vida e las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta</p> <p>Ejemplo: Las familias brindan a su hijo o hija la confianza necesaria para que se sientan capaces de cumplir con sus responsabilidades personales y familiares. Para ello, las familias toman en cuenta las posibilidades, gustos e intereses de su hija o hijo</p> <p>ACTITUD: Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de la colectividad</p> <p>Ejemplo: Las familias brindan a su hijo o hija la oportunidad de asumir la responsabilidad de los cuidados y protección de sí mismo y de la comunidad</p>

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cantan la canción de la ronda de los animales y deberá imitar al animal que elijan, si eligen conejo deberán mover su nariz y saltar. <p style="text-align: center;">ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Todos los niños tienen que escuchar atentamente las indicaciones de la docente para realizar la actividad correctamente ➤ Jugaremos todos al mismo tiempo. ➤ Niño que no cumple con la indicación se sentara. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Canción en USB el patio de mi casa. ➤ Patio del jardín. 	15
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">ACTIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Todos los niños realizan 6 columnas tres de niños y tres de niñas cuando la docente toque el silbato deberán escuchar la indicación (moverse hacia la derecha, caminar hacia la izquierda por las líneas trazadas) ➤ Los niños que se equivocan se sentarán y finalmente de nuevo saldrán a realizar la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Silbato ➤ Cinta 	25

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si todos los niños lo hicieron bien o al menos lo intentaron, estuvieron atentos, no hicieron desorden se llevará su carita feliz, mientras eso se ira evaluando la guía de observación. <p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego la docente les pide que los niños se sienten en el piso y que comiencen a inhalar y exhalar el aire. 		
CIERRE	<p>La docente preguntara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos caminado? ¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Por qué? 		5

LISTA DE COTEJO

Aula : 3 años

Fecha :

Nº	Nombre del estudiante	ÁREA: PSICOMOTRICIDAD COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
		SI	NO
		Capacidad: ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente	
		Desempeño: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	
		Evidencias de aprendizaje: Camina en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.	
1		X	
2		X	
3		X	
4		X	
5		X	
6		X	
7		X	
8		X	
9		X	
10		X	
11		X	
12		X	
13		X	
14		X	
15		X	
16		X	
17		X	
18		X	

EXPERENCIA DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 32600 “Ichu Yanuna”
- 1.2 ÁREA ESPECÍFICA : Psicomotriz
- 1.3 PROFESORA : Noemi Eladia BASILIO
CISNEROS
- 1.4 EDAD : 3 años
- 1.5 TEMPORALIZACIÓN : 45’
- NOMBRE DE LA
1.6 ACTIVIDAD : “ A caminar en puntitas”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Estándar /Área	Capacidad	Desempeño	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SUMOTRICIDAD</p> <p>ESTANDAR Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades y movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones, sentimientos a través del tono, gesto, postura, ritmo, movimiento en situaciones de juego. AREA: PSICOMOTRIZ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p>	Camina en puntitas en diferentes direcciones.
			Instrumento de evaluación
			lista de cotejo.
<p>Enfoque Ambiental Enfoque de derechos</p>	Orientación al bien común		

Valor	Respeto por las Diferencias
<ul style="list-style-type: none"> • Libertad y responsabilidad • Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional • Responsabilidad 	<p>ACTITUD: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.</p> <p>Ejemplo: Los niños y las niñas proponen y participan en acciones para protegerse a sí mismos y a la comunidad</p> <p>ACTITUD: Disposición a colaborar con el bienestar y la calidad de vida e las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta</p> <p>Ejemplo: Las familias brindan a su hijo o hija la confianza necesaria para que se sientan capaces de cumplir con sus responsabilidades personales y familiares. Para ello, las familias toman en cuenta las posibilidades, gustos e intereses de su hijo o hijo</p> <p>ACTITUD: Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de la colectividad</p> <p>Ejemplo: Las familias brindan a su hijo o hija la oportunidad de asumir la responsabilidad de los cuidados y protección de sí mismo y de la comunidad</p>

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se saldrá al patio y jugaremos que pase el rey. <p>ORGANIZACIÓN Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ niños nos sentamos manitos cruzados y escuchar las indicaciones de la docente. ➤ Se explica que jugaremos al circo. ➤ Saldrán diferentes grupitos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Canción en USB el patio de mi casa. ➤ Patio del jardín 	15
DESARROLLO	<p>ACTIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Primero siete niños serán los payasitos que caminarán en puntitas sobre las líneas rectas, riéndose exageradamente. ➤ Segundo siete niños serán los malabaristas que caminarán en puntitas sobre las líneas ondeadas. ➤ Tercero nueve niños serán monitos y deberán caminar sobre las líneas rectas rascándose la cabeza. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Silbato ➤ Cinta 	25

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuarto saldrán siete niños que serán los leones que deberán caminar sobre las líneas ondeadas imitando los rugidos del león. <p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ahora todos los personajes del circo se sientan en el piso y escucharan una canción de relajo. 		
CIERRE	<p>La docente preguntara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hemos observado? ¿Qué han hecho? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos caminado? ¿Qué les gusto más? 		5

LISTA DE COTEJO

Aula : 3 años

Fecha :

N°	Nombre del estudiante	ÁREA: PSICOMOTRICIDAD COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Capacidad: ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente Desempeño: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. - Evidencias de aprendizaje: Camina en puntitas en diferentes direcciones.	
		SI	NO
1		X	
2		X	
3		X	
4		X	
5		X	
6		X	
7		X	
8		X	
9		X	
10		X	
11		X	
12		X	
13		X	
14		X	
15		X	
16		X	
17		X	
18		X	

EXPERENCIA DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS GENERALES:

1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 32600 “Ichu Yanuna”

1.2 ÁREA ESPECÍFICA : Psicomotriz

: Noemi Eladia BASILIO

1.3 PROFESORA CISNEROS

1.4 EDAD : 3 años

1.5 TEMPORALIZACIÓN : 45’

NOMBRE DE LA

1.6 ACTIVIDAD : “Saltemos en un solo pie”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Estándar /Área	Capacidad	Desempeño	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SUMOTRICIDAD</p> <p>ESTANDAR Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades y movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones, sentimientos a través del tono, gesto, postura, ritmo, movimiento en situaciones de juego.</p> <p>AREA: PSICOMOTRIZ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p>	Salta en un pie en diferentes posiciones.
			Instrumento de evaluación
			lista de cotejo.
Enfoque Ambiental	Orientación al bien común		

Enfoque de derechos	
Valor	Respeto por las Diferencias
<ul style="list-style-type: none"> • Libertad y responsabilidad • Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional • Responsabilidad 	<p>ACTITUD: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.</p> <p>Ejemplo: Los niños y las niñas proponen y participan en acciones para protegerse a sí mismos y a la comunidad</p> <p>ACTITUD: Disposición a colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta</p> <p>Ejemplo Las familias brindan a su hijo o hija la confianza necesaria para que se sientan capaces de cumplir con sus responsabilidades personales y familiares. Para ello, las familias toman en cuenta las posibilidades, gustos e intereses de su hijo o hija</p> <p>ACTITUD: Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de la colectividad</p> <p>Ejemplo: Las familias brindan a su hijo o hija la oportunidad de asumir la responsabilidad de los cuidados y protección de sí mismo y de la comunidad</p>

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Jugarán a la granja de conejos y se desplazarán saltando. Luego habrá un ratón que será la docente y al niño que ella coja ese niño deberá saltar en un pie. <p>ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: ➤ Escuchar atentamente las indicaciones de la docente para realizar la actividad correctamente. ➤ Niño que hace desorden no juega, se quedara sentado. ➤ Jugaremos conejos contra conejas. ➤ - El grupo que quede ganador se llevara su dibujo de conejo. 	Cintas	15
DESARROLLO	<p>ACTIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Primero jugaran las conejas deberán saltar en un pie sobre la línea recta escuchando la indicación de la docente ya sea hacia adelante o hacia atrás y así luego participaran los niños. 		25

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si todos los niños lo hicieron bien o al menos lo intentaron, estuvieron atentos, no hicieron desorden se llevará su dibujo de su conejo, luego se ira evaluando la guía de observación. <p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Los niños se ubicarán en un U y se echaran en el piso mirando y cerraran sus ojos por cinco minutos con una música de fondo. 		
CIERRE	<p>La docente preguntara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos caminado? 		5

LISTA DE COTEJO

Aula : 3 años

Fecha :

Nº	Nombre del estudiante	ÁREA: PSICOMOTRICIDAD COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Capacidad: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente Desempeño: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Evidencias de aprendizaje: Salta en un pie en diferentes posiciones.	
		SI	NO
1		X	
2		X	
3		X	
4		X	
5		X	
6		X	
7		X	
8		X	
9		X	
10		X	
11		X	
12		X	
13		X	
14		X	
15		X	
16		X	
17		X	
18		X	

EXPERENCIA DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS GENERALES:

1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 32600 “Ichu Yanuna”

1.2 ÁREA ESPECÍFICA : Psicomotriz

1.3 PROFESORA : Noemi Eladia BASILIO
CISNEROS

1.4 EDAD : 3 años

1.5 TEMPORALIZACIÓN : 45’

NOMBRE DE LA
1.6 ACTIVIDAD : “Juguemos a los conejos”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Estándar /Área	Capacidad	Desempeño	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SUMOTRICIDAD</p> <p>ESTANDAR Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades y movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones, sentimientos a través del tono, gesto, postura, ritmo, movimiento en situaciones de juego. AREA: PSICOMOTRIZ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p>	Salta coordinadamente en diferentes direcciones.
			Instrumento de evaluación
			lista de cotejo.
<p>Enfoque Ambiental Enfoque de derechos</p>	Orientación al bien común		

Valor	Respeto por las Diferencias
<ul style="list-style-type: none"> • Libertad y responsabilidad • Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional • Responsabilidad 	<p>ACTITUD: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.</p> <p>Ejemplo: Los niños y las niñas proponen y participan en acciones para protegerse a sí mismos y a la comunidad</p> <p>ACTITUD: Disposición a colaborar con el bienestar y la calidad de vida e las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta</p> <p>Ejemplo: Las familias brindan a su hijo o hija la confianza necesaria para que se sientan capaces de cumplir con sus responsabilidades personales y familiares. Para ello, las familias toman en cuenta las posibilidades, gustos e intereses de su hijo o hijo</p> <p>ACTITUD: Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de la colectividad</p> <p>Ejemplo: Las familias brindan a su hijo o hija la oportunidad de asumir la responsabilidad de los cuidados y protección de sí mismo y de la comunidad</p>

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se jugará a la ronda de los animales la docente estará en el centro y tendrá una pelota cuando lo tire la pelota dirá que lo coja el gato, pues cada niño deberá decir que animal es para que cuando se tire la pelota corran a cogerla según digan el animal. <p style="text-align: center;">ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: ➤ Niños plantearemos nuestras normas. ➤ Jugaremos dos grupos de conejos y dos grupos de conejas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Canción en USB el patio de mi casa. - Patio del jardín. 	15
DESARROLLO	<p style="text-align: center;">ACTIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Un grupo de conejos y un grupo de conejas deberán saltar sobre las líneas rectas con un pie hacia delante y sobre la otra línea recta con pie hacia atrás y 		25

	<p>llegar a la meta, el grupo que gane competirá contra el otro grupo.</p> <p>➤ El grupo que quede ganador se llevara su carita feliz.</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>➤ Los niños estirarán sus brazos hacia arriba, los brazos hacia abajo, y se mantendrán sentados durante cinco minutos y finalmente pasaremos al aula.</p>	<p>- Cintas</p> <p>- Silbato</p>	
CIERRE	<p>La docente preguntara:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué actividad hemos realizado?</p> <p>¿Por dónde hemos pasado?</p> <p>¿Les gusto la clase?</p> <p>¿Cómo hemos saltado?</p> <p>¿Qué les gusto más?</p> <p>¿Quién se equivocó? ¿Por qué?</p>		5

LISTA DE COTEJO

Aula : 3 años

Fecha :

Nº	Nombre del estudiante	ÁREA: PSICOMOTRICIDAD COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Capacidad: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente Desempeño: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Evidencias de aprendizaje: Salta coordinadamente en diferentes direcciones.	
		SI	NO
1		X	
2		X	
3		X	
4		X	
5		X	
6		X	
7		X	
8		X	
9		X	
10		X	
11		X	
12		X	
13		X	
14		X	
15		X	
16		X	
17		X	
18		X	

EXPERENCIA DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 32600 “Ichu Yanuna”
- 1.2 ÁREA ESPECÍFICA : Psicomotriz
- 1.3 PROFESORA : Noemi Eladia BASILIO CISNEROS
- 1.4 EDAD : 3 años
- 1.5 TEMPORALIZACIÓN : 45’
- 1.6 NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : “Si quieres jugar, ven a saltar”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Estándar /Área	Capacidad	Desempeño	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SUMOTRICIDAD</p> <p>ESTANDAR Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades y movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones, sentimientos a través del tono, gesto, postura, ritmo, movimiento en situaciones de juego. AREA: PSICOMOTRIZ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p>	<p>Saltan en un pie demostrando coordinación en su lateralidad</p>
			<p>Instrumento de evaluación</p>
			<p>lista de cotejo.</p>
<p>Enfoque Ambiental Enfoque de derechos</p>	<p>Orientación al bien común</p>		

Valor	Respeto por las Diferencias
<ul style="list-style-type: none"> • Libertad y responsabilidad • Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional • Responsabilidad 	<p>ACTITUD: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.</p> <p>Ejemplo: Los niños y las niñas proponen y participan en acciones para protegerse a sí mismos y a la comunidad</p> <p>ACTITUD: Disposición a colaborar con el bienestar y la calidad de vida e las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta</p> <p>Ejemplo: Las familias brindan a su hijo o hija la confianza necesaria para que se sientan capaces de cumplir con sus responsabilidades personales y familiares. Para ello, las familias toman en cuenta las posibilidades, gustos e intereses de su hijo o hijo</p> <p>ACTITUD: Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de la colectividad</p> <p>Ejemplo: Las familias brindan a su hijo o hija la oportunidad de asumir la responsabilidad de los cuidados y protección de sí mismo y de la comunidad</p>

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente los sienta en círculo y se ubica en el centro y cataran la canción si estas feliz tú puedes aplaudir, abrazarte, gritar... <p>ORGANIZACIÓN</p> <p>Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escuchar las indicaciones de la docente para realizar correctamente la actividad. ➤ Jugaremos todos. ➤ Ganaran su carita feliz. 	- Silbato	15
DESARROLLO	<p>ACTIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuando toque el silbato se dará la indicación de saltar en un pie hacia la derecha, debemos movernos en un pie hacia la derecha por las líneas trazadas y cuando suene dos veces el silbato nos moveremos saltando en un pie hacia la izquierda. ➤ Los niños que realicen bien los saltos identificando su derecha e izquierda se llevaran su carita feliz. 		25

	<p>RELAJACIÓN</p> <p>➤ Luego la docente les pide que los niños se sienten en el piso y que comiencen a inhalar y exhalar lentamente hasta que estén relajados.</p>		
CIERRE	<p>La docente preguntara:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué actividad hemos realizado?</p> <p>¿Por dónde hemos pasado?</p> <p>¿Les gusto la clase?</p> <p>¿Qué les gusto más?</p> <p>¿Quién se equivocó? ¿Por qué?</p>		5

LISTA DE COTEJO

Aula : 3 años

Fecha :

Nº	Nombre del estudiante	ÁREA: PSICOMOTRICIDAD COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Capacidad: ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente	
		Desempeño: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Evidencias de aprendizaje: Saltan en un pie demostrando coordinación en su lateralidad	
		SI	NO
1		X	
2		X	
3		X	
4		X	
5		X	
6		X	
7		X	
8		X	
9		X	
10		X	
11		X	
12		X	
13		X	
14		X	
15		X	
16		X	
17		X	
18		X	

EXPERENCIA DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS GENERALES:

1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 32600 “Ichu Yanuna”

1.2 ÁREA ESPECÍFICA : Psicomotriz

: Noemi Eladia BASILIO

1.3 PROFESORA CISNEROS

1.4 EDAD : 3 años

1.5 TEMPORALIZACIÓN : 45’

NOMBRE DE LA

1.6 ACTIVIDAD : “Juguemos a saltar”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Estándar /Área	Capacidad	Desempeño	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SUMOTRICIDAD</p> <p>ESTANDAR Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades y movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones, sentimientos a través del tono, gesto, postura, ritmo, movimiento en situaciones de juego. AREA: PSICOMOTRIZ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p>	Salta demostrando coordinación y direccionalidad.
			Instrumento de evaluación
			lista de cotejo.

Enfoque Ambiental Enfoque de derechos	Orientación al bien común
Valor	Respeto por las Diferencias
<ul style="list-style-type: none"> • Libertad y responsabilidad • Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional • Responsabilidad 	<p>ACTITUD: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.</p> <p>Ejemplo: Los niños y las niñas proponen y participan en acciones para protegerse a sí mismos y a la comunidad</p> <p>ACTITUD: Disposición a colaborar con el bienestar y la calidad de vida e las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta</p> <p>Ejemplo Las familias brindan a su hijo o hija la confianza necesaria para que se sientan capaces de cumplir con sus responsabilidades personales y familiares. Para ello, las familias toman en cuenta las posibilidades, gustos e intereses de su hijo o hijo</p> <p>ACTITUD: Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de la colectividad</p> <p>Ejemplo: Las familias brindan a su hijo o hija la oportunidad de asumir la responsabilidad de los cuidados y protección de sí mismo y de la comunidad</p>

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente comentará a los niños que jugaran a la estatua al ritmo de una canción. <p>ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: ➤ Escuchar atentamente las indicaciones de la docente. ➤ Niño que hace desorden no juega, se quedara sentado. ➤ Jugaremos niños contra niñas. ➤ El grupo que quede ganador se llevara su carita feliz. 	<ul style="list-style-type: none"> - Canción USB estatua. - Patio del jardín. - Silbato - Cintas 	15
DESARROLLO	<p>ACTIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El grupo de niñas al escuchar el primer silbato y al compás del deberán saltar hacia delante de la línea trazada, al segundo silbato deberán saltar hacia atrás de la línea trazada. Cada vez será más rápido. Luego se realizará 		25

	<p>lo mismo con el grupo de los niños. Los niños que no hayan podido realizar la actividad volverán a repetirlo.</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>➤ Los niños se sientan en el piso y pasaran una pelotita, luego la docente dirá stop y preguntara: ¿Cómo te sientes?, todos los niños participaran.</p>		
CIERRE	<p>La docente preguntara:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué actividad hemos realizado?</p> <p>¿Por dónde hemos pasado?</p> <p>¿Les gusto la clase?</p> <p>¿Cómo hemos caminado?</p> <p>¿Qué les gusto más?</p> <p>¿Quién se equivocó? ¿Por qué?</p>		5

LISTA DE COTEJO

Aula : 3 años

Fecha :

Nº	Nombre del estudiante	ÁREA: PSICOMOTRICIDAD COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Capacidad: ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente Desempeño: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Evidencias de aprendizaje: Salta demostrando coordinación y direccionalidad	
		SI	NO
1		X	
2		X	
3		X	
4		X	
5		X	
6		X	
7		X	
8		X	
9		X	
10		X	
11		X	
12		X	
13		X	
14		X	
15		X	
16		X	
17		X	
18		X	

EXPERENCIA DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS GENERALES:

1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 32600 “Ichu Yanuna”

1.2 ÁREA ESPECÍFICA : Psicomotriz
: Noemi Eladia BASILIO

1.3 PROFESORA CISNEROS

1.4 EDAD : 3 años

1.5 TEMPORALIZACIÓN : 45’

NOMBRE DE LA

1.6 ACTIVIDAD : “Juguemos a ser soldados”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Estándar /Área	Capacidad	Desempeño	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SUMOTRICIDAD</p> <p>ESTANDAR Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades y movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones, sentimientos a través del tono, gesto, postura, ritmo, movimiento en situaciones de juego. AREA: PSICOMOTRIZ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p>	<p>Marchan demostrando coordinación y direccionalidad.</p>
			<p>Instrumento de evaluación</p>
			<p>lista de cotejo.</p>
<p>Enfoque Ambiental Enfoque de derechos</p>	<p>Orientación al bien común</p>		
<p>Valor</p>	<p>Respeto por las Diferencias</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Libertad y responsabilidad • Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional 	<p>ACTITUD: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad. Ejemplo:</p>		

<ul style="list-style-type: none"> Responsabilidad 	<p>Los niños y las niñas proponen y participan en acciones para protegerse a sí mismos y a la comunidad</p> <p>ACTITUD: Deposición ara colaborar con el bienestar y la calidad de vida e las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta</p> <p>Ejemplo Las familias brindan a su hijo o hija la confianza necesaria para que se sientan capaces de cumplir con sus responsabilidades personales y familiares. Para ello, las familias toman en cuenta las posibilidades, gustos e intereses de su hija o hijo</p> <p>ACTITUD: Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de la colectividad</p> <p>Ejemplo: Las familias brindan a su hijo o hija la oportunidad de asumir la responsabilidad de los cuidados y protección de sí mismo y de la comunidad</p>
---	--

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les dirá a los niños que empezaremos con el juego pasa la corriente que consiste en un inicio dar un abrazo, luego hará un chócala... y así sucesivamente con todos los niños. <p>ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Antes de realizar la actividad vamos a realizar los siguiente: <ul style="list-style-type: none"> - Niños: que normas plantearemos. - Escucharemos atentamente las indicaciones de la docente. - Marcharemos todos los niños y niñas. -El grupo que quede ganador se llevara su carita feliz. 	USB	15
DESARROLLO	<p>ACTIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente les dirá a los niños que todos serán soldados, marcharan hacia delante, luego la docente dará la indicación de marchar hacia atrás, pero marcharan dando tres marchadas alternando los pies. ➤ Si todos los niños lo hicieron bien o al menos lo intentaron, estuvieron atentos, no hicieron desorden se llevará su carita feliz, luego se evalúa mediante la guía de observación. <p>RELAJACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Luego se echan en el piso y cierran sus ojos y 		25

	se imaginaran que están en la playa... por cinco minutos y de fondo se colocara una canción.		
CIERRE	La docente preguntara: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos marchado? ¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Por qué?		5

LISTA DE COTEJO

Aula : 3 años

Fecha :

Nº	Nombre del estudiante	ÁREA: PSICOMOTRICIDAD	
		COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
		Capacidad:	
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente 	
		Desempeño: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	
		Evidencias de aprendizaje: Marchan demostrando coordinación y direccionalidad	
		SI	NO
1		X	
2		X	
3		X	
4		X	
5		X	
6		X	
7		X	
8		X	
9		X	
10		X	
11		X	
12		X	
13		X	
14		X	
15		X	
16		X	
17		X	
18		X	

EXPERENCIA DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N° 32600 “Ichu Yanuna”
- 1.2 ÁREA ESPECÍFICA : Psicomotriz
- 1.3 PROFESORA : Noemi Eladia BASILIO
CISNEROS
- 1.4 EDAD : 3 años
- 1.5 TEMPORALIZACIÓN : 45’
- 1.6 NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : “Marchamos a la derecha e izquierda”

II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

Competencias / Estándar / Área	Capacidad	Desempeño	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SUMOTRICIDAD</p> <p>ESTANDAR Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades y movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones, sentimientos a través del tono, gesto, postura, ritmo, movimiento en situaciones de juego. AREA: PSICOMOTRIZ</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente. 	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.</p>	<p>Marchan demostrando coordinación en su lateralidad</p>
			<p>Instrumento de evaluación</p>
			<p>lista de cotejo.</p>
<p>Enfoque Ambiental</p>	<p>Orientación al bien común</p>		

Enfoque de derechos	
Valor	Respeto por las Diferencias
<ul style="list-style-type: none"> • Libertad y responsabilidad • Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional • Responsabilidad 	<p>ACTITUD: Disposición a elegir de manera voluntaria y responsable la propia forma de actuar dentro de una sociedad.</p> <p>Ejemplo: Los niños y las niñas proponen y participan en acciones para protegerse a sí mismos y a la comunidad</p> <p>ACTITUD: Disposición a colaborar con el bienestar y la calidad de vida e las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta</p> <p>Ejemplo Las familias brindan a su hijo o hija la confianza necesaria para que se sientan capaces de cumplir con sus responsabilidades personales y familiares. Para ello, las familias toman en cuenta las posibilidades, gustos e intereses de su hija o hijo</p> <p>ACTITUD: Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de la colectividad</p> <p>Ejemplo: Las familias brindan a su hijo o hija la oportunidad de asumir la responsabilidad de los cuidados y protección de sí mismo y de la comunidad</p>

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Jugaremos a la gallinita ciega, la docente será primero la gallinita y le dara vueltas y deberá elegir a un niño y así sucesivamente, cada niño que sea cogido por la gallinita deberá cumplir un reto que se le designe. <p>ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: <ul style="list-style-type: none"> -Escuchar atentamente las indicaciones de la docente. - Niño que hace desorden no juega, se quedara sentado. - Jugaremos en dos grupos de los niños y las niñas. - El grupo que quede ganador se llevara su carita feliz. 	<p>Canción en USB el patio de mi casa.</p> <p>Patio del jardín.</p>	15
DESARROLLO	<p>ACTIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primero jugaran las niñas y deban escuchar la indicación marchar hacia derecha por las líneas trazadas luego tendrá que hacerlo para hacia la izquierda, y se continuara con la misma actividad con los niños. 		25

	<p>- Si todos los niños lo hicieron bien o al menos lo intentaron, estuvieron atentos, no hicieron desorden se llevará su carita feliz, mientras eso ira evaluando la guía de observación.</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>Luego la docente les pide que los niños se sienten en el piso y que comiencen a inhalar y exhalar.</p>		
CIERRE	<p>La docente preguntara:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué actividad hemos realizado?</p> <p>¿Por dónde hemos pasado?</p> <p>¿Les gusto la clase?</p> <p>¿Cómo hemos marchado?</p> <p>¿Qué les gusto más?</p> <p>¿Quién se equivocó? ¿Por qué?</p>		5

LISTA DE COTEJO

Aula : 3 años

Fecha :

Nº	Nombre del estudiante	ÁREA: PSICOMOTRICIDAD	
		COMPETENCIA: SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	
		Capacidad:	
		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente 	
		Desempeño: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	
Evidencias de aprendizaje: Marchan demostrando coordinación y direccionalidad		SI	NO
1		X	
2		X	
3		X	
4		X	
5		X	
6		X	
7		X	
8		X	
9		X	
10		X	
11		X	
12		X	
13		X	
14		X	
15		X	
16		X	
17		X	
18		X	