



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION**

**INFLUENCIA DEL JUEGO PARA DESARROLLAR LA
COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN NIÑOS DE 4
AÑOS DE LA I.E. I N° “119 FELIPE ALVA Y ALVA”
RESIDENCIAL AUGUSTO B. LEGUÍA.**

CHICLAYO, AÑO 2018.

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

AUTORA

GARCIA VIDARTE YSABEL

ORCID: 0000-0002-9803-2478

ASESOR

Dra. CARDOZO QUINTEROS MARLENE ELIZABETH

ORCID:0000-0002-0227-6620

CHICLAYO – PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

García Vidarte Ysabel

ORCID:0000-0002-9803-2478

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de pregrado,

Chiclayo-Perú

ASESOR

Dra. Cardozo Quinteros, Marlene Elizabeth

ORCID.0000-0002-0227-6620

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades,

Escuela Profesional de Educación Inicia, Chiclayo, Perú

JURADO

Mgtr. SILVA SIESQUÉN, JOSÉ ALBERTO

ORCID:000-0003-4468-1015

Mgtr. MARTINEZ CHEPE, ADRIANA CAROLINA

ORCID: 0000-0003-1879-4470

Dra. CRUZADO SILVA, PATRICIA LILIANA

ORCID:0000-0001-5327-1005

FIRMA DEL JURADO ASESOR

Mgtr. SILVA SIESQUÉN, JOSÉ ALBERTO
PRESIDENTE

Mgtr. MARTINEZ CHEPE, ADRIANA CAROLINA
MIEMBRO

Mgtr. CRUZADO SILVA PATRICIA LILIANA
MIEMBRO

Dra. MARLENE ELIZABETH CARDOZO QUINTEROS
ASESOR

DEDICATORIA

Con amor y ternura el presente trabajo a
Mis queridos padres: Gloria y José, que desde
el cielo me dan su bendición.

Mi esposo: Ernesto que, en todo momento me
fortalece para cumplir mis sueños, a mis
hermanas: Patricia y Vitalía, quienes me
ayudaron en todo momento, para ver
cristalizado mis estudios en educación inicial.

A cada uno de los docentes De la Escuela de
Educación inicial. quienes con paciencia y
esmero me brindaron los conocimientos para
formarme como profesional, por último,
quiero agradecer a todos mis compañeros por
apoyarme aun cuando mis ánimos decaían,
gracias por darme palabras de apoyo, y
brindare su cariño.

AGRADECIMIENTO

A Dios por darnos la vida, la salud y ser el guía al Iluminar nuestras mentes por el camino del bien, Siendo Él, el ejemplo que debemos seguir para transformar la conducta social practicando valores morales.

A la Dra. Marlene Elizabeth Cardozo Quinteros Quien con su humildad y sus sabias experiencias nos orientó en forma desinteresada, para ser realidad nuestro trabajo de investigación, inculcando a transformar y mejorar nuestra realidad educativa y social, lo cual irá en beneficio de la niñez y de la educación.

RESUMEN

La investigación titulada Influencia del Juego en el Desarrollo de la Coordinación Motora Gruesa de niños de 4 años de la I.E. I N° 119, Felipe Alva y Alva, Chiclayo-2018. Se planteó como problema ¿De qué manera influye el juego para desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 119 Felipe Alva y Alva, Chiclayo-2018? El objetivo general: Determinar la influencia del juego para mejorar el desarrollo de coordinación motora gruesa a través de sus dimensiones correr, saltar, caminar subir-bajar y aplicar las actividades lúdicas para el incremento de la motricidad gruesa.

La metodología fue cuantitativa, experimental del tipo pre experimental, aplicándose la técnica de observación. La población de estudio estuvo conformada por 142 estudiantes de 3 a 5 años, en la muestra se trabajó con un grupo 4 años de 24 estudiantes diagnóstico, mediante la técnica de la observación donde se identificó el problema, se aplicaron las actividades lúdicas y luego las actividades programadas, obteniéndose resultados positivos. En conclusión, los niños presentaron problemas de psicomotricidad gruesa, al aplicarse las actividades lúdicas mejoró en un 68% se registra la evidencia de la efectividad del uso del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°119 Felipe Alva y Alva- Residencial Augusto B. Leguía, Chiclayo-2018.

Palabras claves: Coordinación, Juego, Motricidad gruesa,

ABSTRACT

The research entitled Influence of Play on the Development of Gross Motor Coordination of 4-year-old children from IEI No. 119, Felipe Alva and Alva, Chiclayo-2018. It was raised as a problem: How does playful activities influence to stimulate motor coordination thick in 4-year-old children from IEI N ° 119, Felipe Alva and Alva, Chiclayo-2018?

The general objective: To determine the influence of the game on the development of gross motor coordination through its dimensions running, jumping, walking up-down and applying play activities to increase gross motor skills.

The methodology was quantitative, experimental of the pre-experimental type, applying the observation technique. The study population was made up of 142 students from 3 to 5 years old, in the sample we worked with a 4-year group of 24 diagnostic students, through the observation technique where the problem was identified, the recreational activities were applied and then the scheduled activities, obtaining positive results

In conclusion, the children presented gross motor skills problems when applying playful activities improved by 68%, the evidence of the effectiveness of the use of the game in the development of gross motor skills of the students of the Initial Educational Institution No. 119 Felipe is recorded Alva and Alva- Residential Augusto B. Ligula, Chiclayo-2018.

Keywords: Coordination, Game, Gross motor skills,

ÍNDICE

TÍTULO DE LA TESIS	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
JURADO	ii
FIRMA DEL JURADO ASESOR	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
ÍNDICE	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
LISTA DE ANEXOS	xiv
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISION DE LA LITERATURA	3
2.1 Antecedentes	3
2.2 Bases teóricas de la investigación	6
2.2.1 El juego	7
2.2.2 Motricidad gruesa	19
III. HIPÓTESIS	26
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	26
4.1 Diseño de la investigación	26
4.2 Población y muestra	27
4.3 Definición y Operacionalización de variables	29
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	32
4.5 Plan de análisis	32

4.6 Matriz de consistencia	34
4.7 Principios éticos	35
V. RESULTADOS.....	36
5.1. Resultados.....	36
5.2 Análisis de resultados.....	47
VI. CONCLUSIONES	49
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	50
ANEXOS.....	54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población de docentes y estudiantes	27
Tabla 2: Muestra de estudiantes	28
Tabla 03.a: resultados del pre test en caminar.....	36
Tabla 03.b: resultados del post test en caminar.....	38
Tabla 04.a: resultados pre test en correr.....	39
Tabla 04.b: resultados del post test en correr.....	41
Tabla 05.a: resultados del pre test en saltar.....	43
Tabla 05.b: resultados del post test en saltar.....	45

INDICE GRÁFICOS PRE TEST

Gráfico 1.- Camina por una Línea Dibujada en el Piso en Diferentes Direcciones

.....
36

Gráfico 2.- Camina despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga

.....
37

Gráfico 3.- Camina con velocidad esquivando obstáculos que se encuentran en su camino.

.....
37

Gráfico 1.- Corre Librementemente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero

.....
40

Grafico 2.- Corre esquivando obstáculos teniendo cuidado en caerse.

.....
40

Grafico 3.- Corre llevando un objeto en sus manos

.....
41

Grafico 1.- Salta Utilizando una adecuada coordinación de sus piernas.

.....
43

Gráfico 2.- Salta en diferentes direcciones sin caerse

.....
43

Gráfico 3: Salta dentro de los círculos dibujados en el piso.

44

Grafico 4.- Salta hacia adelante y hacia atrás sin caerse.

44

GRÁFICOS POS TEST

Grafico 1.- Camina por una Línea Dibujada en el Piso en diferentes direcciones

38

Gráfico 2.- Camina despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga

38

Grafico 3.- Camina con Velocidad esquivando obstáculos que se encuentran en su camino

39

Grafico 1.- Corre Librementemente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero

41

Grafico 2: Corre esquivando obstáculos teniendo cuidado en caerse.

42

Grafico 3.- Corre llevando un objeto en sus manos

42

Grafica 1.- Salta Utilizando una adecuada coordinación de sus piernas

45

Grafico 2.- Salta en diferentes direcciones sin
cierres

.....
46

Grafico 3.- Salta dentro de los círculos dibujados en el
piso

.....
46

Grafico 4.- Salta hacia adelante y hacia atrás sin
caerse.

.....
47

LISTA DE ANEXOS

“Saltando nos divertimos”	65
“Saltando con sogá”	69
“Camina en diferentes direcciones”	73
“Corriendo de acuerdo a la música”	76
“Corremos por todo el patio”	79
“Caminemos sin chocarnos”	83
“Corriendo con mis amigos”	87
“Juguemos a las carreritas”	91
“juguemos en caminar en diferentes posiciones”	94
“Caminemos imitando a los animales”	97

I. INTRODUCCIÓN

Los problemas que aquejan a la mayoría de los niños en la actualidad están relacionados con estilos de vida sedentarios, los mismos que no permiten desarrollar la coordinación motora fina ni gruesa, en razón de que no se practican actividades recreativas que justamente demandan la habilidad para correr, saltar, prensar un lápiz cortar, etc.

Existen muchos padres de familia que no considera que el juego sea parte importante del aprendizaje escolar de sus hijos. El juego es el principal interés de los niños es la principal herramienta que tienen los pequeños para socializar, conocer, descubrir, imaginar y aprender.

La motricidad gruesa implica la coordinación de brazos, piernas, cabeza y el tronco, que es el complemento esencial para un desarrollo adecuado de la motricidad fina, por lo que encasillarse solo en el desarrollo de la motricidad fina, genera desequilibrio a nivel de la parte cognoscitiva y física en el estudiante.

En las instituciones del nivel inicial, si bien es cierto se realizan y efectivizan actividades recreativas lúdicas, estas no tienen una orientación específica para el desarrollo de la motricidad gruesa, por lo que a través de este trabajo de investigación pretenden sistematizar los juegos como recurso didáctico para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes.

Durante la realización de mis prácticas en la Institución Educativa, se observó que la mayoría de estudiantes tiene dificultad al realizar las actividades de coordinación motora gruesa, algunos docentes no utilizan el juego como estrategia, quitándole así la debida importancia al juego viéndose afectada el logro de sus aprendizajes al desarrollar el aspecto motor grueso, la mayoría de los niños no coordina sus movimientos ya que al realizar ejercicios que implican, caminar, correr y saltar les dificulta en gran manera, ocasionando en los niños una respuesta de frustración al realizar las diferentes actividades.

Por la intención y el objetivo de la investigación se dispuso el uso del método pre experimental para intervenir en el área de estudio a través de la aplicación didáctica del juego, la misma que implica la elaboración de un módulo de intervención que sistematice la incorporación del juego en las sesiones de aprendizaje, orientados específicamente a desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes.

La elaboración y presentación del proyecto de investigación tiene la finalidad de planificar todo el proceso de la investigación, razón por la cual comprende y desarrolla cada uno de los componentes que se exigen en todo trabajo de investigación, gracias a la cual se prevé la ejecución del estudio, asegurando de esta manera el logro de los objetivos de la investigación previstos.

El área de estudio comprende a la Institución Educativa Inicial N°119” Felipe Alva y Alva”, y se ha tomado como unidades de análisis a los estudiantes que están matriculados en la mencionada Institución en el año 2018. El desarrollo del estudio se originó a partir de la formulación del siguiente problema:

¿De qué manera influye el juego para el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°119 “Felipe Alva y Alva” de Residencial Augusto B. Leguía Chiclayo -2018?, presentándose una propuesta de diferentes juegos para mejorar el desarrollo de la coordinación gruesa.

Como objetivo general se planteó

Determinar la influencia del juego para desarrollar la coordinación motora gruesa de estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 119, Felipe Alva y Alva, Chiclayo en el año académico 2018. Se consideró como objetivos específicos: Diagnosticar el nivel de desarrollo de la coordinación motora gruesa a través de una prueba de entrada en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 119, Felipe Alva y Alva, Chiclayo en el año académico 2018. Diseñar y aplicar sesiones de aprendizaje basadas en juegos que permita desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 119, Felipe Alva y Alva, Chiclayo en el año académico 2018. **Evaluar** el nivel de desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 119, Felipe Alva y Alva, Chiclayo en el año académico 2018, después de la aplicación del programa de juegos motrices mediante la evaluación de salida, al finalizar Comparar el desarrollo de la coordinación motora gruesa a través de la evaluación de entrada y salida en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 119, Felipe Alva y Alva, Chiclayo en el año académico 2018, en sus dimensiones camina, corre, y salta.

La pertinencia de la investigación comprende dos aspectos, el primero de ellos que las conclusiones a las que se arriben proporcionan información sustancial sobre la problemática abordada, en tal razón de incrementó el cuerpo de conocimientos

sobre las variables y además se han generado nuevas hipótesis de investigación para realizar trabajos similares en otros contextos.

Es pertinente el estudio porque han existido las facilidades en su ejecución, por lo que la factibilidad y viabilidad fueron garantizadas.

Respecto a la metodología, debemos manifestar que el trabajo de investigación por su naturaleza y los objetivos previstos, se enmarcó dentro del enfoque cuantitativo, por lo que fue necesario el uso de técnicas y estrategias estadísticas, las mismas que han asegurado la científicidad de los resultados obtenidos.

El diseño elegido para la ejecución del estudio corresponde al nivel explicativo de la investigación y es del tipo pre experimental, razón por la cual se ha elegido al aula de 4 años, como grupo experimental, por lo que se utilizaron instrumentos que han medido la variable dependiente, en este caso la motricidad gruesa, antes y después de la intervención, para evaluar la efectividad del uso del juego como recurso didáctico.

Esta investigación al ser aplicada y al dar resultados favorables sirve como aporte para ampliar nuevos conocimientos con respecto a los juegos para el desarrollo de la coordinación motora gruesa, dada su importancia en la educación de los niños.

Este trabajo de investigación está estructurado de la siguiente manera: Introducción, revisión de la literatura, metodología, resultados y conclusiones.

II. REVISION DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Díaz, Flores y Moreno (2015) tesis denominada: “Estrategias Lúdicas para Fortalecer la Motricidad Gruesa en los Niños de Preescolar de la Institución Educativa Bajo grande – Sahagún”. Tuvo como objetivo Diseñar una propuesta con estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños de preescolar de I.E. Bajo Grande, Sahagún- Córdoba. La investigación de tipo descriptiva, aplicada a una muestra de 18 estudiantes del grado preescolar. Se utilizó un cuestionario y un taller. Entre los resultados se obtuvo que el 99% de los padres tiene mucha conciencia sobre el fortalecimiento motriz de sus hijos. Como conclusiones se obtuvieron las siguientes: Se utilizaron los juegos como herramienta pedagógica y se hizo necesario partir de las características individuales de los estudiantes para ejecutar actividades que estuvieron encaminados en el reconocimiento de su cuerpo, el fortalecimiento del tono muscular y el sistema

vestibular. Se logró que los estudiantes desarrollen el equilibrio y la coordinación al realizar ejercicios locomotores que implica la manipulación y desplazamientos en el espacio con relación a su cuerpo.

Panchi y Balseca (2016) 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. Su objetivo es comprobar la influencia del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 y 4 años del Centro de I.E. “Lucia Franco de Castro” la investigación es socioeducativo, basado en el tipo de bibliográfico y de campo, relacionando las variables entre sí, la población estuvo constituida por 15 niños y 10 niñas de 3 y 4 años; se aplicó encuestas a los docentes y la técnica de observación a los niños los cuales se obtuvieron los siguientes resultados el 64 % aun no logra el desarrollo de habilidades y destrezas motrices mientras que el 36 % se encuentra en proceso; el 88% no utilizan su creatividad durante el juego; 64% aún no tiene dominio de su cuerpo mientras que el 36% se encuentra en proceso. En conclusión, a partir de la aplicación de la propuesta actividades lúdicas dará solución al problema el cual permitirá el desarrollo de la motricidad gruesa a través del juego en niños de 3 y 4 años en función a los requerimientos y características de los niños.

López y Choquipata (2019) Aplicación de las Estrategias Lúdicas para Desarrollar la Motricidad Gruesa en los Niños de 4 años en la I.E.P. “Kinder Blessed”, Cerro Colorado, Arequipa- Perú. Cuyo objetivo es determinar el efecto de la aplicación de las Estrategias Lúdicas para Desarrollar la Motricidad Gruesa en los niños de 4 años de la IEP “Kinder Blessed”. La investigación de tipo aplicativa-experimental, la población está constituida por 17 niños y niñas de 4 años. Se concluye que el efecto de la aplicación de estrategias lúdicas mejoró la motricidad gruesa de los niños de 4 años cuyos resultados obtenidos a través de la prueba T de Student permitió contrastar la hipótesis con un porcentaje significativo del 95% a un 0.05% de error, al comparar los resultados estadísticos se obtuvo en el Pre test el 80% con un bajo nivel y en el Post test se obtuvo un buen nivel con un puntaje de $t=30.022$, siendo efectivo la aplicación del programa para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Lapo (2019) Estrategias Lúdicas Basadas en el Enfoque Psicomotriz mejora la Motricidad Gruesa en los niños de 5 años en la I.E.I. N° 205 “Sol Radiante “de Aguas Verdes. Tumbes - Perú, el objetivo es diagnosticar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de la aplicación de estrategias lúdicas en niños de 5 años, su metodología es cuantitativa, en el nivel correlacional, pre experimental, cuya población es de 22 niños de 5 años de la IE N° 205 “Sol Radiante”. Los resultados obtenidos en el post test en las dimensiones fueron: el 86% logró el dominio Corporal, el 82% tono muscular, 86% Equilibrio y el 86% logró la respiración. En conclusión, la aplicación de estrategias lúdicas basado en el enfoque psicomotriz permitió mejorar la motricidad gruesa.

Aguilar (2018) Actividades Lúdicas para Estimular la Motricidad Gruesa de los Estudiantes de 3 y 5 años en la IEI N° 419/MX-P Ninabamba - San Miguel, Ayacucho, Perú. Su objetivo es Evaluar la influencia de las actividades lúdicas en la estimulación de la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años de la I.E.I. N° 419/MX-P Ninabamba, La investigación es cuantitativa - explicativo, con diseño pre experimental. Su población está conformada por 3 docentes y 18 estudiantes. Al aplicar la lista de cotejo se obtiene el siguiente resultado el 95% lateralidad lo lograron y el 5% no lo logro, el 100% de niños lograron desarrollar su coordinación y equilibrio; el 95% logran la estimulación de resistencia y el 5% no lo logró, con esto se concluye la efectividad de los juegos lúdicos para estimular el crecimiento de la motricidad corporal.

Estela (2018) El Juego como Estrategia para Mejorar la Motricidad Gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. 401 Frutillo Bajo, Bambamarca, Perú. Su objetivo es determinar de qué manera el juego lúdico como estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años, la metodología es cuantitativa a través del diseño descriptivo su muestra y población es de 14 niños de 5 años de la I.E.I. N° 401, se utilizó la técnica de la observación, cuyo resultado es potenciar el incremento de la motricidad corporal en sus diferentes dimensiones: el 21 % se encuentra en proceso de lograr la coordinación, el 7 % lo logró; 64% en proceso de logro de obtener equilibrio, mientras el 0% no lo logró y el 57% se encuentra en proceso de logro del movimiento y el 21% lo logró. Se concluye que la aplicación

de la propuesta de juegos lúdicos como estrategia bajo el enfoque sociocultural de Vygotsky permite el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años.

Moreno (2015) Aplicación de un taller basado en Actividades Lúdicas para mejorar la Motricidad Gruesa en los estudiantes del 1° de primaria de I.E. N° 11513 “Juan Pardo y Miguel” – Pátapo, Chiclayo. Su objetivo es evidenciar la efectividad de la aplicación de un Taller basado en Actividades Lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en los educandos del 1° de primaria. La investigación es cuasi-experimental, con un método estadístico descriptivo que, a través de la aplicación de técnicas de análisis documental, lista de cotejo, observación y trabajo de campo aplicado a una muestra de 47 niños de primer grado seleccionando un grupo de control y otro experimental. En el Pre Test los resultados obtenidos con el grupo Control y Experimental; se obtuvo que el 42% y 57% con un deficiente desarrollo de motricidad gruesa registrándose en un nivel bajo y que al aplicar el taller de actividades lúdicas para mejorar la motricidad gruesa dando como resultados en el post test, que el 80% de la muestra lograron una mejora en su motricidad gruesa con lo cual se concluye que a través de la aplicación de actividades lúdicas, los niños alcanzaron destrezas motora, manipulación, desplazamientos, habilidades, interacción, socialización, armonía de su personalidad, emociones; logrando superar con éxito los problemas y déficit motrices.

Chapoñan (2015) Estrategia Tarea de movimiento para mejorar la Motricidad Gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I. N° 10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre”- JLO, Chiclayo, Perú. Cuyo objetivo fue determinar el grado de efectividad de la aplicación de una estrategia utilizando la tarea del movimiento para mejorar los niveles de motricidad gruesa en los niños de 4 años de edad, el Tipo de Investigación es Explicativo con un Diseño Pre –Experimental, aplicando el estímulo a un solo grupo y que posteriormente fue valuado su eficacia ; al obtener los resultados del Post Test después de haber aplicado las estrategias como tarea de movimiento se obtuvo que el 37,80 de niños si influenciados en el desarrollo de la motricidad ubicándolos en la categoría medio, el 28,6% y un 54,3% se ubicaron en la categoría normal y medio en el desarrollo de la motricidad gruesa.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1 El juego

Jean Piaget y la teoría cognitiva del juego.

Donde nos dice que el juego es la principal actividad del niño. Para Jean Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo, el juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad”, así lo menciona Jean Piaget (1896 – 1980). Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizajes individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medioambiente en el que se desarrolle.

Para Piaget, en su teoría del desarrollo es parte de la formación del símbolo. Igual que la imitación, el juego tiene una función simbólica porque permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte, tiene algo en común con la realidad efectiva, pero, por otra parte, se aleja de ella. Así practican mentalmente eventos o situaciones no presentes en la realidad. El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno.

Piaget, sostiene que antes del segundo año no se observa una conducta en el niño que implique la evocación de un objeto ausente; los mecanismos sensomotores ignoran la representación.

A partir del segundo año de vida el niño comienza a mostrar claramente la adquisición de la función simbólica, la cual le permite representarse lo real a través de "significantes" distintos de las cosas "significadas".

En el caso del juego simbólico o juego de ficción, la representación es neta y el significante diferenciado es un gesto imitador, pero acompañado de objetos que se han hecho simbólicos. Los sistemas simbólicos se desarrollan muy rápidamente entre el segundo año de vida y el comienzo de la edad escolar. El autor afirma que es en el lenguaje donde es más evidente la velocidad, complejidad y facilidad de esta evolución. -

Piaget define el juego como una conducta de “orientación”, como una actividad que encuentra su fin en sí misma. El juego es considerado una actividad auto orientada hacia sí misma, una conducta en sí mismo. Hay otras conductas que él llama las reacciones circulares. Efectivamente, durante el período sensorio-motor, el juego no se diferencia del resto del comportamiento más que por una cierta “orientación” lúdica que el niño da a ciertas reacciones circulares “serias”. Esta orientación viene dada por la relajación infantil hacia el equilibrio de los esquemas sensorio-motores.

Para Piaget, el juego es siempre más egocéntrico y sólo perderá este carácter en el último escalón del proceso evolutivo, esto es en el penúltimo estadio del juego reglado con la incorporación de la conciencia moral sobre la naturaleza de las reglas.

La espontaneidad es estudiada por Piaget como la segunda característica del juego, exponiendo que tanto la conducta indagatoria, como la conducta científica tienen características de conducta espontánea frente a la conducta obligada socialmente. Coloca así Piaget el juego y la actividad científica en una misma dimensión, si bien en niveles diferentes, el juego supone una espontaneidad no controlada (libre), mientras que el comportamiento científico es una espontaneidad controlada. De cualquier manera, el criterio espontaneidad es explicable si se interpreta el juego como la asimilación relajada del esfuerzo a la realidad o conducta obligada.

El tercer criterio o del placer es analizado por Piaget en términos de contraposición a la conducta seria, la cual busca habitualmente una meta. Para él, el placer es la cara efectiva del autotélico.

El cuarto criterio es la falta de organización del juego, la carencia de estructura organizada por oposición a la tendencia al orden lógico del pensamiento. De nuevo Piaget parece renunciar al principio establecido por él mismo de la organización constructivista y adaptativa de toda acción y proceso psicológico y anuncia su idea de la falta de organización interna del pensamiento simbólico frente a la organización y desarrollo del pensamiento como representación simbólica de la realidad o pensamiento lógico.

De cualquier manera, el origen de esta desorganización derivaría de la naturaleza exclusivamente asimiladora que Piaget atribuye a la acción lúdica, ya que es la

acomodación o ajuste a la evidencia externa la que reequilibra las estructuras cognitivas del sujeto.

Estadios de Piaget y el juego

Los Estadios de Piaget consideran que en cada etapa de la niñez se transita por diferentes estadios que corresponde al desarrollo físico, motor y cognitivo, la misma que necesariamente tiene que ver con las características de los juegos que corresponden al nivel de madurez y desarrollo físico, biológico y psicológico.

Piaget (1988) a cada etapa o estadio del desarrollo bio-psicológico de los niños le corresponde un determinado juego, las mismas que están acordes a su desarrollo evolutivo, así tenemos que, por ejemplo, en la fase sensorio motora, los juegos en lo que podría participar el infante son aquellas que procuran el desarrollo de su percepción física y de su desarrollo motor.

A. Fase sensorio motor

Esta fase abarca desde (0 a 2 años de edad), en esta etapa los infantes se relacionan mediante la percepción física que reciben del entorno en los que se desenvuelven, razón por la cual en esta etapa de la niñez los padres de familia deben generar actividades que impliquen la manipulación de objetos de tal forma que se desarrolle las capacidades de percepción respecto a forma, fondo, grosor de los objetos manipulados.

En esta etapa los niños deben desarrollar las habilidades para dominar la visión presión, ver y apretar, la misma que se logra a través de diferentes actividades lúdicas, por lo que es necesario generar un espacio convenientemente motivador.

Es importante que en esta etapa se brinde a los niños elementos que les permitan captar su interés a fin de desarrollas sus habilidades motrices, de tal forma que se cuente con criterios de estimulación y aprestamiento desde la temprana edad.

B. Fase Pre Operacional

Esta etapa abarca a partir de (2 a los 7 años de edad) y en ella los niños perciben que los objetos inanimados tienen vida. Esta etapa se caracteriza por el egocentrismo y la fantasía de la forma que es común que los niños tengan amigos imaginarios.

A nivel neurológico son capaces de relacionar imágenes y objetos a las que ciertamente les dan significado, como es el caso de que a una caja de zapatos lo conviertan en un auto.

En esta etapa es necesario promover la realización de juegos que impliquen el desarrollo de la imaginación, así como actividades lúdicas relacionadas a trabajos colectivos, las mismas que procuran el desarrollo de su inventiva y predisposición a querer socializarse.

C. Fase de las operaciones concretas

Esta etapa se denomina así porque prima el razonamiento lógico para comprender y explicar cualquier evento de la vida cotidiana. En esta etapa comprende desde los 7 a 12 años, por lo que existen criterios de causalidad para explicar cualquier fenómeno de la realidad.

A nivel de juegos en esta etapa los estudiantes ya construyen sus propios juguetes o formas para divertirse, en razón de que poseen capacidades deductivas para recrear la realidad.

En esta etapa los estudiantes ya tienen la posibilidad de desarrollar juegos que involucren el desarrollo de procesos operacionales del tipo práctico, por ello se pide que la organización de la sesión de aprendizaje comprometa el trabajo con materiales lúdico manipulativos, para así garantizar el recorrido lógico de lo concreto a lo abstracto, en la medida que en el nivel inicial el desarrollo de las habilidades motrices como es el caso de saltar, correr, etc.

D. Fase de las operaciones formales

Las operaciones formales están comprendidas desde los 12 años hacia adelante, por lo que en el sistema educativo peruano correspondería a los alumnos

del nivel secundario, por lo que se hace énfasis en el desarrollo de procesos cognitivos, las mismas que les permiten a los estudiantes realizar abstracciones de objetos de la realidad, así como el uso frecuente de capacidades de deducción, inferencia, análisis y síntesis, que como conocemos son capacidades de mayor complejidad.

Los juegos que mejor se prestan para el desarrollo de las capacidades en esta etapa, vienen a ser, aquellos que demanden el uso de raciocinio, el pensamiento divergente, modelos y esquemas mentales racionales, de tal forma que se asegure el desarrollo de habilidades en el manejo de información lógica y racional, como es el caso del ajedrez, los juegos de estrategias, las damas, etc.

Henry Wallon y su teoría de la Psicomotricidad., es uno de los primeros estudiosos ocupados en la problemática de la psicomotricidad, para quien ésta no se reduce o se confunde sólo con la vida fisiológica; ni se reduce o confunde sólo con el movimiento. La vida del organismo es un todo cuya unidad se complica con la diferenciación de sus funciones, sin que desaparezca su condición unitaria. Todo progreso en la especialización, responde a un progreso en la unificación, la cual afecta también a los órganos. No es posible pensar en la actividad de un sistema sin la intervención de otros y aún es más difícil dividir un sistema en partes independientes. Vista desde el movimiento, la psicomotricidad se relaciona con todo lo que es motor, y el movimiento, contribuye a la evolución psicológica del niño.

Como señala la teoría de la psicomotricidad, donde se establece que la psicomotricidad es un descubrimiento; es relación permanentemente actualizable, entre las condiciones físicas y psíquicas referidas a sus condiciones de existencia, materiales y simbólicas, en una sociedad que está en interacción con ella, y determina al sujeto. Esta determinación es en sus formas de ser, de expresarse, comunicarse, de relacionarse con el mundo físico y de los demás.

Wallon, hubiese pensado en la existencia de la Psicomotricidad como disciplina, como práctica; parecería más un accionar reservado al educador y al psicólogo, pero el concepto de lo psicomotor, arraigado en la realidad concreta de un sujeto en

evolución, en sus relaciones recíprocas con el medio social; es un descubrimiento científico que le debemos a él.

Para Wallon, el ser humano se desarrolla según el nivel general del medio al que pertenece, así pues, para distintos medios se dan distintos individuos.

La psicomotricidad es una técnica educativa que utiliza el movimiento corporal para lograr ciertos fines educativos y de desarrollo psicológico. Actualmente se ha superado el concepto de Educación física como mero desarrollo de la condición física hasta llegar a un concepto más amplio de globalización.

Al utilizar el movimiento corporal la Educación Física, entre otros objetivos, al igual que la psicomotricidad trata de desarrollar el esquema corporal, como base del desarrollo psicológico.

Lo “psico” es un prefijo que indica una dirección por la cual la motricidad en el ser humano, adquiere significación. “Psicomotricidad” es la unidad contradictoria de dos términos, tomados antes por separado; es la unión de dos realidades que no pueden existir una sin la otra.

La motricidad adquiere sentido por sus variadas significaciones, ya que en el transcurso de la vida se va integrando a nuevas posibilidades funcionales, renovando en el sujeto los medios de expresión y realización práctica.

El movimiento, primer modo de comunicación, se asienta sobre dos tipos de actividades de fibras musculares: la actividad tónica que tiene como función la expresión de sí y de relación con el otro; y la actividad cinética, cuya función es la acomodación, responsable de los movimientos y de relación con el mundo externo.

La maduración de la estructura biológica en acción recíproca con el medio hará evolucionar el movimiento, integrándose a niveles funcionales superiores (tónico emocional, sensorio motriz, perceptivo motriz, ideo motriz); integrando las funciones ya adquiridas, bajo el dominio de las nuevas funciones, de manera distinta, más avanzada. “No es la materialidad de un gesto lo que importa sino el sistema al cual pertenece en el instante en que se manifiesta”.

Henry Wallon en el campo psicomotriz influye significativamente en la educación preescolar, marcando una doble acción sobre el sujeto, considerando este en doble vertientes individual y social y es el sentido o nivel psicomotor en el que Wallon aporta la necesidad del movimiento en la educación preescolar, por su influencia en el desarrollo general y porque lo considera como el paso previo hacia el pensamiento conceptual.

Para Wallon, el movimiento revierte una importancia insoslayable en el desarrollo psicológico del niño. Basó sus trabajos en la unidad psicobiológico del ser humano; donde psiquismo y motricidad, no constituyen dos dominios distintos o yuxtapuestos, sino que representan la expresión de las relaciones reales del ser y del medio.

Este autor distingue dos tipos de actividad motriz:

- a) La actividad cinética (comprende los movimientos propiamente dichos y está dirigida al mundo exterior); y
- b) La actividad tónica (mantiene al músculo en cierta tensión y viene siendo la tela de fondo en la cual se elaboran las actitudes, las posturas y la mímica).

En este contexto, Wallon, (1959) confiere al tono postural un importante rol, constituyéndose como elemento indispensable tanto en la vida afectiva como en la de relación.

Un estadio, para Wallon, es un momento de la evolución mandar, con un determinado tipo de comportamiento. Para Piaget este es un proceso más continuo y lineal. En cambio, para Wallon, es un proceso discontinuo, con crisis y saltos apreciables. Si el Piaget las estructuras cambian y las funciones no varían, en Wallon las estructuras y las funciones cambian.

Otra diferencia con Piaget es que mientras que este último utiliza un enfoque unidimensional en su estudio del desarrollo, Wallon utiliza un enfoque pluridimensional.

Estadios que propone Wallon

- Estadio impulsivo. Abarca desde el nacimiento hasta los cinco o seis meses. Este es el periodo que Wallon llamaría de la actividad preconsciente, al no existir todavía un ser psíquico completo.

No hay coordinación clara de los movimientos de los niños en este período, y el tipo de movimientos que se dan son fundamentalmente impulsivos y sin sentido.

En este estadio todavía no están diferenciadas las funciones de los músculos, es decir, la función tónica (que indica el nivel de tensión y postura) y la función clónica (de contracción-extensión de un músculo).

Los factores principales de este estadio son la maduración de la sensibilidad y el entorno humano, ya que ayudan al desarrollo de diferentes formas expresivas y esto es precisamente lo que dará paso al siguiente estadio.

- Estadio Emocional. Empieza en los seis meses y termina al final del primer año. La emoción en este periodo es dominante en el niño y tiene su base en las diferenciaciones del tono muscular, que hace posible las relaciones y las posturas.

Para Wallon, la emoción cumple tres funciones importantes:

- a) Al ser la emoción un mundo primitivo de comunicación permite al niño el contacto con el mundo humano y por tanto la sociedad.
 - b) Posibilita la aparición de la conciencia de sí mismo, en la medida en que éste es capaz de expresar sus necesidades en las emociones y de captar a los demás, según expresen sus necesidades emocionales.
 - c) El paso según Wallon, de este estadio emocional, en donde predomina la actividad tónica, a otro estadio de actividad más relacional es debido a la aparición de lo que él llama reflejo de orientación.
- Estadio Sensorio motor y proyectivo. Abarca del primero al tercer año. Este es el periodo más complejo. En él, la actividad del niño se orienta hacia el mundo exterior, y con ello a la comprensión de todo lo que le rodea. Se produce en el niño un mecanismo de exploración que le permite identificar y localizar objetos

- **Estadio del Personalismo.** Comprende de los tres a los seis años. En este estadio se produce la consolidación (aunque no definitiva) de la personalidad del niño. Presenta una oposición hacia las personas que le rodean, debido al deseo de ser distinto y de manifestar su propio yo. A partir de los tres años toma conciencia de que él tiene un cuerpo propio y distinto a los demás, con expresiones y emociones propias, las cuales quiere hacerlas valer, y por eso se opone a los demás, de aquí la conducta de oposición. Este comportamiento de oposición tiende a repetirse en la adolescencia, ya que los orígenes de ambas etapas son parecidos.

2.2.1.1. Principios psicopedagógicos del juego

Fuentes (2014) el juego abarca una serie de procesos y procedimientos que vinculan la parte cognitiva, procedimental y actitudinal, por ello es que, a nivel de la mayoría de los estudiosos en la materia, se afirma que su uso didáctico es esencial y fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes.

Con el juego se activan las partes emotivas y afectivas del cerebro, la misma que implica la segregación de neurotransmisores que aceleran y consolidan las estructuras neuronales, tales como la dopamina, que para muchos autores es denominado como el neurotransmisor de la alegría, cuyos efectos se observan en la sensación de agrado, comodidad y alegría que siente el estudiante al momento de realizar una actividad.

La dopamina es un neurotransmisor que disminuye los niveles de estrés y ansiedad que poseen los infantes debido a múltiples razones, tales como la agresividad, la introversión, maltratos físicos y psicológicos, las mismas que perjudican sustancialmente el equilibrio emocional de los niños.

La sensación de agrado y comodidad que percibe el estudiante a través del juego asegura que los niveles de atención y motivación sean los más adecuados, por ello es que los infantes no se aburren o cansan fácilmente cuando se dedican a jugar o a realizar actividades recreativas, debido a que por su sangre fluye dopamina que les procura placer y agrado por la actividad que realizan.

Palomino (2015) el juego representa el mundo en el que se desenvuelven los estudiantes, es decir es la razón de su existencia, por lo que es inadecuado, que cualquier actividad de aprendizaje no considere al juego como recurso didáctico para organizar sesiones de aprendizaje, debido a que se estaría sacando de su entorno natural al estudiante para ubicarlo en un espacio incómodo y desagradable, generando desinterés y desmotivación por la actividad desarrollada.

Valladares (2015) El juego es una actividad propia de la infancia, por lo que para el niño representa todo su mundo, por lo que es apropiado utilizarlo como recurso didáctico para generar actividades significativas, por cuanto se asegura la significatividad del aprendizaje, así como la atención y motivación por parte de los estudiantes, quienes, al estar en un entorno placentero y cómodo, aseguran mejor predisposición para el desarrollo de sus habilidades y capacidades, no solo cognitivas, sino también afectivas. (p.84)

Como podemos apreciar, el juego contiene o se sustenta en soportes psicopedagógicos, porque los procesos inherentes al aprendizaje suelen ser comprendidos en toda actividad lúdica, en ese sentido es importante mencionar que en el nivel inicial todo o casi todas las actividades deben partir o generarse de actividades lúdicas.

Es necesario distinguir que muchos docentes del nivel inicial consideran que el juego es importante para el crecimiento del estudiante tanto en lo físico, psíquico y emocional , pero no lo utilizan sistemáticamente, es decir, se considera al juego como espacio de recreación en el que los estudiantes pasan el tiempo, por lo que pierde su potencialidad didáctica, por lo mismo es necesario proporcionar información teórica y práctica sobre las formas y estrategias de utilizar el juego como recurso didáctico para generar actividades significativas.

A. Aprendizaje autónomo

Miranda (2014) es la capacidad que tienen las personas para aprender por sí mismos, lo que implica un nivel de autorregulación adecuado, en la medida que a través de la curiosidad y las experiencias vividas los niños tienen la posibilidad de interesarse en querer aprender por su propia cuenta aquello que es de su interés y su necesidad.

El aprendizaje autónomo no es algo aprendido, sino que está dentro de lo que es necesario y sustancial para las personas, es por ello que no hace falta que el estudiante debe necesariamente ser inducido a querer aprender tal o cual, contenido, sino que por su propia iniciativa y motivación se sienta predispuesto a querer asimilar aquello que es de su interés.

Existen diferentes corrientes pedagógicas que sostienen que, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las distintas materias, se debería procurar desarrollar el aprendizaje autónomo en los estudiantes, de tal forma que el aprendizaje logrado sea significativo, en la medida que parte de su necesidad, de su interés y principalmente de sus expectativas.

B. Aprendizaje por descubrimiento

Este tipo de aprendizaje fue sistematizado a partir de la propuesta de Gardner, quien sostiene que es un tipo de aprendizaje que procura que la persona logre aprender a partir de aquello que resulta de su propia indagación, experimentación o investigación, la misma que surge en la mayoría de los casos por la curiosidad, la imaginación, la creatividad y la inventiva.

Otros autores designan este tipo de aprendizaje como heurístico, en el sentido de que cuando la persona trata de entender, comprender y explicar algún fenómeno de la realidad, producto del cuestionamiento que realiza, organiza procesos cognitivos originales que demandan la experiencia y conocimiento acumulado, a través del cual logra superar dificultades o problemas surgidos a partir de su propia indagación.

El aprendizaje por descubrimiento según algunos autores se sustenta en las acciones de ensayo y error, por lo que algunos estudiosos lo relacionan justamente con aprender a través del error, que actualmente es la propuesta metodológica en algunos sistemas educativos.

Características del juego

Mendieta (2015) es la versatilidad para adecuarse a las circunstancias, es decir la carencia de reglas, por lo que los niños tienen la posibilidad de apelar a su creatividad e imaginación para salir airoso del desafío que se le presenta.

Otro de las características importantes del juego es su naturaleza lúdica, es decir que genera estados de placer y complacencia, así como alegría, comodidad y sensaciones de felicidad, razón por la cual, los niños pueden dedicarse a jugar todo el día sin que exista de por medio sensaciones de cansancio o aburrimiento.

El juego provee a los niños de razones y argumentos para desarrollar su imaginación y creatividad, por lo que es necesario apelar a este tipo de actividades para incorporarlos didácticamente en los procesos de enseñanza y aprendizaje, de tal forma que se pueda aprovechar al máximo las potencialidades de los estudiantes y de esta manera desarrollar distintas habilidades y capacidades.

Fernández (2014) no se puede concebir al juego como una actividad en el que se pone énfasis a reglas pre determinadas, porque la naturaleza de este tipo de actividades es la posibilidad de apelar a la imaginación y la inventiva para crear reglas, por lo que no tiene objeto parametrizar las formas y maneras de cómo deben jugar los estudiantes, sino se debe dejar a la imaginación lo que ellos puedan recrear para divertirse y sentirse cómodos.

A. Juegos colectivos

Badillo (2014) los juegos colectivos son aquellos que demandan la participación global de todos los estudiantes, bajo los criterios de motivación e iniciativa, sustentados en criterios didácticos y psicológicos.

Los juegos colectivos están organizados de tal forma que exigen la participación en conjunto de todos los estudiantes, razón por la cual se desarrollan relaciones afectivas entre los niños que les permite valorar el trabajo en equipo, la solidaridad, la tolerancia y el reconocimiento al esfuerzo colectivo.

La naturaleza del juego es su capacidad intrínseca de generar placer, agrado, comodidad y satisfacción a los niños, la misma que se ve asegurada con la participación de todos los estudiantes, por ello es necesario que la organización de actividades lúdicas como recurso didáctico en las sesiones de aprendizaje, considere la realización de juegos colectivos.

B. Juegos imaginativos

Urbina (2013) los juegos imaginativos vienen a ser las actividades lúdicas que demandan el uso de las habilidades creativas e inventivas, por lo que su utilización reviste y exige una serie de condiciones a fin de orientar didácticamente los propósitos de aprendizaje.

Los juegos imaginativos apelan mucho a las capacidades de expresión oral de los estudiantes, por cuanto se infieren y analizan una serie de acontecimientos, generalmente en el plano futurista, así tenemos, por ejemplo, la elaboración de cuentos y fábulas.

Los juegos imaginativos también se presentan en actividades lúdicas de tipo colectivo, en el que no se establecen reglas estrictas que deben ser cumplidas irrestrictamente, lo que permite que los estudiantes a través de la imaginación logren superar las dificultades propias del juego.

C. Juegos creativos

Berne (2014) son actividades lúdicas que exigen la creación de distintos procedimientos dentro del mismo juego, lo que asegura el desarrollo de las habilidades creativas de los estudiantes.

La capacidad de poder resolver problemas o dificultades en el desarrollo del mismo juego está relacionado a la capacidad creativa de los estudiantes, quienes ante una dificultad toman la decisión de crear nuevas reglas de juego que les permitan superar o lograr ganar dicha partida.

Algunos autores vinculan lo juegos creativos con el uso de las estrategias que se podrían organizar para vencer al rival de turno, por ejemplo, los juegos de mesa como el ajedrez podrían ser ejemplos válidos para este tipo de definición.

2.2.2 Motricidad gruesa

La motricidad gruesa según. Jiménez, Juan, 1982, es definida como 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. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

La motricidad gruesa se encarga de trabajar todas las partes del cuerpo, por medio de movimientos más bruscos como es caminar, correr, saltar y demás actividades que requieren esfuerzo y fortalece cada parte del cuerpo. Es importante trabajar la motricidad gruesa desde temprana edad para que los niños fortalezcan sus músculos y adquieran agilidad permite al hombre generar movimiento por sí mismo.

Cuando se trata de motricidad gruesa se hace referencia al dominio de una motricidad amplia que lleva al individuo a una armonía en sus movimientos, a la vez que le permite un funcionamiento cotidiano, social y específico: movilidad, traslados, práctica laboral, prácticas culturales, sociales (deporte, teatro). Nuestra variable independiente que es la estrategia tarea de movimiento se les denomina a las ejecuciones de los movimientos libres y vivenciados por los propios niños donde el maestro interviene como mediador.

Importancia de la coordinación motora gruesa.

En los tres primeros años de vida del niño las adquisiciones en la coordinación motora gruesa son considerables. Al principio los movimientos son globales y no coordinados y progresivamente van adquiriendo mayor precisión. Durante la etapa preescolar se pretende ejercitar al niño de tal manera que alcance una adecuada disociación de los diferentes segmentos de su cuerpo, entre ellos mismos y en relación al tronco, para adquirir una mayor coordinación de sus movimientos gruesos.

El desarrollo psicomotor en los niños y las niñas, juega un papel relevante en el posterior progreso de las habilidades básicas de aprendizajes, desde la capacidad para mantener la atención, la coordinación viso motora o la orientación espacial. Siendo todos estos aspectos claves para el posterior desarrollo de la escritura y la lectura.

Los pasos fundamentales en el desarrollo psicomotor que facilitan el posterior desarrollo del aprendizaje son: el arrastre y el gateo.

Las correctas realizaciones de estos movimientos sientan las bases para la bipedestación (caminar) y estimulan aspectos básicos del aprendizaje como son:

- La coordinación entre la mano y el ojo.
- El desarrollo del cuerpo calloso.
- Aumentar el conocimiento del propio cuerpo.
- Facilita el proceso de lateralización.
- Estimula el ritmo y por tanto la orientación temporal.
- Facilita el desarrollo de las habilidades visuales.
- Coordinación general de la coordinación motora gruesa

La coordinación general es el aspecto más global del dominio motor amplio. Implica que el niño realiza los movimientos más generales en los cuales Intervienen todas las partes del cuerpo y ha alcanzado esta capacidad con una armonía y una soltura que varían según las edades. El proceso evolutivo cronológico de estas actividades se ha analizado previamente en el perfil, aquí se plantean las diferentes formas de intervenir para garantizar una maduración.

Antes de analizar los diferentes tipos de actividades propias de la coordinación general es importante valorar el proceso previo. El desplazamiento o capacidad para ir de un lugar a otro sigue un proceso que no puede estandarizarse para determinar la evolución que deberían seguir todos los bebés. Los procesos para llegar a andar se dan de diferentes maneras ya que algunos bebés empiezan gateando otros se arrastran otros muy pronto se ponen de pie.

- Subir:

Esta actividad es interesante por el hecho de que implica además del desplazamiento, la coordinación de las piernas, el equilibrio en el momento en que debe alternar los pies a la vez que un dominio global del cuerpo especialmente para bajar.

El proceso puede ser más o menos lento según la personalidad del niño y el aprendizaje debe hacerse de forma paulatina. En un principio el niño sube las

escaleras ayudado por las manos, con las que se apoya en los peldaños. Se siente seguro, pero al no poder bajarlas de la misma manera, baja de espaldas.

Pronto advertirá que los adultos y otros niños no ponen las manos en el suelo y entonces deseará subirlas de pie. En este momento será necesario ayudarlo a mantener el equilibrio y según la construcción arquitectónica de las escaleras, tendrá más o menos dificultades por lo que se le dará la mano.

- Correr:

A la medida que el niño adquiere dominio del desplazamiento irá más deprisa y podrá llegar a correr. Se debe considerar también que es uno de los aspectos del desplazamiento que tiene una evolución más larga no tanto porque el niño tarde mucho en hacer el aprendizaje básico sino porque tarda en adquirir una coordinación una velocidad y una eficacia adecuadas en su ejecución debido a que intervienen muchos factores como: Dominio muscular, fortaleza muscular, dominio de la respiración, coordinación de brazos y piernas, resistencia.

- Saltar:

Un paso más en la adquisición del dominio del desplazamiento y la fuerza muscular consiste en poder desplazar el cuerpo suspendido en el aire. Con el salto, el niño conseguirá un movimiento que implica mayor complejidad y a la vez la intervención de aspectos diferentes de los movimientos anteriores. En efecto, el salto implica:

Tener equilibrio suficiente para volver a tomar contacto con el suelo, en el momento de la caída, sin hacerse daño.

Tener fuerza suficiente para elevar el cuerpo del suelo.

Tener dominio y fuerza muscular suficiente para tomar impulso y mantenerlo a fin de alcanzar una longitud determinada más o menos grande.

Características de la coordinación motora gruesa

El fin del desarrollo motor es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta obtener del mismo todas sus posibilidades de acción. Dicho desarrollo se pone de manifiesto a través de la acción motriz, la cual está constituida por movimientos orientados hacia las relaciones con el mundo que circunda al niño y que juega un papel primordial en todo su progreso y perfeccionamiento (Gil, Contreras y Gómez, 2008).

Especificaciones se observan las siguientes adquisiciones en el desarrollo motor:

- Al cumplir un año de edad se puede mantener de pie durante pequeños ratitos y camina con ayuda.
- Cuando tiene un año y medio ha conseguido andar y puede subir escaleras con ayuda. Toca todo, se agacha y es capaz de levantarse y sentarse solo en una silla.
- Cuando tiene dos años aparece la carrera y puede saltar con los dos pies juntos. Se puede poner en cuclillas, sube y baja las escaleras apoyándose en la pared.
- A los 3 años controla bien su cuerpo y se consolidan las habilidades motoras adquiridas. Es decir, en este año la carrera se perfecciona, sube y baja las escaleras sin ayuda, puede ponerse de puntillas y andar sobre ellas.
- A los 4 años corre de puntillas, puede saltar sobre un pie, se mueve sin parar, salta y corre por todas partes.
- A los 5 años el sentido del equilibrio y del ritmo están perfeccionados.
- A los 6 años la maduración está prácticamente completa por lo que a partir de ahora y hasta los 12 años es el momento idóneo para realizar actividades que favorezcan el equilibrio y la coordinación del movimiento.

La adquisición del dominio de la motricidad gruesa se logra mediante el dominio parcial y específico de diferentes procesos.

Estos procesos deben aprenderse de forma vivencial y practicarse mediante diferentes partes del cuerpo y permiten, entre estos procesos cabe destacar: el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático.

Áreas de la coordinación motora gruesa

- **Esquema Corporal:** El desarrollo de esta área permite que los niños/as se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como: adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo, primero en relación a su cuerpo y después en relación del cuerpo del otro, referidas al conocimiento, identificación, apropiación y relación mental de su propio cuerpo.
- **Lateralidad:** Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño/a estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño/a defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada. El trabajo adecuado de ambas lateralidades desde los primeros años fortalece su desarrollo integral.
- **Equilibrio:** Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior. Los cambios de posición que experimenta el niño/a en su primer año van trabajando esta área y perfeccionándola.
- **Estructuración espacial:** Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio, como para colocar esos objetos en función de su propia posición, comprende también la habilidad para organizar y disponer

los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

- **Tiempo y Ritmo:** Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido. La falta de ritmo incide en la desorganización y déficit del control corporal.

III. HIPÓTESIS

EL juego influiría significativamente en el desarrollo la coordinación motora gruesa de los estudiantes de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 119 “Felipe Alva y Alva” Residencial Augusto B. Leguía. Chiclayo, año 2018.

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Diseño de la investigación

La metodología considerada para la realización del trabajo de investigación se ciñe a los lineamientos metodológicos del enfoque cuantitativo, en ese sentido se hace énfasis en la medición de las variables, así como en los procesos de comprobación de hipótesis, para lo cual se utilizarán métodos, técnicas y herramientas estadísticas para el recojo, procesamiento, presentación, análisis e interpretación de los datos.

Los diseños de investigación según Hernández (2014) se clasifican en: diseños experimentales y no experimentales, teniendo como la primera como categorías: diseños pre experimentales, cuasi experimentales y experimentos puros; mientras que dentro de los no experimentales encontramos los diseños transversal y longitudinal, corroborando la señalado por otros autores.

Pino (2012) el diseño utilizado se denomina experimental del tipo pre experimental con un solo grupo con pre y pos prueba, diseño que tiene como propósito medir y describir relaciones causales entre dos o más variables en un momento determinado.

4.1.1. Tipo de investigación de la tesis

Tipo de investigación, es experimental descriptiva, porque busca describir los datos estadísticos obtenidos para ver el impacto o influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años para luego ser interpretados por el investigador.

Se propone este tipo de investigación describir de modo sistemático las características de una población, situación o área de interés (Tamayo, 2017).

4.1.2. Nivel de investigación de la tesis

El nivel de la investigación es descriptivo porque se describe y caracteriza teóricamente a la expresión plástica y la motricidad fina, es decir las dos variables de esta investigación. Así mismo, al permitir la investigación sobre la relación entre variables, en un momento determinado y en un particular contexto, decimos que es relacional. “Por medio de este método el investigador puede identificar las relaciones que existen entre dos o más variables”. (Hernández y Fernández, 2010, p.58).

Estructura:

GE: O1----- X -----O2

Dónde:

GE: Grupo Experimental

O1 es la medición a la variable dependiente antes de la intervención

O2 es la medición a la variable dependiente después de la intervención

X es el plan o módulo de intervención que sistematiza el uso del juego

4.2 Población y muestra

4.2.1. Población

Tabla 1: *Población de docentes y estudiantes*

I.E.	Edad	Sección	N° de estudiantes por sección	Nombres Y Apellidos del docente
Institución Educativa Inicial N° 119 Felipe Alva y Alva Residencial Augusto B. Leguía en el año académico 2018.	4	RESPE TO	24	ANALY MORI ESPINO
	3	PAZ	21	ELENA
	3	AMISTAD	22	ANITA TUESTA
	4	RESPONSABILIDAD	25	BLANCA DÍAZ NUÑEZ
	5	SOLIDARIDAD	25	OBDULIA ALMANZA MERINO
	5	AMOR	25	FANNY RIVADENEYRA AREVALO
	TOTAL, SECCIONES	06	142 ESTUDIAN TES	06 Total, de Docentes

Fuente: Nómina de matrícula- 2018 de la institución de intervención

Población de estudio está conformada por (06) docentes y (142) estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 119 Felipe Alva y Alva Residencial Augusto B. Leguía en el año académico 2019.

4.2.2. Muestra

Pino (2012) sostiene que la muestra es una parte o fragmento representativo de la población, cuyas características esenciales son las de ser objetivo y fiel reflejo de ella, de tal manera que los resultados obtenidos en la muestra puedan generalizarse a todos los elementos que conforman la población.

La muestra lo constituyen los estudiantes de la sección “Respeto” de 04 años de edad en la I.E.I N° 119 Felipe Alva y Alva Residencial Augusto B. Leguía en el año académico 2018.

El tamaño de la muestra es de 24 estudiantes; según el siguiente cuadro que a continuación mostramos:

Tabla 2: Muestra de estudiantes

I.E.	Sexo	Cantidad
Institución Educativa Inicial N° 119 Felipe Alva y Alva Residencial Augusto B. Leguía en el año académico 2018.	Mujeres	11
Sección “Respeto” de 04 años de edad.	Varones	13
Total		24

Fuente: nómina de matrícula- 2018 de la institución de intervención

Para la muestra solo se trabajó con 24 estudiantes de la sección “Respeto” de niños y niñas de 4 años de edad, de la I.E.I N° 119 Felipe Alva y Alva Residencial Augusto B. Leguía en el año académico 2018.

Es menciona que en los diseños pre experimentales se debe elegir un aula que será el grupo experimental, por lo que el cálculo del tamaño de la muestra no es pertinente, porque se debe de trabajar con grupos ya conformados, por ello es que a nivel de nuestro estudio se ha seleccionado trabajar con el aula “Respeto” de 4 años, lo que significa que no ha sido necesario utilizar fórmula estadística para calcular el tamaño de la muestra.

4.2.3. Criterio de Inclusión

- Estudiantes de 4 años de edad.
- Matriculados en 4 años de edad aula “Respeto”
- Los estudiantes que tengan disposición a participar en el programa.

4.2.4. Criterios de exclusión

- Estudiantes que se integran al objeto de estudio después de haber iniciado el programa
- Estudiantes con dificultad para comunicarse.

4.3 Definición y Operacionalización de variables

4.3.1. Definición de variables

4.3.1.1. Juego

Es toda aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos los juegos son utilizados como herramientas de enseñanza en los colegios, ya que de esta forma se incentiva a los estudiantes a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten.

4.3.1.2. Motricidad gruesa

La motricidad gruesa reúne todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del estudiante, especialmente en el crecimiento del cuerpo y las habilidades motrices, es decir, se refiere a todos aquellos movimientos de la locomoción y la postura como caminar, saltar, trepar y trotar.

MATRIZ OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
<p>INDEPENDIENTE</p> <p>El juego</p>	<p>Es toda aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos los juegos son utilizados como herramientas de enseñanza en los colegios, ya que de esta forma se incentiva a los estudiantes a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten.</p>	<p>Se desplaza caminando de un lugar a otro haciendo diversos movimientos con los brazos y las piernas</p> <p>-Adquiere coordinación agilidad equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos en las diferentes actividades</p>	<p>Caminar</p> <p>Correr</p>	<p>-Camina por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones.</p> <p>-Camina despacio con un objeto sobre su cabeza</p> <p>-Camina con velocidad esquivando obstáculos</p> <p>-Corre libremente en diferentes direcciones sin chocarse con su compañero,</p> <p>-Corre esquivando obstáculos teniendo cuidado de caerse</p> <p>-Corre llevando un objeto en sus manos</p>	<p>Lista de cotejo</p>

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.1.1. Técnicas

Bardales (2014) sostiene que las técnicas de recolección de datos es el conjunto de estrategias y procedimientos que el investigador organiza para el recojo de información relevante para el estudio.

La técnica utilizada para el recojo de información corresponde a cada una de las variables, así tenemos que para el caso de la variable se utilizó la técnica de la experimentación, mientras que para el caso de la variable desarrollo de la motricidad gruesa se utilizó la observación. Para este autor la técnica de la experimentación consiste en organizar actividades de intervención para obtener resultados o respuestas previstas.

4.1.2. Instrumentos

Pino (2012) sostiene que el instrumento es el medio físico en el que se registran los datos evidenciados en la técnica, y para el caso del estudio se ha elaborado el módulo experimental para el caso de la variable independiente, mientras que para el caso de la variable dependiente se ha utilizado la lista de cotejo.

4.5 Plan de análisis

El desarrollo del trabajo de investigación comprende el recojo, procesamiento, presentación, análisis e interpretación de los datos, para lo cual se utilizó métodos estadísticos que han permitido organizar la información en forma sistemática.

El diseño de investigación elegido es el pre experimental de un solo grupo con pre y pos prueba, en ese sentido se ha elaborado una prueba de entrada que ha medido la variable dependiente, en este caso el desarrollo de la motricidad gruesa, luego de ello se realizó la intervención sistematizando actividades didácticas utilizando el juego como recurso metodológico para desarrollar la motricidad gruesa de los niños, finalmente se aplicó una prueba de salida para medir la variable

dependiente, es decir la motricidad gruesa, y en base a los resultados de ambas pruebas se ha valorado la efectividad del plan de intervención.

4.5.1. Medición de las variables

Para medir las variables es necesario precisar que el diseño asumido es el pre experimental en ese sentido, queda definido que los procesos de medición de variables se circunscriben a medir la variable dependiente, en este caso la motricidad gruesa.

Variable 2: Motricidad gruesa

Para medir la motricidad gruesa de los estudiantes se ha sistematizado todo un proceso didáctico e investigativo, las mismas que han considerado los indicadores registrados en la matriz de operacionalización de variables.

La técnica utilizada en la medición de esta variable ha sido la observación, en la medida que las unidades de estudio no han tenido la posibilidad de rendir una prueba de desempeño.

4.6 Matriz de consistencia

Influencia del juego para desarrollar la motricidad gruesa de los estudiantes de la I.E.I N° 119 “Felipe Alva Y Alva” Residencial Augusto B. Leguía en el año académico 2018.

Formulación del problema	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES DIMENSIONES	PROBLEMA Y MUESTRA	DISEÑO	INSTRUMENTO
¿De qué manera influye el juego para mejorar el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°119 “Felipe Alva y Alva” de Residencial Augusto B. Leguía Chiclayo -2018?,	<p>Objetivo general: Determinar la influencia del juego para mejorar el desarrollo de la coordinación motora gruesa de estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 119, Felipe Alva y Alva, Chiclayo en el año académico 2018. Se consideró como objetivos específicos: Diagnosticar el nivel de desarrollo de la coordinación motora gruesa a través de una prueba de entrada en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 119, Felipe Alva y Alva, Chiclayo en el año académico 2018. Diseñar y aplicar sesiones de aprendizaje basadas en juegos motrices que permita desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 119, Felipe Alva y Alva, Chiclayo en el año académico 2018. Evaluar el nivel de desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 119, Felipe Alva y Alva, Chiclayo en el año académico 2018, después de la aplicación del programa de juegos motrices mediante la evaluación de salida al finalizar Comparar el desarrollo de la coordinación motora gruesa a través de la evaluación de entrada y salida en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 119, Felipe Alva y Alva, Chiclayo en el año académico 2018. en sus dimensiones camina, corre, salta.</p>	El juego influiría significativamente en la mejora del desarrollo de la coordinación motora gruesa de los estudiantes de la institución educativa pública N° 119 “Felipe Alva Y Alva” Residencial Augusto B. Leguía en el año académico 2018.	<p>Variable independiente: El juego</p> <p>Variable Dependiente: Coordinación Motora Gruesa.</p>	<p>Población: conformada por 142 estudiantes matriculados en la institución educativa pública N° 119 “Felipe Alva Y Alva” Residencial Augusto B. Leguía en el año académico 2018.</p> <p>Muestra: Conformada por 24 estudiantes de la sección “Respeto” de 4 años de edad de la institución educativa pública N° 119 “Felipe Alva Y Alva” Residencial Augusto B. Leguía en el año académico 2018.</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativa</p> <p>Nivel. Explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p>	<p>Técnica. Observación</p> <p>Instrumento Lista de cotejo</p>

4.7 Principios éticos

Para la investigación se tuvo en cuenta la promoción del conocimiento y el bien común expresada en principios y valores éticos que establece el reglamento de ética para la investigación ULADECH (2018), a continuación, se expresa en forma resumida los principios que se tuvieron presente durante la investigación.

El reglamento de ética señala “que cuando se trabaja con personas se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicó que las personas que asumieron el papel de sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucró el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad”. Los principios que se tuvieron presentes fueron:

Protección a las personas: significó reconocer la capacidad de las personas para tomar sus propias decisiones, es decir que la persona es un fin y no un medio por lo tanto es necesario cuidar su autonomía.

Beneficencia y no maleficencia: permitió asegurar el bienestar de las personas y no causar daño.

Justicia: Se orientó a no exponer al grupo de estudio para beneficiar a otros, tampoco se estableció sesgos, limitaciones de las capacidades y conocimientos que conlleven a prácticas injustas.

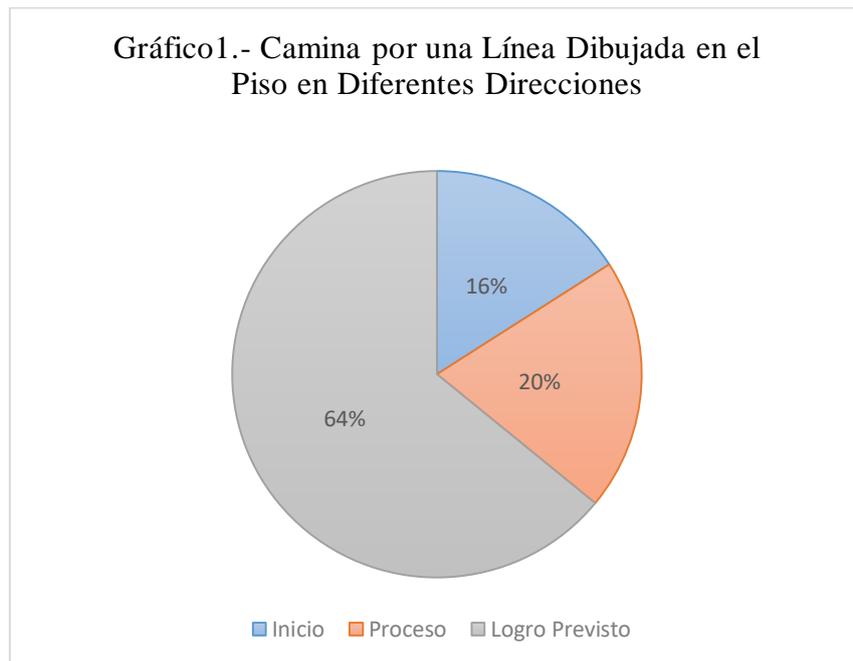
V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Tabla 03.a: RESULTADOS DEL PRE TEST EN CAMINAR

	TABLA DE FRECUENCIA					
	Inicio		Proceso		Logro Previsto	
	F	%	F	%	F	%
Pregunta n° 1	3	15.9	5	20	16	64
Pregunta n° 2	2	11.59	5	20	17	68
Pregunta n° 3	2	12	6	24	16	64

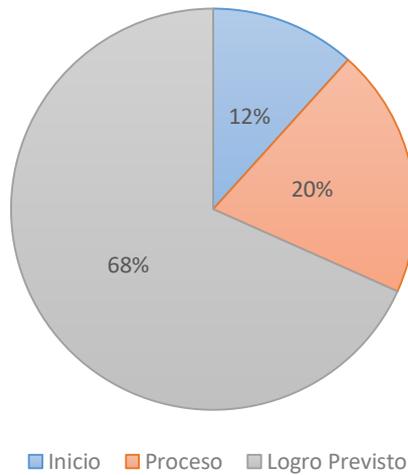
Fuente: Elaboración Propia



Fuente: Tabla 3.a

Interpretación: El 64 %, (16) niños y niñas logró el aprendizaje donde pudieron caminar por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones. En proceso de Aprendizaje el 20 % (5) niños, niñas, y el 15.9 (3) niños y niñas de 4 años, inicia su aprendizaje en caminar por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones.

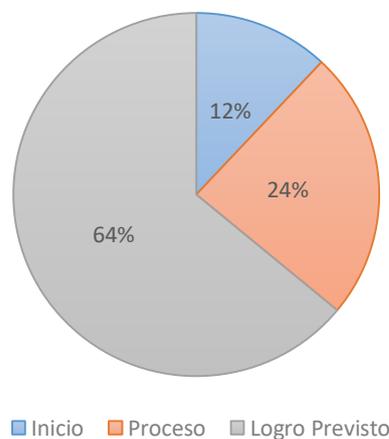
Gráfico 2.- Camina despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga



Fuente: Tabla 3.a

Interpretación: El 68 % (17) niños y niñas de 4 años, logró el aprendizaje, caminaron despacio con un objeto sobre la cabeza sin que se les caiga. En proceso de aprendizaje el 20% (5) niños y niñas y el 11.59 % (2) niños y niñas inicia su aprendizaje.

Gráfico 3.- Camina con velocidad esquivando obstáculos que se encuentran en su camino.



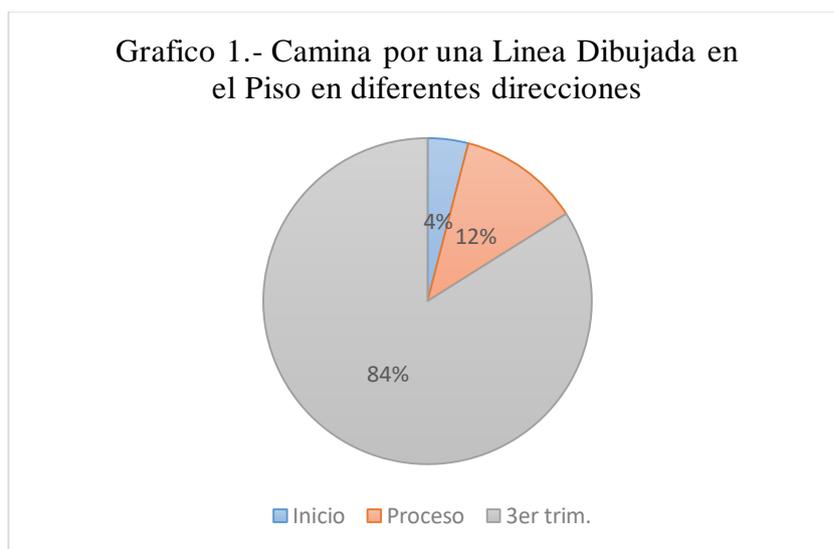
Fuente: Tabla 3.a

Interpretación: El 64% (16) niños y niñas logro el aprendizaje donde caminaron con velocidad esquivando obstáculos que se encuentren en el camino el 24 % (6) de niños y niñas está en proceso y el 12 % (2) inicia su aprendizaje.

Tabla 03.b: RESULTADOS DEL POST TEST EN CAMINAR

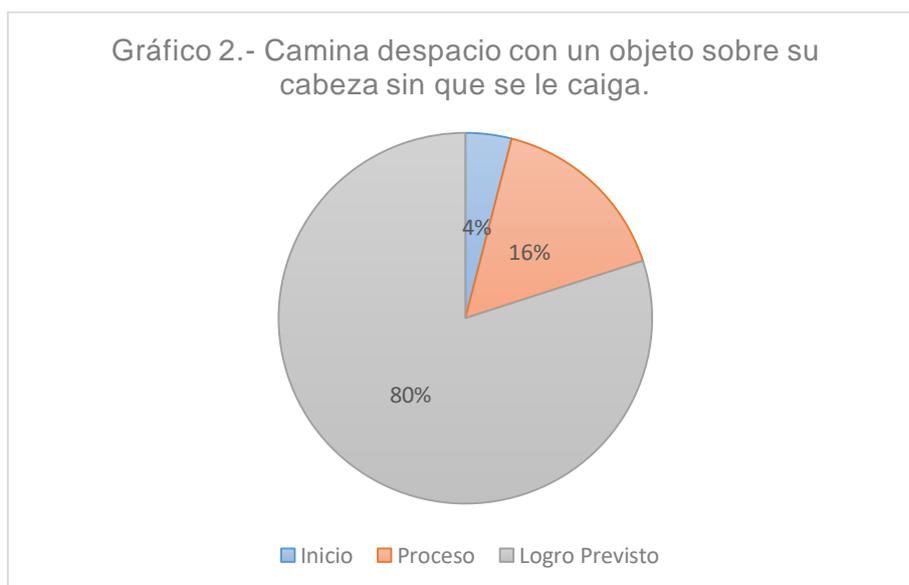
	TABLA DE FRECUENCIA					
	Inicio		Proceso		Logro Previsto	
	F	%	F	%	F	%
Pregunta n° 1	1	4	2	12	21	84
Pregunta n° 2	1	4	3	16	20	80
Pregunta n° 3	1	4	2	12	21	84

Fuente: Elaboración Propia



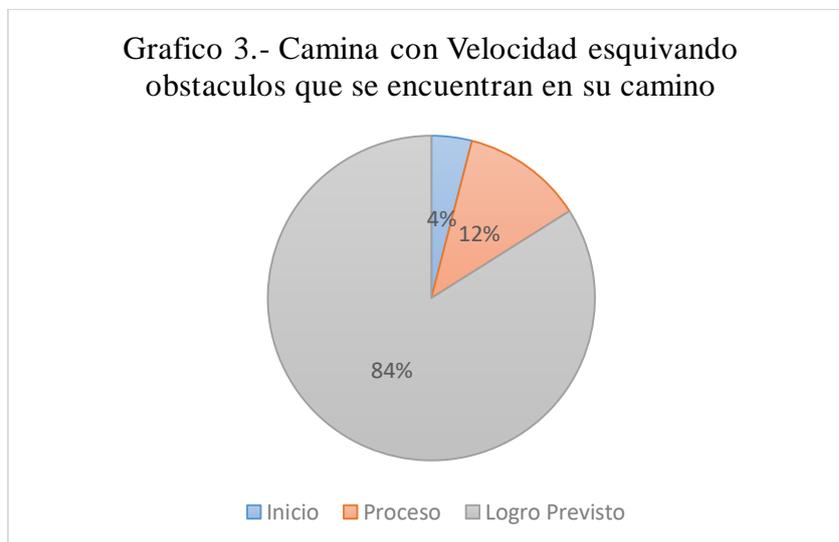
Fuente: Tabla 3.b

Interpretación: De los 24 estudiantes de 4 años el 84 % (21) niños y niñas, lograron su aprendizaje camina por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones, el 12 % (2) de niños y niñas están en proceso de aprendizaje y el 4% (1) de niños y niñas inicia su aprendizaje.



Fuente: Tabla 3.b

Interpretación: De los 24 estudiantes de 4 años y el 80% (20) niños y niñas lograron su aprendizaje caminando despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga, el 16 % (3) niños y niñas están en proceso de aprendizaje y el 4% (1) niño y niñas está en un inicio de su aprendizaje.



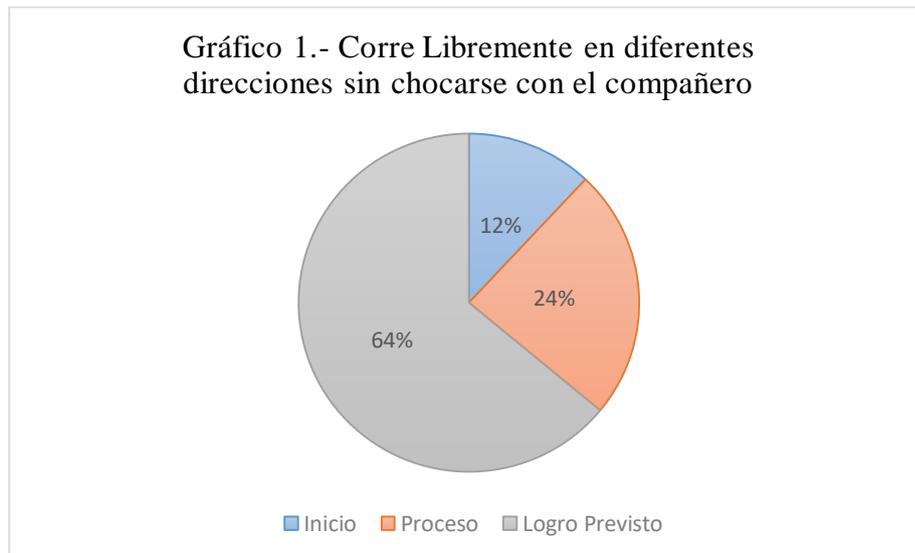
Fuente: Tabla 3.b

Interpretación: De los 24 estudiantes de 4 años el 84% (21) niños y niñas, lograron su aprendizaje camina por una línea dibujada en el Piso en diferentes direcciones, el 12% (2) de niños y niñas están en proceso de aprendizaje y el 4% (1) de niños y niñas inicia su aprendizaje.

Tabla 04.a: RESULTADOS PRE TEST EN CORRER.

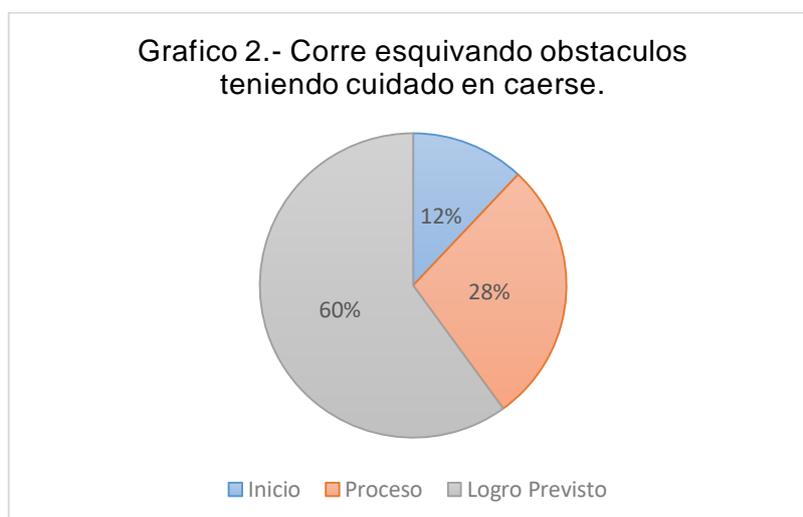
	TABLA DE FRECUENCIA					
	Inicio		Proceso		Logro Previsto	
	F	%	F	%	F	%
Pregunta nº 1	2	12	6	24	16	64
Pregunta nº 2	2	12	7	28	15	60
Pregunta nº 3	2	12	6	24	16	64

Fuente: Elaboración Propia



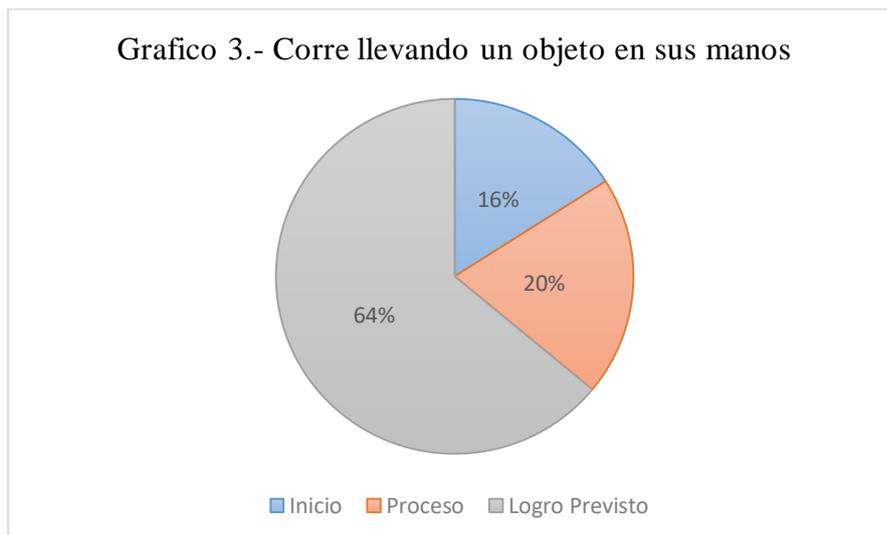
Fuente: Tabla 4.b

Interpretación: El 64% (16) niños y niñas, logró su aprendizaje corriendo libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero, el 24 % (6) niños y niñas está en proceso y el 12% (2) niños y niñas, está en inicio del aprendizaje.



Fuente: Tabla 4.a

Interpretación: El 60% (15) niños y niñas, lograron su aprendizaje corriendo esquivando obstáculos teniendo cuidado en caerse, el 28% (7) niño y niñas está en proceso y el 12 (2) niños y niñas están en inicio del aprendizaje.



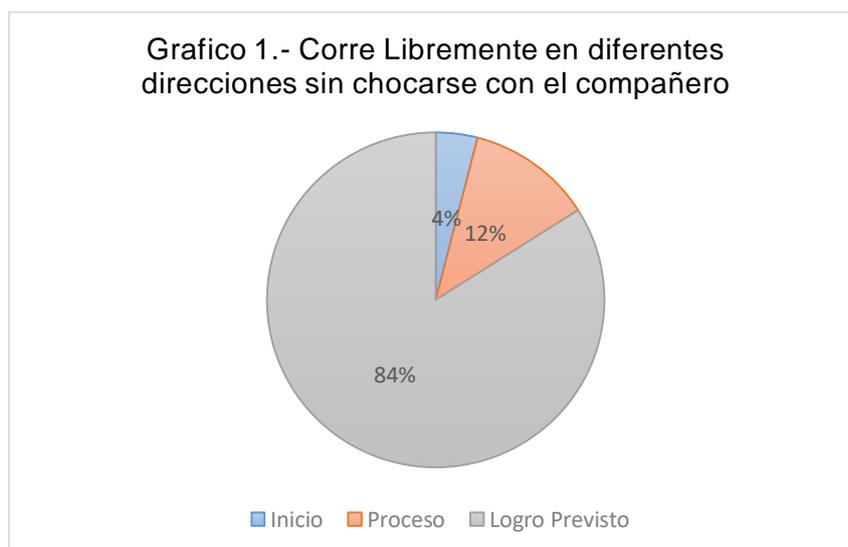
Fuente: Tabla 4.a

Interpretación: El 64% (16) niños y niñas, logran su aprendizaje corriendo llevando un objeto en sus manos, el 20% (5) niños y niñas están en proceso y el 16% (3) están en inicio de aprendizaje.

Tabla 04.b: RESULTADOS DEL POST TEST EN CORRER.

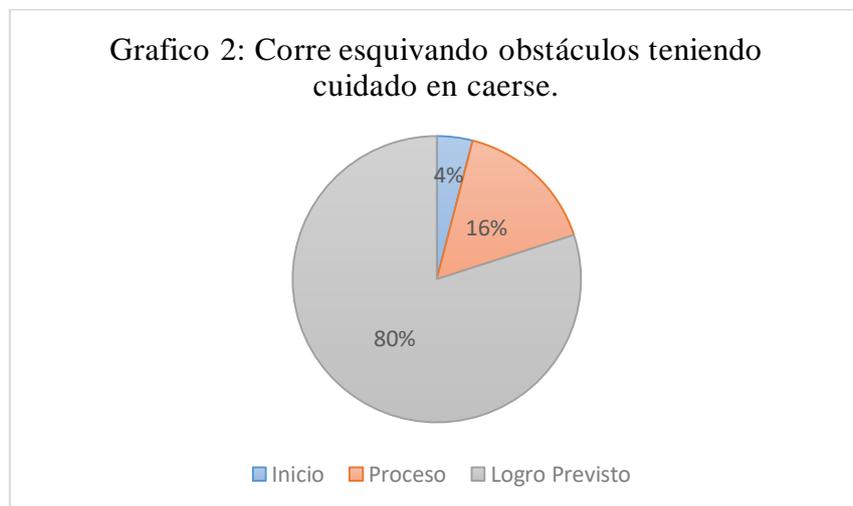
	TABLA DE FRECUENCIA					
	Inicio		Proceso		Logro Previsto	
	F	%	F	%	F	%
Pregunta n° 1	1	4	2	12	21	84
Pregunta n° 2	1	4	3	16	20	80
Pregunta n° 3	1	4	2	12	21	84

Fuente: Elaboración Propia



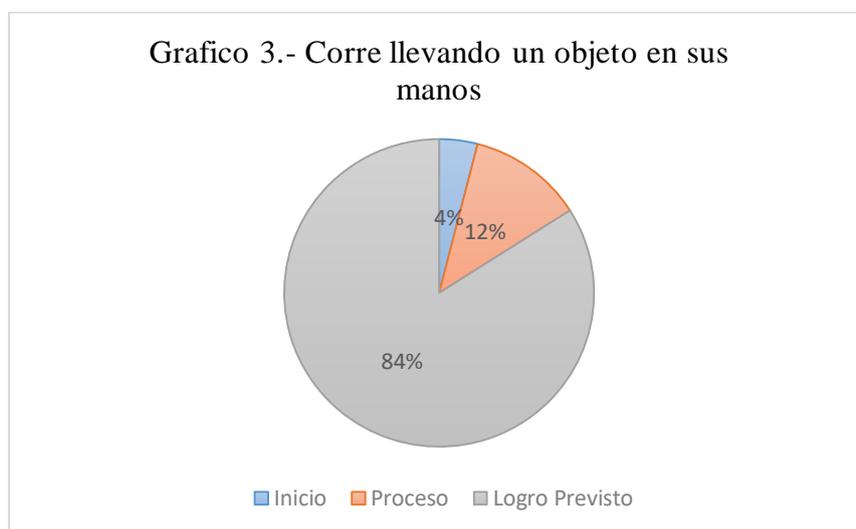
Fuente: Tabla 4.b

Interpretación: El 84% (21) niños y niñas, logró su aprendizaje corriendo libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero, el 12 (2) niños y niñas están en proceso y el 4% (1) niño está en inicio del aprendizaje.



Fuente: Tabla 4.b

Interpretación: El 80% (20) niños y niñas, logro su aprendizaje corriendo y esquivando obstáculos teniendo cuidado en caerse, el 16 (3) niños y niñas están en proceso y el 4 (1) está en inicio de aprendizaje.



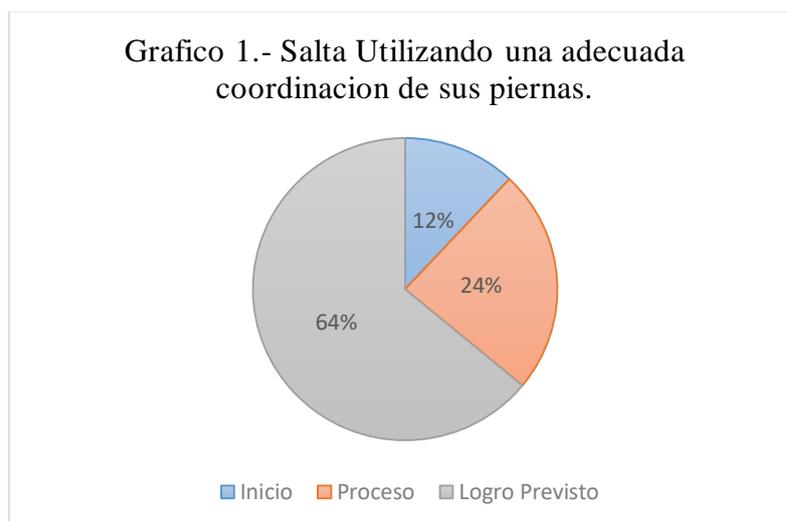
Fuente: Tabla 4.b

Interpretación: El 84 % (21) niños y niñas, logran su aprendizaje corriendo llevando un objeto en sus manos, el 12% (3) niños y niñas están en proceso y el 4% (1) está en inicio del aprendizaje.

Tabla 05.a: RESULTADOS DEL PRE TEST EN SALTAR.

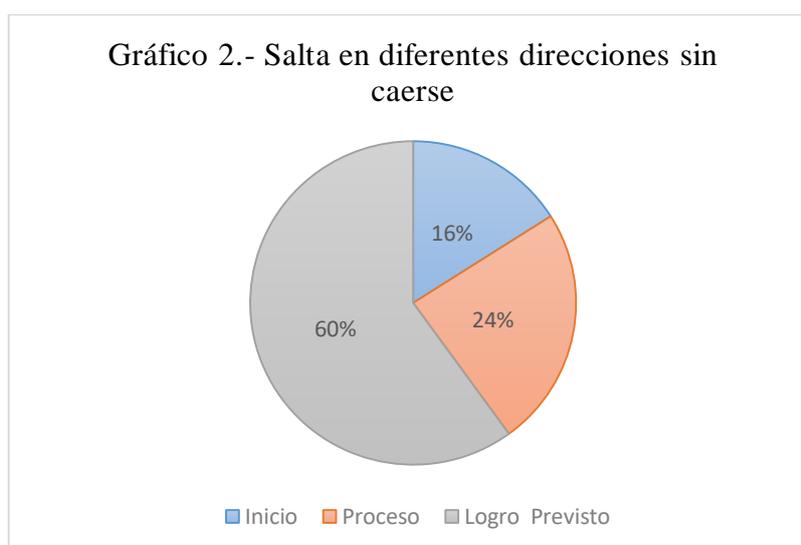
	TABLA DE FRECUENCIA					
	Inicio		Proceso		Logro Previsto	
	F	%	F	%	F	%
Pregunta nº 1	2	12	6	24	16	64
Pregunta nº 2	3	16	6	24	15	60
Pregunta nº 3	3	16	5	20	16	64
Pregunta nº 4	4	20	4	16	16	64

Fuente: *Elaboración Propia*



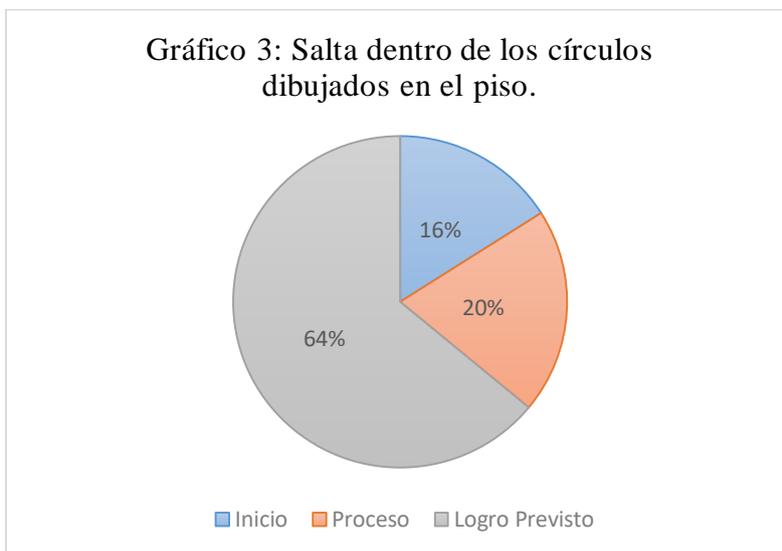
Fuente: *Tabla 5.a*

Interpretación: El 64% (16) niños y niñas logró el aprendizaje donde pudieron saltar utilizando una adecuada coordinación de sus piernas el 24% (6) niños y niñas en proceso de aprendizaje y el 12% (2) en inicio del aprendizaje.



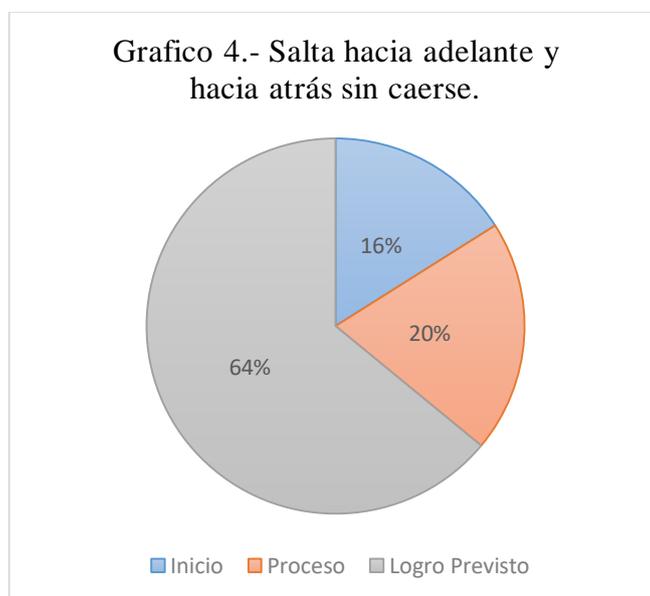
Fuente: *Tabla 5.a*

Interpretación; El 60% (15) niño y niña logró el aprendizaje donde pudieron saltar en diferentes direcciones sin caerse, el 24% (6) se ubicaron en proceso mientras el 16% (3) se encuentran en inicio de aprendizaje.



Fuente: Tabla 5.a

Interpretación: El 64% (16) de los niños y niñas logró al aprendizaje donde salten dentro de los círculos dibujados en el piso, el 20% (5) se ubican en proceso mientras el 16% (3) se encuentran en inicio del aprendizaje.



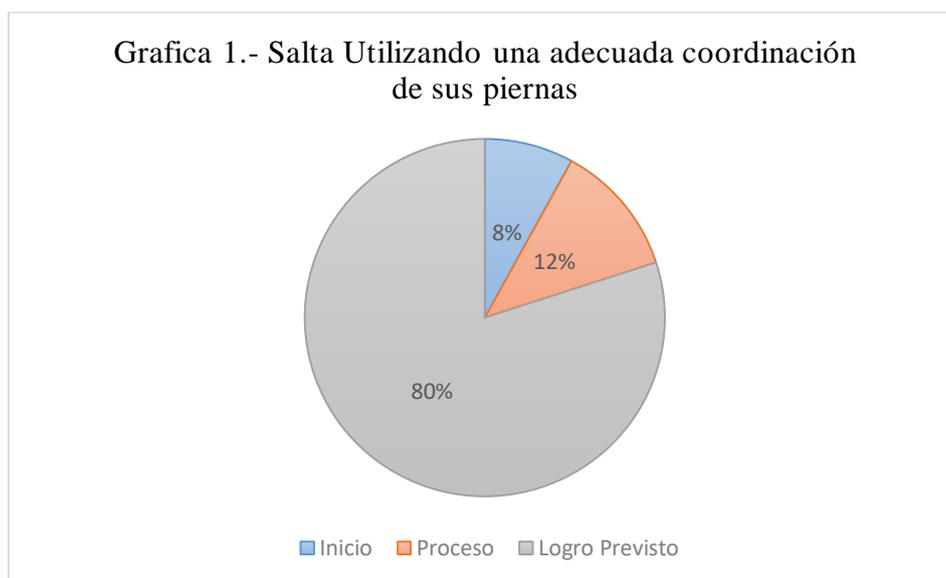
Fuente: Tabla 5.a

Interpretación: El 64% (16) niños y niñas logró el aprendizaje donde pudieron saltar hacia adelante y hacia atrás sin caerse, el 16% (4) niños y niñas en proceso de aprendizaje y el 20% (4) se encuentran en inicio de aprendizaje.

Tabla 05.b: RESULTADOS DEL POST TEST EN SALTAR.

	TABLA DE FRECUENCIA					
	Inicio		Proceso		Logro Previsto	
	F	%	F	%	F	%
Pregunta n° 1	2	8	2	12	20	80
Pregunta n° 2	0	0	1	8	23	92
Pregunta n° 3	1	4	2	12	21	84
Pregunta n° 4	0	0	1	8	23	92

Fuente: Elaboración Propia



Fuente: Tabla 5.b

Interpretación: El 80% (20) niños y niñas logró el aprendizaje saltando utilizando una adecuada coordinación de sus piernas, el 12% (2) se encuentra en proceso y el 8% (2) en inicio del aprendizaje.

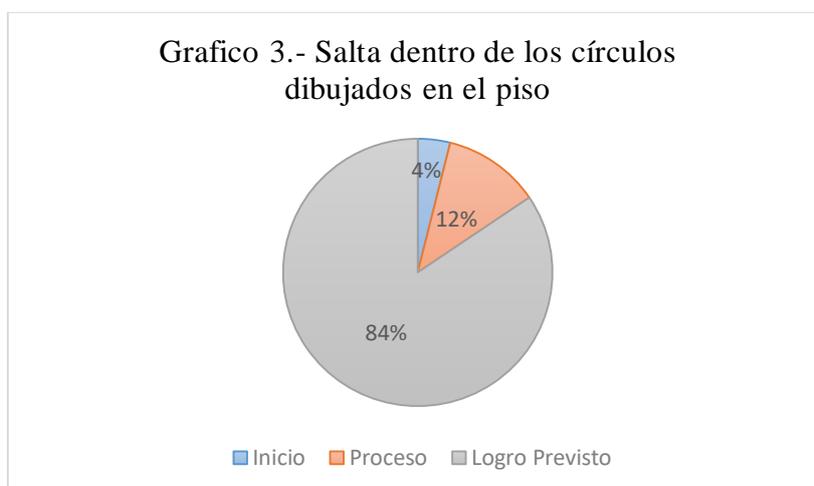
Grafico 2.- Salta en diferentes direcciones sin cierres



Fuente: Tabla 5.b

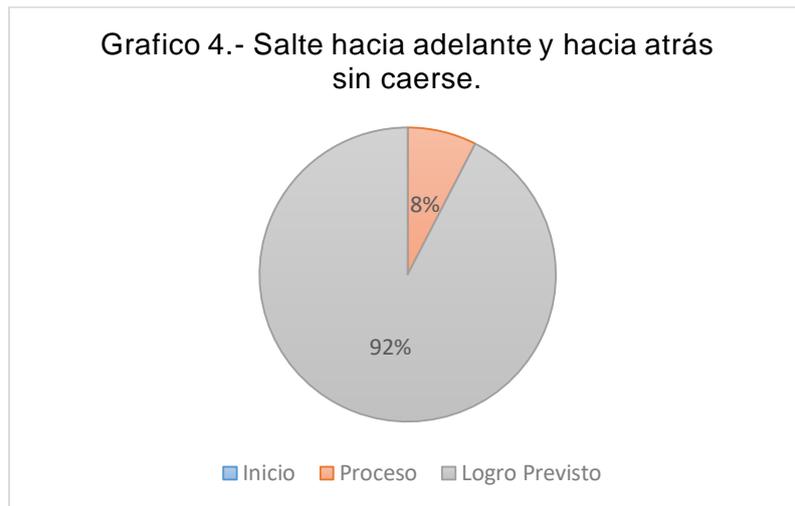
Interpretación: El 92% de niños y niñas lograron su aprendizaje en saltar en diferentes direcciones sin caerse, el 8% (1) niños y niñas en proceso 0% ningún niño y niña se encuentra en inicio del aprendizaje.

Grafico 3.- Salta dentro de los círculos dibujados en el piso



Fuente: Tabla 5.b

Interpretación: El 84% (21) de los niños y niñas lograron saltar dentro de los círculos dibujados en el piso, el 12% (2) se encuentra en proceso y el 4% (1) de los niños y niñas se encuentre en inicio del aprendizaje.



Fuente: Tabla 5.b

Interpretación: El 92% (23) niños y niñas lograron saltar hacia adelante y hacia atrás sin caerse, el 8% (1) niño se encuentra en proceso y el 0% ningún niño o niña inicial el aprendizaje.

5.2 Análisis de resultados

En la evaluación de entrada para medir la coordinación motora gruesa, en niños de 4 años de la I.E.I N°119 Felipe Alva y Alva se puede notar que el logro del aprendizaje es bajo.

En caminar, el logro de su aprendizaje se obtuvo un promedio que corresponde al 13%, en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 21% y en su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 66% todo con respecto a la población de 24 niños (100%)

por una línea dibujada en el piso, en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 24% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 63%, todo con respecto a la población de 24 niños (100%)

En saltar, el logro de su aprendizaje se obtuvo un promedio que corresponde al 16%, en el proceso de su aprendizaje con un promedio de 21% y su aprendizaje en inicio tiene un promedio de 63%, todo con respecto a la población de 24 niños (100%)

Los resultados nos llevan a determinar la aplicación de un programa de juegos motrices, encaminados a mejorar el desarrollo de la coordinación motora gruesa, a niños de 4 años.

Para medir la coordinación motora gruesa, en los tres aspectos elegidos para efectos de esta intervención didáctica: Caminar, correr y saltar luego de haberse aplicado el programa de juegos motrices en los niños de 4 años de la I.E.I N°119” Felipe Alva y Alva” Chiclayo-2018, se puede evidenciar los logros alcanzados.

En caminar refleja que el logro en su aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 81% con respecto a una población de 24 niños (100%)constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes caminan; por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones, despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga, con velocidad esquivando obstáculos que se encuentran en su camino.

En correr refleja que el logro en su aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 83% con respecto a una población de 24 niños (100%); constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes corren; libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero, esquivando obstáculos teniendo cuidado de caerse, llevando un objeto en sus manos.

En saltar refleja que el logro en su aprendizaje tiene un promedio que corresponde al 87% con respecto a una población de 24 niños (100%), constituyéndose de esta manera en los niños y niñas quienes saltan: utilizando una adecuada coordinación de sus piernas, a muchas direcciones sin caerse, dentro de los círculos dibujados en el piso, hacia adelante y hacía atrás si caerse.

Los resultados reflejan la eficacia del programa de juego motrices, encaminados a mejorar el desarrollo de la coordinación motora gruesa de los niños de cuatro años

VI. CONCLUSIONES

- Al iniciar la intervención se observó, que el desarrollo de coordinación motora gruesa en los niños de 4 años presenta dificultades, ubicándose en un nivel de aprendizaje de inicio (escala valorativa baja) el cual los niños no coordinan sus movimientos en correr, caminar y saltar. Por lo que se propone un programa de juegos motrices.
- AL finalizar, se evidenció que el desarrollo de la coordinación motora gruesa, después de aplicar la evaluación de salida, el logro del aprendizaje se obtuvo en el nivel de aprendizaje logrado (escala valorativa alta) estos logros de deben a la aplicación del programa de juegos psicomotrices donde los niños caminan, corren y saltan.
- Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y de la evaluación de salida podemos determinar que ha habido una mejora significativa pues el porcentaje de mejora alcanza entre el 68% y 76% con un promedio de 69% esto se debe a la aplicación de un programa de juegos motrices.

RECOMENDACIONES

- Los programas de juegos motrices, son necesarios para mejorar la coordinación motora gruesa por que ayudan a los niños a expresar sus vivencias y emociones, fomentando la capacidad creadora.
- Las Instituciones educativas de inicial, junto con ayuda del Ministerio de Educación deben implementar el aula de psicomotricidad con los materiales didácticos pertinentes para la realización de ejercicios motores
- Debe considerarse capacitaciones al personal docente y auxiliar de educación, asistentes de aula, para el manejo de estrategias didácticas de los juegos

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aguilar, (2018). *Actividades Lúdicas para Estimular la Motricidad Gruesa de los estudiantes de 3 y 5 años en la IEI N° 419/mx-p Ninabamba - San Miguel la Mar Región Ayacucho-Perú*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Encontrada e <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4814/ACTIVIDA>
- Bautista, J. (2002): *El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas*. Granada: Adara.
- Badillo, J. (2014). *Juegos infantiles y el desarrollo de habilidades sociales*. Lima: San Marcos.
- Badillo, M. (2013). *Psicomotricidad y desarrollo neurológico en la etapa infantil*. Lima: UNMSM.
- Bejar, D. (2012). *Aplicación de las actividades lúdicas y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la IEP N° 628 "Río Seco. Ayacucho. (Tesis de pre grado) Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga*.
- Berne, S. (2014). *Juego y cultura. Perspectivas y problemas de aprendizaje*. Lima: San marcos.
- Borja. (2014). *Juegos y desarrollo psico motor en niños del pre escolar*. Madrid: Graos.
- Carrasco, S. (2012). *Metodología de la investigación*. Lima: San Marcos.
- Conde, M. (2014). *Desarrollo psicomotor y desarrollo cognitivo*. Lima: San Marcos.
- Cepeda, M. (2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Conde, M. (2014). *Desarrollo psicomotor y desarrollo cognitivo*. Lima: San Marcos.

- Chapoñan, D. (2015). *Estrategia tarea de movimiento para mejorar la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la IEI N° 10826 “Carlos Castañeda Iparraguirre” –JLO _ Chiclayo_ 2015*. Chiclayo – Perú. p. 33.(Tesis pre-grado) http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/21522/chapo%c3%b1an_od.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Díaz, A., Flores, O. y Moreno, Z. (2015). *Estrategias Lúdicas para Fortalecer la Motricidad Gruesa en los niños de Preescolar de la IE Bajo Grande – Sahagún*. (Tesis de licenciatura) Fundación Universitaria Los Libertadores, Colombia. Visitado en línea: http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/21522/chapo%c3%b1an_od.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Estela, J. (2018). *El Juego como Estrategia para Mejorar la Motricidad Gruesa en los niños de 5 años de la IEI 401 Frutillo Bajo, Bambamarca, Perú*.
- García, A. (2007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Editorial España. pág. 250 <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>.
- Guerrero, F. (2014). *Juego y sociedad. Estrategias metodológicas*. Lima: San Marcos.
- Hernández, R., Fernández, C. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Jiménez, E. (2006). *La importancia del juego*. Revista digital I+E Investigación y Educación, 2-8, 11.
- Lapo, M. (2019). *Aplicación de las materias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años. Institución Educativa Particular “Kínder blues”*. Distrito Colorado – Arequipa 2019. (Tesis)
- López, V. Choquipata, B. (2019). *Aplicación de las Estrategias Lúdicas para Desarrollar la Motricidad Gruesa en los niños de 4 años en la IEP “Kinder Blessed”, Cerro Colorado, Arequipa*; Universidad nacional de San Agustín de Arequipa Facultad de Ciencias de la Educación, encontrado en línea: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10610/EDSlocovj.pdf?sequence=1&isAllowed=y> , visitado el miércoles 05/02/2020.

- Márquez, G. (2008) juego de reglas y de construcción. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Editorial España. pág. 256 Disponible en: <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>.
- Moreno, S. (2015). *Aplicación de un Taller basado en Actividades Lúdicas para Mejorar la Motricidad Gruesa en los estudiantes del primer grado de primaria de la IE N° 11513 "Juan Pardo y Miguel" de Pátapo*, (tesis de pre-grado) http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/3650/guevara_sw.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Panchi, E., Balseca, G. (2016). *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*. Tesis de Investigación presentada como requisito parcial para obtener el grado de Magister en Educación Inicial. Instituto de Investigación y Posgrado. Facultad de Filosofía. Quito: UCE. 135 p.
- Piaget, J. (1988). *Desarrollo social en el niño*. Buenos Aires: Trillas.
- Tamayo, M. (2017). *EL PROCESO DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA*. 4ta. Edición. EDITORIAL LIMUSA, S.A. México· España. Venezuela. Colombia.
- Badillo, M. (2013). *Psicomotricidad y desarrollo neurológico en la etapa infantil*. Lima: UNMSM.
- Béjar, D. (2012). *Aplicación de las actividades lúdicas y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la IEP N° 628 "Río Seco. Ayacucho: Trabajo de investigación presentado a la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga*.
- Berne, S. (2014). *Juego y cultura. Perspectivas y problemas de aprendizaje*. Lima: San marcos.
- Borja. (2014). *Juegos y desarrollo psico motor en niños del pre escolar*. Madrid: Graos.
- Carrasco, S. (2012). *Metodología de la investigación*. Lima: San Marcos.
- Conde, M. (2014). *Desarrollo psicomotor y desarrollo cognitivo*. Lima: San Marcos.
- Fernández, J. (2014). *Actividades lúdicas. estrategias metodológicas*. Lima: San Marcos.

- Humareda, F. (2015). *Desarrollo de la capacidad motriz en niños del pre escolar*. Lima: San Marcos.
- Kami, J. (2015). *Desarrollo neuro psico motor en niños de 5 años*. Madrid: Paidós.
- Maldonado, M. (2015). *Influencia de la aplicación del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la IEP N° 254 de Satipo, Junín. Satipo: Trabajo presentado a la Universidad del Centro para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial*.
- Mendieta, P. (2015). *Juegos lúdicos y desarrollo socio afectivo*. Lima: San Marcos.
- Ministerio de Educación. (2016). *Diseño curricular nacional*. Lima. Perú: Med.
- Piaget, J. (1988). *Desarrollo social en el niño*. Buenos Aires: Trillas.
- Suarez, M. (2013). *Psicomotricidad y desarrollo cognitivos en niños*. Lima: San Marcos.
- Suarez, V. (2016). *Desarrollo psicomotor del cuerpo humano*. Lima: San Marcos.
- Soldevilla, J. (2011). *Uso didáctico del juego en desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la escuela elemental del Municipio de Loja, Ecuador. Loja: Trabajo de investigación presentado a la Universidad de Quito*.
- Tamayo, M. (2017). *EL PROCESO DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA. 4ta.Edición. EDITORIAL LIMUSA, S.A. México· España. Venezuela. Colombia*.
- Urbina, V. (2013). *Juego y actividades sensorio motoras*. Arequipa: Gráfica del Sur.
- Valladares, J. (2015). *Juego y desarrollo socio afectivo*. Lima: San Marcos.
- Vargas, O. (2015). *Los juegos lúdicos y su importancia en el desarrollo de la psicomotricidad en niños del nivel básico del Municipio de Oaxaca, México*.
- Vigotsky, L. (1988). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Graos.

ANEXOS

**PROPUESTA DE PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA
DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE
4 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I. N° 119 FELIPE ALVA Y ALVA DEL DISTRITO DE
CHICLAYO, PROVINCIA DE CHICLAYO, REGION LAMBAYEQUE, 2018**



I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I: N°119 “Felipe Alva y Alva “

1.2. DIRECTORA: Dr. Manuela Angélica Castillo Olazábal

1.3. EDAD DE LOS NIÑOS: 4 años de edad.

1.4. AULA: Respeto

1.5. LUGAR: Residencial Augusto B. Leguía.

1.6. BENEFICIARIOS: Los niños y niñas de 4 años del aula Respeto.

1.7. RESPONSABLES: Ysabel García Vidarte.

1.8. DURACIÓN: 6 meses

FUNDAMENTACIÓN:

La presente investigación fundamentada en el juego como estrategia para estimular las variables de coordinación y equilibrio, es importante porque desde la dimensión física, mental y espiritual del niño, la actividad motora desempeña un papel esencial en la facilitación de su desarrollo integral, ya que el infante posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y evolución. El juego pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

La motricidad ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e Intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo post-moderno; por consiguiente; es desde la educación preescolar donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento.

Desde el punto de vista del interés de las investigadoras, este proyecto busca centrar el interés en el juego para el niño en edad preescolar, lo tenga como un referente de su desarrollo motriz y lo impulse a estructurarse desde los primeros años escolares en cuanto al manejo de su sistema músculo esquelético.

Por ello, los resultados que se esperan obtener en esta investigación apuntan a que los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°119 Felipe Alva y Alva , distrito de Chiclayo Provincia Chiclayo, alcancen un desarrollo motor acorde a su edad mental y cronológica, que les estimule el deseo por ejercitarse y tengan en el juego un punto de referencia para adquirir las destrezas físicas en las variables de coordinación y equilibrios, acorde a su edad escolar, las cuales se verán reflejadas en la vida adulta del individuo.

El impacto que generara esta investigación se centra en el desarrollo que adquirirán los niños y niñas en su proceso de aprendizaje, ya que al tener bien desarrolladas estas variables, por obvias razones, su rendimiento académico debe mejorar ostensiblemente, al igual que su desempeño laboral, social y personal.

Desarrollar una buena motricidad gruesa en un niño, garantiza adultos seguros, capaces de tomar las mejores decisiones en el momento oportuno, puesto que la motricidad gruesa conlleva a mejorar el pensamiento crítico, pilar fundamental en las acciones de un ser humano.

5. JUSTIFICACIÓN.

Se puede considerar que al implementar el programa de estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa nos permitirá concentrar en este espacio físico, otras múltiples estrategias que serán mediadas a partir de las funciones cognitivas, ya que éstas permiten además del control de sus impulsividades, de sus respuestas, de que puedan establecer un comportamiento planificado y exploratorio, entre otras, además se podrá concretar en los alumnos el trabajo en equipo, el juego, el dialogo entre pares, la mediación a través del material concreto, entre otras.

Así pues, al abordar las estrategias lúdicas como propuesta pedagógica, se deben incorporar la flexibilización y adecuación del trabajo a las características, intereses y distintos ritmos de aprendizaje de los niños (as). Desde la perspectiva del educador (a), debe consistir en presentar múltiples opciones de trabajo con el fin de favorecer en los alumnos (as) una participación autónoma y progresiva... "en este tipo de organización no hay una tutela constante de la profesora o profesor, sino que hay una propuesta determinada para cada caso y se trata de ser autónoma... Se puede pedir ayuda si hace falta, pero el objetivo es que realicen progresivamente el trabajo completo, desde buscar el material hasta realizarlo y presentar los resultados sin la ayuda constante del adulto". Requieren por tanto de una organización didáctica del aula que posibilite la actuación libre y responsable de los niños en función de sus conocimientos, sus posibilidades y sus intereses para aprender.

6. OBJETIVOS:

6.1. GENERALES:

Diseñar y Validar un programa basado en la guía de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad gruesa de niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 119 Felipe Alva y Alva , Distrito de Chiclayo, provincia Chiclayo, de tal modo que cumpla con las actividades de orientación, eficiente control y participación

con otros procesos psicológicos, se concentre en su trabajo; por lo tanto se reducirá errores en las tareas escolares y lúdicas, organizará sus actividades y elevará significativamente su rendimiento académico.

6.2. ESPECÍFICOS

- Analizar los problemas de psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 119 Felipe Alva y Alva, Distrito de Chiclayo, provincia Chiclayo,
- Elaborar el marco teórico de la investigación con las teorías científicas de la psicomotricidad gruesa, la didáctica y la neurociencia para analizar e interpretar los resultados de la investigación y elaborar la propuesta.
- Validar un programa basado en la guía de estrategias lúdicas para superar los problemas de psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa inicial N° 119 Felipe Alva y Alva, Distrito de Chiclayo, provincia Chiclayo,

GUIA DE OBSERVACIÓN

	COORDINACIÓN MOTORA GRUESA		ESCALA LITERAL		
			A	B	C
CAMINAR	1	Camina por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones.			
	2	Camina despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga.			
	3	Camina con velocidad esquivando obstáculos que se encuentren en su camino.			
CORRER	4	Corre libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero.			
	5	Corre esquivando obstáculos teniendo cuidado de caerse.			
	6	Corre llevando un objeto en sus manos.			
SALTAR	7	Salta utilizando una adecuada coordinación de sus piernas.			
	8	Salta en diferentes direcciones sin caerse.			
	9	Salta dentro de los círculos dibujados en el piso.			
	10	Salta hacia adelante y hacia atrás sin caerse.			

TABLA DE VALORACIÓN

ESCALA DESCRIPTIVA	ESCALA LITERAL
APRENDIZAJE LOGRADO	A
APRENDIZAJE EN PROCESO	B
APRENDIZAJE EN INICIO	C

N°	Listado de juegos motrices
1.	“Saltando nos divertimos”
2.	“Saltando con soga”
3.	“Camina en diferentes direcciones”
4.	“Corriendo de acuerdo a la música ”
5.	“Corremos por todo el patio”
6.	“Caminemos sin chocarnos”
7.	“Corriendo con mis amigos”
8.	“Juguemos a las carreritas”
9.	“juguemos en caminar en diferentes posiciones”
10.	“Caminemos imitando a los animales”

N°	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Camina por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones.	Camina despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga.	Camina con velocidad esquivando obstáculos que se encuentren en su camino.	Corre libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero.	Corre esquivando obstáculos teniendo cuidado de caerse.	Corre llevando un objeto en sus manos.	Salta utilizando una adecuada coordinación de sus piernas.	Salta en diferentes direcciones sin caerse.	Salta dentro de los círculos dibujados en el piso.	Salta hacia adelante y hacia atrás sin caerse.
		CAMINAR			CORRER			SALTAR			
1	Patricia	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
2	Luz	B	C	C	C	B	B	C	B	B	B
3	Alberto	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
4	Rodrigo	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
5	María	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
6	Omar	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
7	Faruk	A	A	B	B	B	A	B	A	A	A
8	Luna	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
9	Lía	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
10	Vanessa	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
11	Nayfy	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C

12	Guísela	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
13	Kiara	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
14	Rolando	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
15	Karla	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
16	Lucy	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
17	José	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
18	Ernesto	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
19	Kevin	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
20	Julissa	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
21	Antonia	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
22	Alejandro	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
23	Alex	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
24	Rosa	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
		C	C	B	B	B	C	B	B	C	C
Puntaje	A	3	2	2	2	2	3	2	3	3	4
	B	5	5	6	6	7	5	6	6	5	4
	C	16	17	16	16	15	16	16	15	16	16
Porcentaje	A	16%	12%	12%	12%	12%	16%	12%	16%	16%	20%
	B	20%	20%	24%	24%	28%	20%	24%	24%	20%	16%
	C	64%	68%	64%	64%	60%	64%	64%	60%	64%	64%

Fuente: Evaluación entrada 2018

Fuente: Resumen de la evaluación de entrada octubre 2018

COORDINACIÓN MOTORA GRUESA			EVALUACIÓN ENTRADA						PROMEDIO		
			A		B		C		A	B	C
CAMINAR	1	Camina por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones.	3	16%	5	20%	16	64%	13%	21%	66%
	2	Camina despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga.	2	12%	5	20%	17	68%			
	3	Camina con velocidad esquivando obstáculos que se encuentren en su camino.	2	12%	6	24%	16	64%			
CORRER	4	Corre libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero.	2	12%	6	24%	16	64%	13%	24%	63%
	5	Corre esquivando obstáculos teniendo cuidado de caerse.	2	12%	7	28%	15	60%			
	6	Corre llevando un objeto en sus manos.	3	16%	5	20%	16	64%			
SALTAR	7	Salta utilizando una adecuada coordinación de sus piernas.	2	12%	6	24%	16	64%	16%	21%	63%
	8	Salta en diferentes direcciones sin caerse.	3	16%	6	24%	15	60%			
	9	Salta dentro de los círculos dibujados en el piso.	3	16%	5	20%	16	64%			
	10	Salta hacia adelante y hacia atrás sin caerse.	4	20%	4	16%	16	64%			

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I. N° 119 FELIPE Alva y Alva
- 1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial
- 1.3.- SECCION: Respeto
- 1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad
- 1.5.-DENOMINACIÓN: “Saltando nos divertimos”
- 1.6.- DURACIÓN: 50 Minutos
- 1.7.- DOCENTES: Analí Morí Espino

III. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: saltar hacia una distancia coordinando los movimientos de sus piernas, en actividades cotidianas con responsabilidad y autonomía.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Coordinación motora gruesa	saltar hacia una distancia coordinando los movimientos de sus piernas	Con responsabilidad y autonomía.

<p>P R O C E S O</p>	<p>Asamblea</p> <p>La docente junto con los niños y niñas se dirigen al patio.</p> <p>Los niños y las niñas se ubican en círculo. La docente les muestra a los niños unas orejas de conejo y unos costales, ¿Qué son? ¿A quién le pertenece? ¿Qué hacen? Los niños y niñas escuchan con atención la explicación que da la docente acerca de las reglas del juego.</p> <p>Expresividad motriz</p> <p>Los niños y niñas se colocan las orejas de conejitos, y exploran el área del recorrido. Formando grupos de siete. Al oír la canción que la docente coloca (Saltan, saltan los conejitos.)</p> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños y niñas a caminar tranquilamente y respirar profundo. ❖ Luego imaginamos que tenemos en una mano una flor y en la otra una vela; olemos la flor y soplamos la vela. ❖ Por último, los invitamos a acostarse, levantando sus piernas 	<p>Cartulina</p> <p>plumones</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>	<p>35 min.</p>	<p>Saltar una distancia coordinando los movimientos de sus piernas</p>
--	--	--	--------------------	--

	<p>hacia arriba por unos instantes para relajar sus piernas.</p> <p>Expresividad gráfica</p> <p>❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</p> <p>Cierre</p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>			
S A L I D A	<p>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como:</p> <p>¿Qué hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 02

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I. N° 119 Felipe Alva y Alva
- 1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial
- 1.3.- SECCION: Respeto
- 1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad
- 1.5.-DENOMINACIÓN: “Saltando con sogá”
- 1.6.- DURACIÓN: 50 Minutos
- 1.8.- DOCENTES: Analí Morí Espino.

III. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: saltar con sogá sin caerse hacia adelante hacia atrás teniendo equilibrio en su cuerpo con autonomía y responsabilidad.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Coordinación motora gruesa	Realizar acciones motrices como: saltar con sogá sin caerse hacia adelante hacia atrás teniendo equilibrio en su cuerpo	Con autonomía y responsabilidad.

	<p>Expresividad gráfica</p> <p>❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.</p> <p>Cierre</p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>			
S A L I D A	<p>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como:</p> <p>¿Qué hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 03

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I. N° 119 Felipe Alva y Alva

1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial

1.3.- SECCION: Respeto

1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN: “Camina en diferentes direcciones”

1.6.- DURACIÓN: 50 Minutos

1.8.- DOCENTES: Analí Morí Espino

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: caminar por diferentes direcciones enmarcadas en el piso en forma individual y con responsabilidad.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: caminar	Realizar acciones motrices como caminar por diferentes direcciones enmarcadas en el piso	En forma individual y con responsabilidad.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “La batalla del calentamiento” ❖ Los estudiantes realizan diferentes movimientos con su cuerpo. ❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos hecho? • ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? • ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar a caminar por diferentes direcciones” 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 minutos	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se les dará las normas del juego estableciendo algunos acuerdos hechos por los niños <p>Expresividad motriz</p> <p>Hacen un reconocimiento del espacio recorriendo al ritmo de una canción y exploran el material. La docente da las pautas del juego que van a realizar, se colocan en el piso los conos, varas en forma de sic sac dejando un espacio por c/u, formando dos grupos. En columna de dos grupos: 5 niños (amarillo) y 5 niñas (verde) se entrega una pelota a c/u y a la orden del silbato caminan rápidamente tratando de no topar en los conos pasándolo rápidamente a sus compañeros. El que ha dejado más rápido las</p>	<p>Postas</p> <p>vinchas</p> <p>Papeles de colores</p> <p>Banderines</p> <p>silbato</p> <p>Cartulina</p> <p>Plumones</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>	35 min.	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>Realizar acciones</p>

	<p>pelotas es el ganador. Este juego se continuará con los otros grupos.</p> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños y niñas a caminar tranquilamente y respirar profundo. ❖ Luego imaginamos que tenemos en una mano una flor y en la otra una vela; olemos la flor y soplamos la vela. ❖ Por último, los invitamos a acostarse, levantando sus piernas hacia arriba por unos instantes para relajar sus piernas. <p>Expresividad gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. <p>Cierre</p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>			<p>motrices como caminar por</p> <p>Diferentes direcciones enmarcadas en el piso</p>
S A L I D A	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día? 	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 04

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I. N° 119 Felipe Alva y Alva.
- 1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial
- 1.3.- SECCION: Respeto
- 1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad
- 1.5.-DENOMINACIÓN: “Corriendo de acuerdo a la música”
- 1.6.- DURACIÓN: 50 Minutos
- 1.8.- DOCENTES: Analí Morí Espino.

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: correr a los compas de la música llevando objeto en la mano, cumpliendo las reglas del juego.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Realizar acciones motrices: corre	Realizar acciones motrices básicas como: correr a los compas de la música llevando objeto en la mano	Cumpliendo las reglas del juego.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a participar en el juego del dado ❖ Los niños realizan diferente movimiento de acuerdo a la imagen que salió del dado. ❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos hecho? • ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? • ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a correr al compas de la música” 	<p>dado</p> <p>Diálogo</p>	10 min	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea</p> <p>Se les presenta a los niños los materiales con las que se van a jugar y se hace recordar las reglas del juego. Expresividad motriz</p> <p>- Invitamos a los niños a correr libremente por el espacio y el ritmo del toctoc; rápido y lento. Cuando decimos “Se cierra la cajita”, los niños se arrodillan, colocan su cabeza sobre sus rodillas y los brazos a los costados de la cabeza, envolviéndose como si fuesen unas cajas cerradas.</p> <p>Luego corren al compás de la pandereta rápido lento Cuando decimos “Se cierra la cajita”, los niños se arrodillan, colocan su cabeza sobre sus rodillas y los brazos a los costados de la cabeza, envolviéndose como si fuesen unas cajas cerradas.</p>	<p>Toctoc</p> <p>Silbato</p> <p>pandereta</p> <p>Cartulina</p> <p>Plumones</p>	35 min.	Realizar acciones motrices básicas como: correr a los compas de la música llevando

	<p>Y luego lo harán con el sonido del silbato</p> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños y niñas a caminar tranquilamente y respirar profundo. Por último, los invitamos a acostarse, levantando sus piernas hacia arriba por unos instantes para relajar sus piernas. <p>Expresividad gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado. 	<p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>		<p>objeto en la mano</p>
<p>S A L I D A</p>	<p>Se realizan preguntas a los niños tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día? 	<p>Ficha de observación</p>	<p>5mi</p>	<p>Responde a través de preguntas en forma asertiva</p>

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 05

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I. N° 119 Felipe Alva y Alva.
- 1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial
- 1.3.- SECCION: Respeto
- 1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad
- 1.5.-DENOMINACIÓN: “Corremos por todo el patio”
- 1.6.- DURACIÓN: 50 Minutos
- 1.8.- DOCENTES: Analí Morí Espino.

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: correr por todo el patio desplazándose en forma individual, con seguridad y autonomía

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO		CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: correr.		Realizar acciones motrices básicas como: correr por todo el patio desplazándose en forma individual.	Con responsabilidad y autonomía.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

<p style="text-align: center;">P R O C E S O</p>	<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos reunimos con los niños y niñas en semicírculo y conversamos acerca de la actividad que vamos a realizar y los cuidados que debemos tener cuando realizamos una actividad de movimiento. ❖ Se les presenta los materiales (Papeles de colores, postas, vinchas, banderines, silbato) y exploramos sus características. (Anexo 2) ❖ Se les invita a cada niño y niña a sacar un papel de color para así formar grupos de 5 integrantes. ❖ Luego se les entrega una cinta de color según corresponda para identificar sus equipos. ❖ Conversamos sobre las reglas de juego que hay que tener en cuenta: <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Ubicarse por filas, según su color.</i> ✓ <i>El juego se inicia al escuchar el sonido del silbato, desde el punto de salida.</i> ✓ <i>Cada niño o niña entregará la posta a su compañero que se encuentre delante de él hasta llegar a la meta.</i> ✓ <i>Ganará el equipo que llegue primero a la meta.</i> <p>Expresividad motriz</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas en forma organizada participan de la competencia. ❖ Se mueven usando el espacio que se les indico. ❖ Luego la docente hace rotar de posiciones a los niños y niñas para que todos tengan la posibilidad de empezar el juego. ❖ Se repite el juego según su el interés de los estudiantes. <p>Relajación</p>	<p>Cartulina</p> <p>plumones</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>	<p>✓ Escucha con atención las reglas juego.</p> <p>Realizar acciones motrices</p>
--	--	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños y niñas a caminar tranquilamente y respirar profundo. ❖ Luego imaginamos que tenemos en una mano una flor y en la otra una vela; olemos la flor y soplamos la vela. ❖ Por último, los invitamos a acostarse, levantando sus piernas hacia arriba por unos instantes para relajar sus piernas. <p>Expresividad gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado. 			
S A L I D A	<ul style="list-style-type: none"> ❖ A través de la dinámica “La papa caliente” se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día? 	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 06

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I. N° 1 19 Felipe Alva y Alva.
- 1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial
- 1.3.- SECCION: Respeto
- 1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad
- 1.5.-DENOMINACIÓN: “Caminemos sin chocarnos”
- 1.6.- DURACIÓN: 50 Minutos
- 1.8.- DOCENTES: Analí Morí Espino

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: caminar con velocidad adecuada esquivando obstáculo que encuentre en situaciones de juego denominado “Caminemos sin chocarnos” con autonomía.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Camina en situaciones de juego denominado “Caminemos sin chocarnos”	Realizar acciones motrices básicas como: caminar con velocidad adecuada esquivando obstáculo que encuentre	Con autonomía

<p>P R O C E S O</p>	<p>Asamblea</p> <p>Se les motiva a los niños y niñas diciéndoles que hoy tendrán una visita de unos amiguitos que nos acompañarán en el aula para jugar todos juntos lo llamaremos ¡amiguitos vengan por favor! Le preguntamos ¿Quiénes serán?, ¿Cómo hacen?, ¿Dónde viven?, ¿tienen algunos de ellos en casa? Entonamos la canción: El gato ron ron estaba el señor don gato ron ron, Comiendo muchos ratones ron ron vino la señora gata ron ron trayendo muchos gatitos ron ron para que coman también ratones ron ron. La docente les informara lo que van a Realizar en el juego, respetando las normas del juego</p> <p>Expresividad motriz</p> <p>Se les colocara material como obstáculo en todo el patio y los niños realizaran una caminata por todo el patio esquivando los obstáculos sin chocar con el material</p> <p>Relajación</p> <p>Terminamos el juego, echamos boca arriba en el piso con los ojos cerrados, mientras la</p>	<p>Juego</p> <p>Conos</p> <p>Latas cajas</p> <p>Cartulina</p> <p>plumones</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>	<p>35 min.</p>	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego. Realizar acciones motrices básicas como: caminar con velocidad adecuada esquivando obstáculo que encuentre</p>
--	---	---	----------------	--

	<p>docente coloca una música de sonidos de la naturaleza.</p> <p>Expresividad gráfica</p> <p>❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad.</p> <p>Cierre</p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>			
S A L I D A	<p>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como:</p> <p>¿Qué hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 07

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E.I. N° 119 Felipe Alva y Alva.
- 1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial
- 1.3.- SECCION: Respeto
- 1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad
- 1.5.-DENOMINACIÓN: “Corriendo con mis amigos”
- 1.6.- DURACIÓN: 50 Minutos
- 1.8.- DOCENTES: Anal Morí Espino.

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: correr en forma grupal en un espacio amplio sin chocarse, demostrando agilidad y resistencia en la actividad.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Acciones motrices básicas como: correr	realizar acciones motrices básicas como: correr en forma grupal en un espacio amplio sin chocarse	Demostrando agilidad y resistencia en la actividad.

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente invita a los niños y niñas a participar de una canción denominada: “Cuando los niños bailan” ❖ Los niños realizan diferentes movimientos con su cuerpo. ❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos hecho? • ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? • ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a correr con mis amigos” 	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	10 min	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos reunimos con los niños y niñas en semicírculo y conversamos acerca de la actividad que vamos a realizar y los cuidados que debemos tener cuando realizamos una actividad de movimiento. ❖ Conversamos sobre las reglas de juego que hay que tener en cuenta: <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Ubicarse por filas, según su color.</i> ✓ <i>El juego se inicia al escuchar el sonido del silbato, desde el punto de salida.</i> <p>Expresividad motriz</p> <p>Preparamos los equipos y volvemos a explicar el juego.</p> <p>Existen dos equipos, que se colocan en fila espalda contra espalda (del equipo contrario), un a la orden de</p>	<p>Postas</p> <p>silbato</p> <p>Cartulina</p> <p>plumones</p>	35 min.	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>realizar acciones motrices básicas como:</p>

<p>la docente el equipo de cada grupo saldrá corriendo un compañero. Cada miembro que consigan coger en la carrera, será un punto para el equipo. Explicamos que el campo está delimitado, y es obligatorio correr en línea recta.</p> <p>Cada persona del grupo contrario cogida será un punto positivo para el grupo.</p> <p>Ganará el equipo que antes llegue a 10 puntos.</p> <p>Variantes, se pueden cambiar las consignas para que no sean tan similares.</p> <p>Relajación</p> <p>Los niños se ubicarán echados en el piso por 5 minutos relajando su cuerpo.</p> <p>Expresividad gráfica</p> <p>❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</p> <p>Cierre</p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>	<p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>	<p>correr en forma grupal en un espacio amplio sin chocarse</p>
--	-------------------------------	---

S A L I D A	❖ Se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?	Ficha de observación	5mi	Responde a través de preguntas en forma asertiva
----------------------------	---	----------------------	-----	--

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 08

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I. N° 119 Felipe Alva y Alva.

1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial

1.3.- SECCION: Respeto

1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN: “Juguemos a las carreritas”

1.6.- DURACIÓN: 50 Minutos

1.8.- DOCENTES: Analí Morí Espino

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: saltar dentro y fuera de círculos dibujados en el piso cotidianas asumiendo responsabilidad en su acción.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Motrices básicas como: saltar	Realizar acciones motrices básicas como: saltar dentro y fuera de círculos dibujados en el piso	Asumiendo su responsabilidad en acción

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
---------	---------------------------	--------------	--------	---------------------------

I N I C I O	<p>La docente invita a los niños y niñas a realizar diferentes movimientos con su cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se fomenta un diálogo a partir de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos hecho? • ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido? • ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a realizar saltos como los canguros. 	Canción Diálogo	10 minutos	✓ Participa activamente de juegos de grupos.
P R O C E S O	<p>Asamblea</p> <p>Sentados en el patio los niños y niñas escuchan una adivinanza que le formula la docente: Adivina, adivinador... ¿Qué animalito será, el que tiene 2 patas cortas y 2 largas?, ¿Qué no deja a su cría para nada y lo lleva a todas partes?</p> <p>Expresividad motriz</p> <p>La docente explica que se realizara el juego saltar como los diferentes animales, dando a conocer las normas y pautas del juego.</p> <p>Se forma cuatro grupos 6 integrantes, el primer grupo se ubica en una línea de partida y ante el silbato saltan como canguro evadiendo obstáculos en el patio hasta llegar donde está su cría y la colocan en su delantal y regresan al punto de partida, gana el que llega primero y así sucesivamente con los</p>	Silbato Hoja bond Lápiz	35 min.	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>✓ Realizar acciones motrices básicas Como: saltar dentro y fuera de círculos dibujados en el piso.</p>

	<p>demás grupos. Los cuatro ganadores participan nuevamente y se le premia al único ganador(a).</p> <p>Relajación</p> <p>Se les pide a los niños colocarse boca abajo, luego la docente les cuenta un lindo cuento de “El Cangurito”, acompañado de un fondo musical. Terminado de contar el cuento, se sientan, luego se paran y se ubican en sus mesas.</p> <p>Expresividad gráfica</p> <p>Se les proporciona a los niños plastilina para modelar lo que más les gusta de la clase.</p> <p>Cierre</p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>			
S A L I D A	<p>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como:</p> <p>¿Qué hicimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Cómo nos sentimos?</p> <p>¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 09

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I. N° 119 Felipe Alva y Alva.

1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial

1.3.- SECCIÓN: Respeto

1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN: “Juguemos en caminar en diferentes posiciones”

1.6.- DURACIÓN: 50 Minutos

1.8.- DOCENTES: Analí Morí Espino

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: caminar en diferentes posiciones llevando un ritmo adecuado de su cuerpo con autonomía y precisión.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Realizar acciones motrices: caminar	Caminar en diferentes posiciones llevando un ritmo adecuado de su cuerpo.	Con autonomía. Y precisión

2.3.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

Momento	Actividades / metodología	Medios /Mat.	Tiempo	Indicadores de Evaluación
I N I C I O	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Con ayuda de una pandereta, invitamos a los niños y niñas a explorar el espacio que lo rodea. ❖ Poco a poco se les va dando diferentes consignas como: dar pasos de gigantes, saltar con las piernas juntas, con un solo pie. <ul style="list-style-type: none"> □ ¿Qué actividades podemos realizar con nuestro cuerpo? ❖ Se da a conocer el propósito de la clase: “Hoy vamos a caminar en diferentes posiciones” 	<p>pandereta</p> <p>Canción</p> <p>Diálogo</p>	<p>.</p> <p>10 min</p>	<p>✓ Participa activamente de juegos de grupos.</p>
P R O C E S O	<p>Asamblea</p> <p>Con los niños y niñas realizamos breves ejercicios escuchando una canción infantil.</p> <p>Realizamos ejercicios de estiramiento de músculos; luego les mencionados que vamos a imitar algunos animales la forma de caminar.</p> <p>Expresividad motriz</p> <p>Ubicamos a los niños y niñas en círculo, se hará las indicaciones cuando suena el silbato realizaran otro movimiento en su cuerpo, los</p>	<p>silbato</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>	<p>35 min.</p>	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>Caminar en diferentes posiciones llevando un ritmo adecuado de su cuerpo.</p>

	<p>niños proponen otros movimientos.</p> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Invitamos a los niños y niñas a caminar tranquilamente y respirar profundo. ❖ Luego imaginamos que tenemos en una mano una flor y en la otra una vela; olemos la flor y soplamos la vela. ❖ Por último los invitamos a acostarse, levantando sus piernas hacia arriba por unos instantes para relajar sus piernas. <p>Expresividad gráfica</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal. <p>Cierre</p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>			
S A L I D A	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se realizan preguntas a los niños tales como: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día? 	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

SESIÓN ENSEÑANZA APRENDIZAJE N° 10

I.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.I.N° 119 Felipe Alva y Alva .

1.2.- NIVEL EDUCATIVO: Inicial

1.3.- SECCION: Respeto

1.4.-ÁREA CURRICULAR: Psicomotricidad

1.5.-DENOMINACIÓN: “Caminemos imitando a los animales”

1.6.- DURACIÓN: 50 Minutos

1.8.- DOCENTES: Analí Morí Espino

II. ASPECTOS DIDÁCTICOS:

2.1.-OBJETIVO DIDÁCTICO.

Al finalizar la siguiente sesión los niños y niñas estarán en condiciones de realizar acciones motrices básicas como: caminar imitando a los animales con responsabilidad y autonomía.

2.2.-CONTENIDO:

CONOCIMIENTO	CAPACIDAD	ACTITUD
Realizar acciones motrices: caminar	Acciones motrices básicas como: caminar imitando a los animales	Con responsabilidad y autonomía.

<p>P R O C E S O</p>	<p>Asamblea</p> <p>Salimos al patio y formamos un círculo.</p> <p>- La docente entona la canción “forma de caminar” los niños escuchan con atención la canción.</p> <p>- La docente pregunta: ¿De quién habla la canción? ¿Qué es lo que hacen?</p> <p>¿Quiénes caminan en 4 patas?</p> <p>- Escuchan con atención las indicaciones que da la docente.</p> <p>Expresividad motriz</p> <p>La docente explica que se realizara la actividad de caminar imitando a los animalitos dando a conocer las normas y pautas del juego. utilizando mascararas</p> <p>Se forma 4 grupos 4 integrantes, el primer grupo se ubica en una línea de partida y ante el silbato los niños van imitando a los animales que caminan en cuatro patas acompañado de su sonido onomatopéyicos evadiendo obstáculos en el patio hasta llegar a la meta, gana el que llega primero y así sucesivamente con los demás grupos.</p>	<p>Postas</p> <p>vinchas</p> <p>Papeles de colores</p> <p>Banderines</p> <p>silbato</p> <p>Hoja bond</p> <p>Lápiz</p>	<p>35 min.</p>	<p>✓ Escucha con atención las reglas del juego.</p> <p>Acciones motrices básicas como: caminar imitando a los animales</p>
--	--	---	----------------	--

	<p>Los cuatro ganadores participan nuevamente y se le premia al único ganador(a).</p> <p>Relajación</p> <p>Se pide a los niños que se acueste en el suelo y escuchen con los ojos cerrados una canción instrumental de relajación, la docente indica que respiren lentamente.</p> <p>Expresividad gráfica</p> <p>❖ Entregamos una hoja y un lápiz a cada uno y los animamos a dibujar lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad corporal.</p> <p>Cierre</p> <p>Colocamos por turnos nuestros dibujos en un mural y contamos lo que hemos dibujado.</p>			
S A L I D A	<p>❖ Se realizan preguntas a los niños tales como: ¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos? ¿Les gustaría volverla a realizarla otro día?</p>	Ficha de observación	5min	Responde a través de preguntas en forma asertiva

Nº	NOMBRES DE NIÑOS Y NIÑAS	Camina por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones.	Camina despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga.	Camina con velocidad esquivando obstáculos que se encuentren en su camino.	Corre libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero.	Corre esquivando obstáculos teniendo cuidado de caerse.	Corre llevando un objeto en sus manos.	Salta utilizando una adecuada coordinación de sus piernas.	Salta en diferentes direcciones sin caerse.	Salta dentro de los círculos dibujados en el piso.	Salta hacia adelante y hacia atrás sin caerse.
		CAMINAR			CORRER			SALTAR			
1	Patricia	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
2	Luz	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
3	Alberto	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
4	Rodrigo	B	C	B	B	B	B	C	B	B	B
5	María	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6	Omar	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7	Faruck	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
8	Luna	A	B	B	A	B	A	B	A	A	A
9	Lía	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
10	Vanessa	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A

11	Nayfy	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
12	Guísela	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
13	Kiara	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
14	Rolando	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
15	Karla	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
16	Lucy	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
17	José	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
18	Ernesto	B	B	B	B	B	B	B	A	B	A
19	Kevin	C	C	C	C	C	C	C	B	C	B
20	Julissa	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
21	Antonio	A	B	B	B	B	B	B	A	B	A
22	Alejandro	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
23	Alex	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
24	Rosa	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
Puntaje	A	21	20	20	21	20	21	20	23	21	23
	B	2	2	3	2	3	2	2	1	2	1
	C	1	2	1	1	1	1	2	0	1	0
Porcentaje	A	84%	80%	80%	84%	80%	84%	80%	92%	84%	92%
	B	12%	12%	16%	12%	16%	12%	12%	8%	12%	8%
	C	4%	8%	4%	4%	4%	4%	8%	0%	4%	0%

Fuente: Evaluación salida diciembre 2016

COORDINACIÓN MOTORA GRUESA			EVALUACIÓN SALIDA						PROMEDIO		
			A		B		C		A	B	C
CAMINAR	1	Camina por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones.	21	84%	2	12%	1	4%	81%	13%	6%
	2	Camina despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga.	20	80%	2	12%	2	8%			
	3	Camina con velocidad esquivando obstáculos que se encuentren en su camino.	20	80%	3	16%	1	4%			
CORRER	4	Corre libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero.	21	84%	2	12%	1	4%	83%	13%	4%
SALTAR	7	Salta utilizando una adecuada coordinación de sus piernas.	20	80%	2	12%	2	8%	87%	10%	3%
	8	Salta en diferentes direcciones sin caerse.	23	92%	1	8%	0	0%			
	9	Salta dentro de los círculos dibujados en el piso.	21	84%	2	12%	1	4%			
	10	Salta hacia adelante y hacia atrás sin caerse.	23	92%	1	8%	0	0%			

Fuente: Resumen de la evaluación de salida diciembre 2018

COORDINACIÓN MOTORA GRUESA			EVALUACIÓN ENTRADA		EVALUACIÓN SALIDA		% MEJORA
			A		A		
			F	%	F	%	
CAMINAR	1	Camina por una línea dibujada en el piso en diferentes direcciones.	3	16%	21	84%	68%
	2	Camina despacio con un objeto sobre su cabeza sin que se le caiga.	3	12%	20	80%	68%
	3	Camina con velocidad esquivando obstáculos que se encuentren en su camino.	3	12%	20	80%	68%
CORRER	4	Corre libremente en diferentes direcciones sin chocarse con el compañero.	3	12%	21	84%	72%
	5	Corre esquivando obstáculos teniendo cuidado de caerse.	3	12%	20	80%	68%
	6	Corre llevando un objeto en sus manos.	4	16%	21	84%	68%
SALTAR	7	Salta utilizando una adecuada coordinación de sus piernas.	3	12%	20	80%	68%
	8	Salta en diferentes direcciones sin caerse.	4	16%	23	92%	76%
	9	Salta dentro de los círculos dibujados en el piso.	4	16%	21	84%	68%
	10	Salta hacia adelante y hacia atrás sin caerse.	5	20%	23	92%	72%
PROMEDIO							69%

Fuente: Evaluación de entrada y salida – 2018



GOBIERNO REGIONAL LAMBAYEQUE
GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CHICLAYO
UNIDAD DE GESTIÓN PEDAGÓGICA LAMBAYEQUE
Institución Educativa Inicial N° 119
"FELIPE ALVA Y ALVA"



“AÑO DEL DIALOGO Y LA RECONCILIACION NACIONAL”

AUTORIZACION.

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 119 FELIPE ALVA Y ALVA,
DISTRITO DE CHICLAYO DEPARTAMENTO DELAMBAYEQUE.

AUTORIZO

Que el señora Ysabel García Vidarte , identificado con DNI N° 16687222, código modular 0507101002 estudiante de la escuela profesional de educación semestre 2018-I de la universidad COTOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE-FILIAL CHICLAYO, realice su proyecto de investigación denominado “ **Influencia del juego en la coordinación motora gruesa** ” en nuestra institución educativa con los estudiantes de cuatro años, aula respeto turno mañana , a partir de la fecha tiene nuestro consentimiento y apoyo en todo lo necesario para su investigación, asimismo hacerle de conocimiento los días que tenga que trabajar con los estudiantes debe coordinar con el docente.

También se le pide que al término de la investigación se nos comunice los resultados para ver en que estamos fallando para tomar conciencia de nuestra práctica pedagógica y capacitarnos en los aspectos deficientes.

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada para los fines que crea por conveniente.

Chiclayo abril del 2018.

ATENTAMENTE.



Manuela Angélica Casillo Otozába
DIRECTORA
I.E.I. N° 119 "FELIPE ALVA Y ALVA"
CHICLAYO

MACO/D.
MST.

R.D. N° 01972 -CM: 0669168
CONJUNTO HABITACIONAL "AUGUSTO B. LEGUIA" MZ. "A"-LOTE 1
TELEF. 26 6164
CHICLAYO

ANEXO: EVIDENCIAS DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE









12% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado

Fuentes principales

- 12%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 4%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
0 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.