



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE
LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA N°
23/MX-P DE VILCASHUAMÁN REGIÓN AYACUCHO
EN EL AÑO ACADÉMICO 2018**

Tesis para optar el Título profesional de Licenciada en
Educación Inicial

Autora:

Br. Reyna Echaccaya Taboada

Asesora:

Mgtr. Victoria Valenzuela Arteaga

Lima – Perú

2018

HOJA Y FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Carmen Maura Misari Arroyo

DAR

Mgtr. Irma Boluarte Cipriani

Miembro

Mgtr. Eduardo Mendoza Diaz

Miembro

Mgtr. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez

Asesora

DEDICATORIA

Con gran satisfacción dedico este trabajo de investigación a quienes considero parte de mi vida en este caso para Jennifer Lyn López Echaccaya y mis queridos padres don Maximiliano y doña Josefina, quienes me dieron la fortaleza para continuar a través de sus oraciones, por el apoyo espiritual y moral.

AGRADECIMIENTO

Gratitud eterna a Dios por darme la sabiduría y las fuerzas para seguir adelante; a mis queridos padres por su apoyo constante, a nuestra alma mater la Universidad Católica “Los Ángeles de Chimbote”, ente principal en la formación de profesionales competitivos, a los Docentes de la Carrera de Educación Inicial quienes enriquecieron con sus experiencias mis conocimientos permitiéndome desarrollarme de manera profesional.

Deferencias mil a la plana de docentes, padres de familia, niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, por darme la oportunidad de impartir mis experiencias pedagógicas en el aula con los niños y niñas de esta institución y por brindarme su apoyo incondicional.

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general analizar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018. La metodología que se utilizó en la investigación fue cuantitativa, experimental del tipo pre experimental. La población de estudio estuvo conformada de 6 docentes y 111 estudiantes del nivel, la muestra estuvo conformada de 21 estudiantes de la sección “Gatitos” de 04 años de edad del nivel. El análisis e interpretación de los datos se presentan en tablas y figuras estadísticas, así como el cálculo de estadígrafos de medidas de tendencia central y de dispersión. Los resultados registran que en la pre prueba que mide el desarrollo de la motricidad gruesa los niños y niñas logran alcanzar un promedio de $\bar{X}=7.33$; mientras que en la pos prueba se registra que la $\bar{X}=15.3$, evidenciándose la efectividad del uso del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa. Las conclusiones afirman que el uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018, en la medida que el valor de $W_{+}=-2.940$ y al ser el $p_valor = 0,003$ que resulta ser menor al nivel de significancia $\alpha=0,05$, se ha asumido la hipótesis alterna y se ha rechazado la hipótesis nula.

Palabras clave:

Juego y motricidad gruesa.

ABSTRACT

The general objective of the research was to analyze the influence of the game on the gross motor development of the students of the Public Initial Educational Institution N ° 23 / Mx-P of Vilcas Huamán Ayacucho Region in the academic year 2018. The methodology that was used in the research it was quantitative, experimental of the pre experimental type. The study population consisted of 6 teachers and 111 students of the level, the sample consisted of 21 students from the "Kittens" section of 04 years of age of the level. The analysis and interpretation of the data are presented in tables and statistical figures, as well as the calculation of statistics of measures of central tendency and dispersion. The results show that in the pretest that measures the development of gross motor skills, boys and girls achieve an average of $\bar{X} = 7.33$; while in the post test it is recorded that $\bar{X} = 15.3$, evidencing the effectiveness of the use of the game in the development of gross motor skills. The conclusions affirm that the use of the game significantly influences the development of gross motor skills of the students of the Public Initial Educational Institution N ° 23 / Mx-P of Vilcas Huamán Ayacucho Region in the 2018 academic year, as the value of $W + = - 2.940$ and since $p_value = 0.003$, which is lower than the significance level $\alpha = 0.05$, the alternative hypothesis has been assumed and the null hypothesis has been rejected.

Key word:

Game and gross motor

CONTENIDO

HOJA Y FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	2
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
CONTENIDO	vii
Índice de tablas.....	x
Índice de figuras.....	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	4
2.1 Antecedentes	4
2.2. Bases teóricas	11
2.2.1. El juego.....	11
2.2.1.1. Principios psicopedagógicos del juego.....	18
2.2.1.2. Estadíos de Piaget y el juego	22
2.2.1.3. Características del juego	24
2.2.2. Motricidad gruesa.....	27
2.2.2.1. Esquema corporal	30
2.2.2.2. Lateralidad.....	34
2.2.2.3. Equilibrio.....	37
III.HIPÓTESIS.....	40
3.1. General	40
3.2 Específicas.....	40
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	40

4.1. Diseño de la investigación.....	40
4.2. El universo.....	42
4.2.1. El área geográfica del estudio	42
4.3. Población y muestra	45
4.3.1. Población.....	45
4.3.2 Muestra.....	45
4.4. Definición y operacionalización de variables.....	47
4.4.1. Definición de variables	47
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	49
4.5.1. Técnicas	49
4.5.2. Instrumentos	49
4.5.3. Validez y confiabilidad del instrumento.....	49
4.6. Plan de análisis	50
4.6.1. Medición de las variables	51
4.7. Matriz de consistencia.....	53
4.8. Principios éticos	55
5. RESULTADOS.....	56
5.1. Resultados	56
5.1.1. A nivel descriptivo	56
5.1.2. A nivel inferencial.....	60
5.1.3. Prueba de hipótesis	61
5.2. Análisis de resultados.....	65
5.2.1. En relación a la hipótesis general:.....	65
5.2.2. Para la hipótesis específica 1.....	66
5.2.3. Para la hipótesis específica 2.....	67

5.2.4. Para la hipótesis específica 3	69
6. CONCLUSIONES	71
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	72
ANEXO	

Índice de tablas

Tabla 1. Población de docentes y estudiantes.....	45
Tabla 2. Muestra de estudiantes.....	46
Tabla 3. Operacionalización de Variables	48
<i>Tabla 4. Baremo para medir la dimensión esquema corporal.....</i>	<i>51</i>
Tabla 6. Baremo para medir la dimensión equilibrio	52
<i>Tabla 7. Resultados de la pre y pos prueba que mide el desarrollo de la motricidad gruesa A nivel descriptivo Son los resultados individuales por variables e indicadores</i>	<i>56</i>
Tabla 8. Resultados de la pre y pos prueba que mide el desarrollo del esquema corporal de los estudiantes.	57
Tabla 9. Resultados de la pre prueba y pos prueba que mide el desarrollo de la lateralidad de los estudiantes	58
Tabla 10. Resultados de la pre y pos prueba que mide el desarrollo del equilibrio de los estudiantes.	59
Tabla 11. Resultados de las medidas de tendencia central en la pre y pos prueba que mide el desarrollo de las dimensiones y la motricidad gruesa.....	59
Tabla 12. Resultados de la prueba de normalidad de datos	60
Tabla 13. Resultados de la prueba de contraste que mide la influencia del juego como recurso didáctico en el desarrollo de la motricidad gruesa.....	61
Tabla 14. Resultados de la prueba de contraste que mide la influencia del juego como recurso didáctico en el desarrollo del esquema corporal de los estudiantes.....	62
Tabla 15. Resultados de la prueba de contraste que mide la influencia del juego como recurso didáctico en el desarrollo de la lateralidad.....	63
Tabla 16. Resultados de la prueba de contraste que mide la influencia del juego como recurso didáctico en el desarrollo del equilibrio.....	64

Índice de figuras

Figura 1: Resultados pre y pos prueba motricidad gruesa	56
Figura 2: Resultados pre y pos prueba desarrollo del esquema corporal.....	57
Figura 3: Resultados pre y pos prueba desarrollo de la lateralidad	58
Figura 4: Resultados pre y pos prueba desarrollo del equilibrio	59

I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la psicomotricidad es una necesidad física, fisiológica y cognitiva, en razón de que este tipo de coordinación demanda el desarrollo de habilidades psicomotoras que en conjunto favorecen el desarrollo integral de los estudiantes.

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 motricidad 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.

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.

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 Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, y se ha tomado como unidades de análisis a los estudiantes que están matriculados en la mencionada institución en el año 2018.

Este documento está estructurado en base al esquema proporcionado por la universidad, razón por la cual considera el planteamiento del problema, el marco teórico, el marco metodológico y los aspectos administrativos.

El desarrollo del trabajo de investigación se ha ceñido a las exigencias metodológicas de la línea de investigación estipulada por la ULADECH, en ese sentido la naturaleza del problema elegido corresponde a la línea de investigación “Intervenciones Educativas con Estrategias Didácticas bajo el Enfoque Socio Cognitivo orientadas al desarrollo del Aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica Regular del Perú”.

El desarrollo del estudio se originó a partir de la formulación del siguiente problema de investigación:

¿Cómo influye el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018?

Como objetivo general se planteó:

Analizar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

Y se resalta como objetivos específicos:

Determinar la influencia del juego en el desarrollo del esquema corporal de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la lateralidad de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018. MAL

Determinar la influencia del juego en el desarrollo del equilibrio de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

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.

La sistematización de la intervención que comprende la implementación de un módulo de intervención es un material didáctico que puede ser replicado en otras instituciones, contribuyendo de esta manera a solucionar el problema investigado.

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 cientificidad 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.

Los resultados registran que en la pre prueba que mide el desarrollo de la motricidad gruesa los estudiantes logran alcanzar un promedio de $\bar{X}=8.75$; mientras que en la pos prueba se registra que la $\bar{X}=15.9$, evidenciándose la efectividad del uso del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa. Las conclusiones afirman que el uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018, en la medida que el valor de $W+=-4.568$ y al ser el $p_valor = 0,000$ que resulta ser menor al nivel de significancia $\alpha=0,05$, se ha asumido la hipótesis alterna y se ha rechazado la hipótesis nula.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Mendoza (2013) presentó un estudio para obtener el título de profesora de educación inicial a la Universidad de Caracas, Venezuela, la misma que tiene por

título: *“Aplicación del juego como recurso didáctico en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de la IEP “José Zapata” del Municipio de Aguas Calientes, México”*. El objetivo de este estudio fue el de analizar la relación entre las variables de estudio. La investigación asumió el diseño corte correlacional que tuvo como muestra de estudio comprendió un grupo de trabajo de 32 niños de la mencionada institución. El instrumento utilizado para medir la variable dependiente fue la lista de cotejo. Las conclusiones a las que se ha arribado en este estudio y las que están directamente relacionados con los propósitos de nuestra investigación considera que desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes resulta complicado en la medida que no se consideran en la organización de las sesiones de aprendizaje el componente lúdico, generando que la mayoría de los niños estén desmotivados.

Soldevilla (2011) presentó un estudio a la Universidad de Quito para obtener el título de Licenciada en Educación Parvularia, la misma que tituló *“Uso didáctico del juego en desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la escuela elemental del Municipio de Loja”*. Ecuador. El objetivo de la investigación ha sido en de evaluar la relación que existe entre el uso didáctico del juego y el desarrollo de la motricidad gruesa. Este estudio correlacional tuvo como muestra de estudio a 32 unidades de estudio. El instrumento de recolección de datos fue el cuestionario. Las conclusiones afirman que: el uso didáctico de actividades lúdicas asegura el desarrollo de las partes gruesa del cuerpo, por lo mismo la mayoría de los niños se muestran predispuestos a realizar actividades que comprometen el desarrollo de las partes gruesas y finas del cuerpo.

Vargas (2015) presentó un trabajo de investigación a la Universidad de Puebla, México, para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial, a la que tituló: *Uso didáctico del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de la IEP "Virgen de Guadalupe" del Municipio de Oaxaca, México*. El objetivo de la investigación ha sido demostrar la eficacia del uso de los juegos lúdicos en el desarrollo de la psicomotricidad. Estudio de corte correlacional que tuvo como muestra a 28 unidades de estudio. El instrumento utilizado para medir las variables fue la lista de cotejo. A nivel de sus conclusiones se afirma que, los juegos lúdicos constituyen una fuente inagotable de interés y atención la misma que al ser orientado didácticamente aseguran que los estudiantes desarrollen sus habilidades motrices, logrando así el aprendizaje de esta área.

Sánchez (2014) presento a la Universidad de Quito para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial el estudio titulado: *"Relación de las actividades lúdicas y el desarrollo de la psicomotricidad en niños del Liceo "María Montessori" en el Municipio de Machala"*. Ecuador. El objetivo fue el de analizar la relación entre las variables de estudio. El diseño utilizado fue el correlacional. La muestra estuvo conformada por 25 niños y la técnica y el instrumento utilizado para recoger la información fue la observación y la lista de cotejo. Los resultados demuestran que el uso del juego como recurso didáctico es efectivo en el desarrollo de la psicomotricidad en la medida que permite adquirir destrezas y habilidades en el dominio y equilibrio de las partes finas y gruesas del cuerpo.

Ugarriza (2015) presentó a la Universidad de Valparaíso, Chile para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial el trabajo de investigación titulada: *"Uso*

didáctico del juego como recurso para desarrollar la motricidad gruesa de los niños de la IEP "Juan de Arona" de Valparaíso, Chile. El objetivo de este estudio fue el de evaluar la eficacia del uso del juego como recurso didáctico para mejorar la motricidad gruesa. El diseño utilizado fue el descriptivo correlacional y la muestra estuvo conformada por 20 niños. La técnica y el instrumento utilizado para el registro de datos fue la observación y la lista de cotejo respectivamente. Los resultados demuestran que la implementación de los juegos como recursos didácticos permite el desarrollo de la motricidad gruesa porque permite la complementariedad entre las partes finas y gruesas del cuerpo.

Suarez (2010) desarrolló un estudio de investigación a la Universidad del Santa para obtener el Título Profesional en Licenciado en Educación Inicial titulado: *"Uso de actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de la I.E.P "María Montessori" del distrito de Caraz". Ancash, Perú.* El objetivo de la investigación fue demostrar la eficacia del uso de actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas. Estudio de tipo cuasi experimental que tuvo como muestra a 22 niños por cada grupo, asignados intencionalmente. El instrumento utilizado para medir la variable dependiente fue la lista de cotejo. La conclusión a la que se ha arribado en esta investigación y que se relaciona con los objetivos de nuestra investigación menciona que: el grupo experimental sometido al plan de intervención obtienen mejores resultados en el desarrollo de la psicomotricidad que el grupo control, en la medida que la aplicación de actividades lúdicas desarrolla las habilidades motrices.

Palomino (2010) presentó un estudio a la Universidad Jorge Basadre de Tacna para obtener el título de licenciada en educación inicial titulada: *“Uso didáctico del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de la Institución Educativa Inicial N° 498 de Tarata”*. Tacna, Perú. El objetivo de la investigación ha sido el de analizar la relación que existe entre las variables de estudio. El diseño utilizado fue el correlacional que contó con una muestra de 20 niños del área de estudio. El instrumento utilizado para medir las variables fue la lista de cotejo. Las conclusiones a las que se han arribado en este trabajo señalan que el profesor es responsable de la organización didáctica y pedagógica del aula, la misma que si reúne las exigencias organizativas, garantiza el desarrollo de la psicomotricidad de los niños, en la medida que se dispone de mejores recursos y herramientas que aseguran un mejor desarrollo de las habilidades psicomotoras.

Villanueva (2012) desarrolló un estudio de investigación a la Universidad del Altiplano para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial, la misma que tiene por título: *“Actividades lúdicas y su importancia en el desarrollo de la motricidad fina en niños de la IEP “Federico Froebel” del distrito de Sandia, 2013”*. Puno, Perú. El objetivo de la investigación fue analizar la relación que existe entre las variables de estudio. El diseño utilizado fue corte descriptivo correlacional que consideró a 24 niños. El instrumento utilizado para valorar las variables fue la lista de cotejo y las conclusiones afirman que, los niños se ven favorecidos en el desarrollo de la motricidad fina a través de la manipulación de objetos lúdicos, las mismas que captan el interés de niños y consolida el desarrollo de las partes finas del cuerpo.

Maldonado (2015) realizó un estudio de investigación en la Universidad del Centro para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial titulada: *“Influencia de la aplicación del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la IEP N° 254 de Satipo”*. Junín, Perú. El objetivo de la investigación fue determinar la relación que existe entre las variables de estudio. La muestra considero a 24 niños y la técnica y el instrumento utilizado para el recojo de información fue la observación y la lista de cotejo. Los resultados afirman que el uso estratégico del juego permite el desarrollo de la motricidad gruesa, en la medida que desarrolla la capacidad y habilidad del equilibrio entre la motricidad fina y las partes gruesas del cuerpo.

Gonzales (2009) desarrolló un estudio de investigación para obtener el título de licenciada en Educación Inicial a la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga a la que tituló: *“El uso del juego didáctico en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de la Institución Educativa Inicial N° 102 de Ayacucho”*. Perú. El objetivo formulado fue en el de analizar la relación que existe entre las variables de estudio. El diseño fue el correlacional, la muestra de estudio estuvo conformado por 24 niños y el instrumento utilizado para medir la variable fue la lista de cotejo. Las conclusiones a las que se ha arribado en este estudio han sido registradas de la siguiente manera: El uso didáctico del juego es fundamental en los estudiantes porque garantiza el desarrollo de la motricidad gruesa en la medida que su componente lúdico capta el interés de los niños.

Zagastizabal (2015) presentó a la Universidad Nacional de san Cristóbal de Huamanga para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial titulada: *“Los juegos recreativos y su influencia en desarrollo de las habilidades motrices de los*

niños de la Institución Educativa Pública Inicial N° 435-Belén, Ayacucho, Perú". El objetivo del estudio ha sido analizar la efectividad del uso de juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades motrices. Estudio correlacional. La muestra se estudio estuvo conformado por 38 niños. El instrumento utilizado para medir las variables fue la lista de cotejo. En sus conclusiones se afirma que, las habilidades motrices cobran notorio avance a raíz de que los niños interactúan con sus pares a través de los juegos infantiles que al ser bastante interesantes captan en interés de los niños, por lo tanto, es necesario sistematizar estrategias metodológicas que viabilicen el uso efectivo de los juegos infantiles en el desarrollo de la parte fina y gruesa del cuerpo humano.

Olortegui (2014) presentó un estudio a la Universidad César Vallejo de Trujillo, sede Ayacucho para obtener el grado de magíster en administración de la educación a la que tituló: "*Importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la coordinación motora en la IEP N° 412-87 de Tambobamba*". Ayacucho, Perú. El objetivo de la investigación fue analizar la relación que existe entre las variables de investigación. Estudio correlacional que tuvo como muestra a 24 niños de 5 años. El instrumento utilizado para medir las variables fue la lista de cotejo. Las conclusiones sostienen que existe relación directa entre el uso de estrategias lúdicas y el desarrollo de la coordinación motora, en la medida que el componente lúdico capta el interés de los niños.

Huamán (2015) presentó un estudio de investigación a la Universidad César Vallejo de Trujillo sede Ayacucho para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial, titulada: "*Uso didáctico de los juegos psicomotrices y el desarrollo de la coordinación motora de los niños de la IEP N° 524 "Cristo Rey"*". Ayacucho, Perú. El

objetivo de la investigación fue analizar la relación entre las variables de estudio. Para realizar la investigación se utilizó el estudio relacional que tuvo como muestra a 20 niños de 5 años. El instrumento utilizado para medir las variables fue la lista de cotejo. Las conclusiones afirman que el desarrollo de la coordinación motora se ve favorecido debido a que los niños se sienten cómodos y motivados con los juegos.

Bejar (2012) presentó un trabajo de investigación a la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga para obtener título de Licenciada en Educación Inicial titulada: *“Aplicación de las actividades lúdicas y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la IEP N° 628 “Río Seco”*. Ayacucho, Perú. El objetivo de este estudio fue analizar la relación que existe entre las variables de estudio. Estudio correlacional que comprendió a 18 niños 5 de años como muestra. El instrumento utilizado para medir las variables fue la ficha de evaluación. Las conclusiones afirman que, los niños presentan mejor predisposición para el desarrollo de las habilidades psicomotrices debido a que las actividades lúdicas los motivan.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

Piaget (1988) quien formula una teoría cognitivista, relacionando el juego con el desarrollo de la inteligencia. El niño crece y estructura su inteligencia a través de los juegos de ejercicio, los juegos simbólicos y los juegos de regla; ubicando a los juegos de construcción como una transición entre las tres estructuras. Los juegos varían según el medio físico y social del niño y pone el ejemplo del automóvil, los niños juegan al imitar, los cambios de velocidad y los dramas del arranque, por la experiencia actual y no corresponde a ninguna herencia biogenética.

Este autor considera que la formación del símbolo en el niño tiene sustento en el desarrollo de la capacidad de los niños para diferenciar e identificar el símbolo, toda vez que la idea de número, en primer lugar, pasa por la necesidad de saber vincular el objeto con el símbolo.

Efectivamente cuando el estudiante a través del juego logra relacionar objetos con símbolos se desarrolla su capacidad de interiorizar las nociones de número, porque a final de cuentas la idea de número se refleja en la asociación entre objetivo y grafía. En ese sentido, la representación que hace el niño al momento de jugar, en gran medida contribuye a desarrollar las habilidades matemáticas de comparación y equivalencia, por ello es que se hace necesario que la mayoría de las sesiones de aprendizaje consideren el uso de estrategias lúdicas orientadas a desarrollar habilidades que permitan la aprehensión de la idea de número.

Badillo (2014) sostiene que uno de los aportes sustanciales del uso del juego o las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, están relacionados con la idea de competencia, en ese sentido, creemos importante mencionar que en el nivel inicial, los juegos deben ser considerados como actividades en el que los estudiantes puedan distraerse, sentirse cómodos y alegres y sobre todo sentirse felices, por lo que la profesora de aula, debe implementar estrategias que permita hacer uso de las estrategias didácticas como un medio para que los estudiantes socialicen y desarrollen distintas habilidades, dejando de la lado la idea de competencia y rivalidad.

Borja (2014) el hecho de que algunos juegos implícitamente tengan o promuevan la idea de competencia, debe ser abordado didácticamente por la profesora de aula, en razón de que la característica principal de todo juego es la distracción y la

satisfacción del estudiante en querer participar de ella, por lo que la idea de competencia disminuye la capacidad de socialización entre los estudiantes.

Vigotsky (1988) sostiene que el juego es un mecanismo de escape para los niños que en cierta medida sufren de tensión y temor, debido a que los sistemas escolares son rígidos y esquematizados, por lo que muchos estudiantes sienten temor de participar en actividades académicas, porque creen que no es el espacio que les corresponde, además de considerarlo ajeno a sus necesidades, expectativas y demandas. Debemos recordar que el juego promueve la imaginación, la inventiva y la creatividad de los niños, porque en base a su desarrollo se desencadenan una serie considerable de capacidades cognitivas, afectivas y del tipo procedimental.

Para el estudiante el juego invita a la imaginación, en la que puede crear y recrear, según su necesidad, eventos, personajes y escenas en las que él es el principal protagonista, capturando de este modo su atención e interés, la misma que debe ser aprovechada al máximo por la profesora de aula, porque en base a este recurso, debe organizar secuencialmente una sesión de aprendizaje que permita el logro y desarrollo de las capacidades previstas.

Es necesario precisar que la teoría socio cultural de Vigotsky propone una zona de desarrollo próximo, que viene a representar el nivel de aprendizaje logrado por el estudiante, la misma que no supera la línea establecida por el promedio, razón por la cual se requiere y demanda el uso de una técnica, método o recurso, que permita al niño superar con creces, justamente la zona de desarrollo próximo y que mejor el uso del juego, porque presenta y contiene una serie de posibilidades que benefician el desarrollo de las habilidades cognitivas y socio afectivas de los estudiantes.

Kami (2015) sostiene que el juego ofrece muchas ventajas psicopedagógicas, de tal modo que utilizarlas en las sesiones de aprendizaje, es pertinente, por lo que la profesora de aula debe tener la habilidad didáctica para organizarla con fines educativos, aprovechando su naturaleza y características lúdica, en base a que este tipo de actividad de por sí demanda y asegura la atención y motivación de los estudiantes hacia el desarrollo de la sesión de aprendizaje.

De lo manifestado podemos entender y comprender que el juego en la etapa pre escolar es de vital importancia para el desarrollo de las habilidades matemáticas y comunicativas, por lo que urge la necesidad de que se sistematice su aplicación desde un punto de vista didáctico, de tal forma que sea una necesidad y obligación su implementación en las sesiones de aprendizaje.

Gonzales (2014) sostiene que el contexto social en el que se desenvuelve el niño, no tiene predisposición para la práctica del juego como un medio o actividad del tipo social que regula las emociones y la conducta de las personas, más aun en los tiempos actuales en los que los video juegos han invadido de sobre manera la práctica de los juegos, tal como se observa en la realidad, en el que los padres prefieren proporcionar a sus hijos de video juegos, generando desinterés y motivación por parte de los pequeños, para realizar alguna actividad lúdica que comprometa el desplazamiento, movimiento y resistencia del cuerpo.

Nuestra sociedad poco a poco viene dejando de lado la práctica del juego espontáneo, porque las necesidades familiares demanda otro tipo de diversión, generalmente de tipo sedentario, lo que permite el desarrollo de habilidades cognitivas y afectivas, perjudicando el desarrollo integral de las personas, en este caso los

estudiantes, quienes solo tienen la oportunidad de interactuar con juegos del tipo digital, cercenando su creatividad, ingenio y predisposición a los juegos que comprometan movimiento y desplazamiento.

Badillo (2013) la promoción del juego espontáneo en los estudiantes es importante, porque compromete el desarrollo integral de la mente, cuerpo y alma, la misma que no se puede garantizar cuando, en el nivel inicial se desarrollen actividades que comprometan solo el uso y aplicación de uno de los hemisferios cerebrales. El estudiante se siente en su mundo y en su espacio natural cuando es partícipe del juego espontáneo en el que no existen reglas ni procedimientos pre determinados, sino que las mismas surgen de la necesidad de seguir jugando con placer, agrado y comodidad.

La fantasía, la imaginación y la creatividad caracterizan a los juegos creados por los propios estudiantes, por lo que existe mayor probabilidad de que los que participan en dichas actividades puedan desarrollar capacidades vinculadas a la parte cognitiva, afectiva y procedimental. Por otro lado, es necesario mencionar que las ventajas que implican el uso del juego en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, garantizan la consolidación de los sentimientos positivos y la necesidad de colaboración y solidaridad entre los participantes, las mismas que deben ser aprovechadas didácticamente por la profesora de aula a fin de sistematizar la de manera efectiva.

Guerrero (2014) el juego responde a una necesidad cultural, porque refleja la idiosincrasia de la población, en la medida que, en este tipo de actividad, muchas personas pueden lograr hacer catarsis, así como desencadenar una serie de frustraciones, angustias y actitudes depresivas, que les permiten canalizar con mejor

criterio las conductas y actitudes que se manifiestan regularmente en toda actividad humana.

Urbina (2013) considera que la pedagogía actual en el caso de la etapa pre escolar no puede prescindir del uso del juego como recursos didáctico, porque existen múltiples argumentos y sustentos teóricos, psicológicos y pedagógicos que sustentan lo manifestado, en la medida que el juego representa el mundo de los estudiantes y viene a ser un espacio natural para ellos, la misma que debe ser aprovechada didácticamente por el sistema escolar.

Fernández (2014) sostiene que el juego demanda el protagonismo del estudiante, lo que hace que sea de interés de los participantes, quienes a través del empleo de la creatividad, la imaginación y la fantasía recrean escenarios que satisfacen sus expectativas y demandas, las que procuran satisfacción y comodidad a los participantes, por lo que es perjudicial para el logro de aprendizajes en los niños, que no se utilice este tipo de actividades como recurso didáctico en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

Berne (2014) en el juego se traduce en diferentes relaciones, tales como la escuela, la comunidad y el hogar, por ello es que hace falta que los adultos comprendan y entiendan que la promoción de los juegos en sus hijos menores es vital para el desarrollo integral de sus potencialidades, por lo que deben generar espacios a fin de que sus hijos tengan la posibilidad de jugar y divertirse frecuentemente, porque en su desarrollo a nivel fisiológico y neuronal se segregan neurotransmisores que contribuyen y aseguran el desarrollo psíquico y biológico de los estudiantes.

El disfrute, placer y agrado que siente el estudiante al jugar refleja la necesidad de incorporar este tipo de estrategias en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, toda vez que a través del juego el niño logra generar y desarrollar distintos valores, como es el de la confianza, la solidaridad y sobre todo la creativa y la inventiva, la misma que permite el desarrollo de su autonomía e independencia, competencias básicas para que una persona pueda desenvolverse convenientemente en la sociedad.

Borja (2014) el juego en el niño es un derecho, por lo tanto, las personas adultas deben garantizar y procurar su práctica frecuentemente, porque permite el desarrollo de diversas capacidades y potencialidades, en la medida que al presentar diversas variantes, los niños se sienten protagonistas de sus propios aprendizajes, incentivándolos a ser perseverantes autónomos y reflexivos, porque justamente en el desarrollo de todo juego ocurren y surgen diferentes dificultades que el niño debe superarlos.

Las personas adultas deben comprender que el juego es una necesidad intrínseca en los niños, razón por la cual deben facilitar y generar espacios de recreación, si es posible con la participación de los adultos, sean padres, hermanos o tutores, porque solo así se logrará asegurar un desarrollo integral de los niños, en la medida que el juego desencadena procesos biológicos y neuronales que favorecen sustancialmente las habilidades cognitivas y sociales de los estudiantes.

Si bien existen una cantidad considerable de juegos, es necesario precisar que es más conveniente que los niños se abocan a practicar los juegos espontáneos, porque ellos demandan mayor creatividad e imaginación, lo que favorece el desarrollo cognitivo de los estudiantes, mientras que los juegos sistematizados que consideran

reglas estrictas o esquemáticas, deben ser practicados o empleados en estudiantes del nivel primario porque existe la necesidad de desarrollar procesos netamente procedimentales.

Zavaleta (2014) sostiene que el juego es una capacidad inherente al niño, es más fluye de forma natural en ellos, por lo que en el nivel inicial es una obligación su empleo desde el punto de vista didáctico, de lo contrario se esquematiza a los estudiantes y no se logra desarrollar habilidades como la imaginación, creatividad e inventiva que es producto de la creación imaginaria del estudiante cuando es participe de una actividad lúdica.

El desarrollo psíquico y social de los estudiantes encuentra condiciones cuando se hace uso didáctico del juego, en la medida que su práctica permite desarrollar procesos internos y externos que garantizan niveles de atención y motivación sustanciales que deben ser aprovechadas en la organización de procesos académicos, como es el caso de sesiones de aprendizaje.

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.

2.2.1.2. Estadíos de Piaget y el juego

Los Estadíos 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 desarrollar 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 los

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.

2.2.1.3. 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 toma la decisión de crear nuevas reglas de juego que les permitan superar o lograr ganar dicha partida.

Algunos autores vinculan los 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

Kami (2015) la motricidad gruesa compromete el desarrollo de las partes gruesas del cuerpo, llámese brazos, tronco, cabeza y extremidades, lo que demanda el desarrollo psicomotor adecuado, la misma que debe ser convenientemente desarrollado en los primeros años de la infancia o en la que se denomina etapa pre escolar.

La motricidad fina demanda una serie de exigencias y requerimientos no solo del tipo biológico sino también del tipo didáctico, porque de esta manera se garantiza que el desarrollo de las partes gruesas del cuerpo corresponden a un desarrollo psicológico, teniendo en cuenta que el movimiento equilibrado y armónico de las partes gruesas y finas del cuerpo generan o desencadenan procesos neurológicos, por lo que es sustancial que el desarrollo de la motricidad fina no es un hecho aislado, sino que responde a la convergencia de diferentes capacidades y habilidades del tipo cognitivos, biológico y neuronal.

El desarrollo de la motricidad gruesa es una necesidad en los niños, porque no solo forma parte de todo el proceso evolutivo y de madurez, sino que también responde a la necesidad de ejercitar el cuerpo para tener una vida saludable, con independencia de la formación de la personalidad y la conducta de las personas.

El desarrollo de la motricidad gruesa se evidencia a través de la solvencia que demuestran los estudiantes al momento de coordinar los movimientos de locomoción

y desarrollo postural de tal forma que le permita correr, saltar y realizar movimientos de fuerza y equilibrio con todas las partes del cuerpo, que reflejan el nivel de madurez y desarrollo de las partes finas y gruesas del cuerpo humano.

Los movimientos que los estudiantes realizan para poder determinar el desarrollo de la motricidad gruesa, se evidencian, por ejemplo, cuando logran caminar con un solo pie, manteniendo la postura y la fuerza.

Otros movimientos que reflejan el desarrollo y la madurez en el desarrollo de la motricidad gruesa vienen a ser el subir escalones en forma coordinada, en el que cada pie se contrapone al movimiento de los brazos.

Saltar con los pies juntos manteniendo una línea recta y asegurando la postura y el equilibrio demuestran que existe un nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en ese sentido, es necesario precisar que en el nivel inicial la profesora de aula, debe organizar actividades orientadas al desarrollo de la coordinación, equilibrio y movimiento coordinado de los brazos y los pies simultáneamente.

Las características esenciales para valorar el desarrollo de la motricidad gruesa, por ejemplo se reflejan en movimientos que los niños puedan realizar en forma adecuada, así tenemos por ejemplo que al primer año, el niño puede mantenerse de pie, de la misma forma, al año y medio tenga la posibilidad de subir las escaleras, mientras que a los dos años el niño ya tiene la posibilidad de correr y saltar, así como levantarse solo de la silla, esto porque ha logrado desarrollar sus habilidades motoras primarias.

Como podemos apreciar el desarrollo de la motricidad gruesa obedece a unos procesos de madurez psíquico, biológico y efectivo, por lo que es necesario que en los espacios en el que se desenvuelve el niño, como puede ser la casa o el jardín de

infancia, se procure generar espacios para que puedan realizar actividades que comprometan el movimiento equilibrado de las partes gruesas del cuerpo, como vienen a ser las manos, los brazos, la cabeza, las piernas.

Otro aspecto importante que debemos señalar en esta parte del documento, es que el desarrollo de la motricidad gruesa y fina son parte del desarrollo de la inteligencia, porque la coordinación entre manos, pies, cabeza y dedos, por ejemplo, implica una serie de procesos biológicos y neuronales de altísima complejidad, por lo que es necesario que en el nivel inicial la profesora de aula tenga la información suficiente para organizar actividades que comprometa justamente el desarrollo de las partes finas y gruesas del cuerpo simultáneamente.

Cuando hablamos del desarrollo de la motricidad gruesa nos estamos refiriendo al movimiento coordinado y equilibrado de las partes gruesas del cuerpo, es decir de los brazos, piernas, tronco y la cabeza, la misma que demanda un desarrollo cognitivo y fisiológico adecuado y convenientemente. La misma que no es fácil de alcanzar, porque requiere y exige el desarrollo de otro tipo de habilidades como es el caso de las habilidades cognitivas, porque el desencadenamiento de estímulos neurológicos compromete muchos procesos en todas las dimensiones del ser humano.

Diferentes autores coinciden en señalar que el movimiento es producto del desarrollo integral de mente cuerpo y espíritu, aludiendo a las dimensiones que el ser humano posee en su integralidad, por ello es que en los primeros años de la educación pre escolar, todo el sistema está abocado a garantizar que dicho desarrollo sea efectivo, porque de lo contrario se perjudica significativamente a los estudiantes, porque está demostrado que cuando solo se desarrolla una parte de la dimensión que compone el

cuerpo humano, existen desequilibrios no solo a nivel de coordinación, sino también a nivel psíquico y biológico.

Conde (2014) el desarrollo de la motricidad gruesa compromete el movimiento, equilibrio y fuerza de las partes gruesas del cuerpo, como son la cabeza, el tronco y las extremidades superiores e inferiores, las mismas que según este autor, deben ser desarrolladas en las primeras etapas evolutivas del niño, en ese sentido, se hace imprescindible que en el nivel inicial, la profesora de aula garantice los procesos de estimulación y aprestamiento adecuados a fin de que los niños y las niñas tengan la posibilidad de lograr alcanzar una madurez fisiológica conveniente.

2.2.2.1. Esquema corporal

Humareda (2015) el esquema corporal está relacionado a la coordinación equilibrada de los músculos comprendidos en las extremidades inferiores y superiores en forma armónica de tal manera que se garantiza la ejecución de alguna actividad de manera solventa y efectiva.

El esquema corporal involucra la actividad tónica, la misma que es exigencia de los procesos corporales que el cuerpo demanda para ejecutar una actividad que involucra el movimiento, razón por la cual se exigen el desarrollo del acto motor voluntario, la misma que obedece a procesos de adiestramiento, práctica y persistencia en la ejecución de alguna actividad física.

El esquema corporal compromete de manera integral el movimiento equilibrado de todos los músculos del cuerpo humano, así, por ejemplo, una simple acción como es coger el lápiz, involucra y compromete el desencadenamiento de una

serie de procesos biológicos y neuronales, la misma que demanda entender y comprender procesos de maduración, estimulación y aprestamiento.

La tonicidad involucra los procesos de atención la misma que está ligada a los procesos de aprendizaje, porque en esta última se desencadenan procesos bioquímicos que permiten que el alumno aprenda una materia o contenido, pero que en suma demandan el desarrollo de procesos de coordinación y movimiento.

Los músculos que componen y revisten casi todos los órganos y partes del cuerpo necesitan ser fortalecidos y tonificados a través de ejercicios físicos y cognitivos, esto último tienen explicación en el hecho de que cualquier movimiento que el cuerpo humano realiza en suma exige la convergencia de muchas partes del cuerpo, así tenemos que los movimientos son generados a través de impulsos neuronales, las mismas que son consignas o mandatos que el sistema cerebral ordena para que el músculo pueda o no contraerse, por lo que, como podemos notar cada movimiento compromete diversas partes del cuerpo.

Suarez (2016) el desarrollo motriz viene a ser la necesidad que tiene el hombre para dominar el cuerpo de manera coordinada y estética, esto debido a que existe relación directa entre el desarrollo del movimiento corporal y el desarrollo cognitivo, porque compromete a ambas dimensiones del cuerpo humano.

Para este autor también el desarrollo motor es la habilidad que poseen las personas para dominar los movimientos del cuerpo, es decir la cabeza, el tronco y las extremidades, tanto superior como inferior, de tal forma que le permite realizar movimientos empíricos en el que la coordinación es elegante y estética.

Uno de los componentes esenciales que nos permite comprender el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes es la madurez neurológica, la misma que depende de factores externos como es el caso del espacio familiar, y comunal en el que se desarrolla el niño, así como de los factores internos como es la madurez, el desarrollo cognitivo, etc., porque justamente el desarrollo de las habilidades motrices demandan la convergencia equilibrada y armónica de las partes finas y gruesas del cuerpo humano.

Suarez (2013) quien sostiene que el movimiento compromete el desarrollo armónico del sistema neuronal nervioso y del desarrollo cognitivo de la persona, de tal forma que la ejecución de alguna actividad práctica, se realiza con la efectividad del caso, por ello es que existe la necesidad de que las profesoras de aula, en el nivel inicial, generen espacios a fin de que los estudiantes puedan desarrollar actividades lúdicas, orientadas al desarrollo del movimiento de las partes gruesas y finas del cuerpo humano.

A. Tronco

El tronco es la parte superior del cuerpo que posee la capacidad de enlazar o conectar las partes gruesas del cuerpo humano, tales como los brazos, la cadera y el cuello, la misma que le da soporte esencial a toda la estructura.

El tronco al ser un soporte casi rígido necesariamente tiene limitado algunos movimientos, las mismas que deben ser desarrollados a fin de lograr que el desarrollo psicomotor sea efectivo.

En el desarrollo de la motricidad gruesa, el tronco juega un papel muy importante, en ese sentido se hace necesario que las actividades psicomotoras que se

realicen deben considerar la coordinación entre el tronco y las extremidades, asegurando de esta manera la complementariedad efectiva entre las partes gruesas y finas del cuerpo.

B. Pies

Son los órganos de locomoción que permitan el desplazamiento del cuerpo humano, las mismas que revisten y demandan una serie de procesos neurológicos, sensoriales y perceptivos, en la medida que en cada movimiento que realizan los pies se desencadenan una serie de procesos.

Los pies soportan todo el peso del cuerpo, por ello que las actividades de coordinación que se realicen a partir de ellos, necesariamente deben estar supeditados a considerar el esfuerzo muscular que realizan.

En lo que concierne al desarrollo de la motricidad gruesa, los pies son los componentes que permiten la coordinación sincrónica entre procesos cognitivos y procesos sensoriales, porque cada uno de sus movimientos demandan coordinación, equilibrio, fuerza y resistencia.

C. Manos

Las manos son las partes de cuerpo más esenciales en lo que concierne a movimientos de aprensión y coordinación, en la medida que tienen la función de coger y prensar, manipular y asir objetos, los mismos que demandan un conjunto de procesos complejos que se originan a nivel cognitivos, neuronal y muscular.

Las manos representan la esencia de las habilidades motoras finas, las que comprenden una cantidad considerable de músculos, las mismas que tienen un

complejo sistema que permite coordinar movimientos de las manos con el movimiento de los ojos.

Montessori menciona que la inteligencia de los niños se encuentra en las manos, lo que significa que a partir de la manipulación de objetos el niño logra generar esquemas mentales que a la posterior se convierten en aprendizajes, por ello es necesario que las actividades de estimulación y aprestamiento de las habilidades motoras gruesas y finas.

2.2.2.2. Lateralidad

Borja (2014) La lateralidad es la capacidad que poseen las personas para hacer uso preferentemente uno de los hemisferios del cerebro, constituyéndose en la última etapa del desarrollo evolutivo del cerebro humano.

La habilidad para ser diestros o en todo caso para utilizar la mano izquierda o derecho, nos proporciona una idea global sobre lateralidad, la misma que debe ser identificada convenientemente en el nivel inicial, a fin de que se genere espacios y actividades para consolidar el desarrollo del hemisferio que más ha desarrollado el estudiante.

Como sabemos el cerebro se divide en dos hemisferios el izquierdo y el derecho respectivamente, esto en razón del eje corporal longitudinal, la misma que nos permite entrar en contacto con la realidad, en la medida que existe una relación directa entre el desarrollo del hemisferio derecho y el dominio de la parte izquierda del cuerpo, de la misma manera aquellos que tienen desarrollado el hemisferio izquierdo del cerebro, logran dominar el manejo de la parte derecha del cuerpo.

Si bien existen estudios al respecto, la explicación científica más aceptable respecto a las causas que determinan que las personas dominen el movimiento de la parte derecha o izquierda del cuerpo, tiene sustento en el desarrollo genético y de la madurez neurológica, aunque existen estudio que en cierta medida las condiciones ambientales pueden influir en este desarrollo.

La especialización de la lateralidad de los hemisferios debe ser desarrollada en los primeros años de la educación inicial, de tal forma que el estudiante pueda perfeccionar los movimientos que corresponde a su inclinación lateral, porque sucede que muchas veces, cuando no se identifica convenientemente la lateralidad de los niños, puede suceder que se asigne tareas que están directamente relacionadas con la destreza en el manejo de la parte derecha del cuerpo.

Entonces, se hace necesario que el desarrollo de la lateralidad obedezca a criterios psicopedagógicos a fin de atender con la pertinencia del caso el desarrollo del hemisferio ya sea derecho o izquierdo del niño, según como corresponda.

A. Izquierda

La lateralidad izquierda es la capacidad que tienen los estudiantes para dominar las habilidades que pueden ser realizadas con la mano izquierda, así como la ubicación espacial vinculada a la parte lateral del cuerpo humano.

Estudios neurológicos han determinado que el desarrollo del hemisferio derecho condiciona la habilidad para dominar la mano izquierda, lo que permite inferir que las personas que utilizan la mano izquierda tienen desarrollado con más criterio las habilidades de creatividad, ingenio e inventiva.

La lateralidad izquierda implica el perfeccionamiento en el manejo de la mano izquierda y por consiguiente en las piernas y los componentes sensoriales y perceptivos de esta parte del cuerpo.

B. Derecho

La lateralidad derecha implica el perfeccionamiento en el dominio de la parte derecha del cuerpo humano, lo que comprende no solo el movimiento de las manos y los pies, sino que alude también a la capacidad perceptiva del cuerpo en buscar como sistema referencial de equilibrio, justamente el lado derecho del cuerpo.

Al igual que sucede con el desarrollar de la lateralidad izquierda, existen estudios científicos que aseguran que el dominio del lado derecho del cuerpo se debe al desarrollo del hemisferio izquierdo, la misma que está relacionado con el análisis, la síntesis, los procesos algorítmicos y mecánicos.

C. Atrás

Es la capacidad perceptiva que tiene el cuerpo humano para diferenciar lo que está detrás suyo o delante suyo, esto implica una serie de percepciones y sensaciones que son propias del desarrollo del cuerpo humano.

El sistema referencial que distingue el cuerpo humano para poder ubicarse en el espacio temporal viene a ser el espacio perceptual de atrás o detrás, solo así puede equilibrar movimiento, esfuerzo, resistencia y equilibrio.

En comparación con los sistemas de lateralidad izquierdo y derecho, la lateralidad que alude a la parte de atrás del cuerpo, permite asegurar el equilibrio y movimiento del cuerpo, es decir sirve de sistema referencial para la ubicación espacio temporal.

D. Delante

Es la capacidad sensorial y perceptual del cuerpo humano para tomar como sistema de referencia de ubicación de la parte delante del cuerpo, que conjuntamente con el sistema referencial de atrás del cuerpo, permite el equilibrio del aparato psicomotor, asegurando el desplazamiento adecuado del cuerpo humano.

El sistema referencial delante, permite al cerebro estructurar esquemas mentales de objetos en tres dimensiones, los mismos que permiten desarrollar nuestra habilidad para realizar movimientos equilibrados y sincrónicos.

2.2.2.3. Equilibrio

Badillo (2013) define que el equilibrio es la capacidad que posee la persona para realizar un movimiento de manera armónica y estética, atendiendo criterios de resistencia, fuerza y velocidad.

Por su parte mencionar el autor, que el equilibrio también es la capacidad que tienen las personas para mantenerse erguido, compensando el peso y el desbalance de las otras partes del cuerpo, la misma que requiere destreza, habilidad en el aparato locomotor de las personas.

Existen varias formas de equilibrio, el primero de ellos está referido estrictamente a la posición de inercia del cuerpo, en el que se demanda que no existe movimiento alguno, por lo que la resistencia y la fuerza en los músculos del cuerpo es predominante para lograr mantener el cuerpo en equilibrio.

Otra de las formas que presenta el equilibrio es el equilibrio dinámico, en el que se exige a la persona que pese a estar en movimiento, mantenga erguido y en posición todo el cuerpo, lo que demanda y exige un nivel de concentración adecuado,

por lo que este tipo de equilibrio debe ser controlado y supervisado, de lo contrario podría ocurrir algún desbalance que perjudica mantener este tipo de equilibrio.

El equilibrio siempre depende del centro de gravedad, es decir mantener equilibrado el cuerpo depende de cómo actúan las fuerzas en el centro de gravedad, cuando estas no convergen en este punto es difícil que el cuerpo se mantenga en equilibrio.

A. Pies-manos

La coordinación pies manos representa el desarrollo de las habilidades psicomotoras completas o globales, en la medida que este tipo de movimientos exigen una serie de procesos que a su vez demandan el desarrollo de componentes neuronales, sensoriales, musculares y afectivos.

La coordinación pies y manos se desarrolla a través de la complementariedad en los movimientos de las partes gruesas y finas del cuerpo, en ese sentido se hace necesario que este tipo de habilidades debe ser desarrollado en los primeros años de la escolaridad.

B. Tronco-piernas

La coordinación entre el tronco y las piernas pertenecen a las habilidades motoras gruesas, por lo que se debe desarrollar en los primeros años de vida del ser humano, las mismas que demandan que se generen espacio en el que los niños puedan desplazarse libremente superando obstáculos, objetos, etc., que fortalecen su capacidad perceptiva y sensorial haciendo que el tronco y las piernas al desplazarse lo realicen de manera equilibrada.

El tronco y las piernas cuando realizan movimientos sincrónicos y equilibrados asegura un desplazamiento adecuado, por lo que es necesario que se organicen actividades que comprometa el movimiento simultáneo de ambas partes gruesas del cuerpo.

Ejercicios como las marchas, el correr, el saltar, brincar obstáculos utilizado simultáneamente el tronco y las piernas aseguran de manera adecuada el desarrollo de este tipo de coordinación.

C. Cabeza-brazos

Este tipo de coordinación demanda una serie de condiciones, en la medida que es más difícil de desarrollar, porque compromete partes del cuerpo que no tienen fisiológicamente vínculo directo a nivel de músculos, nervios y sistema sensorial.

La cabeza y los brazos, muchas veces van en distintas direcciones cuando se trata de realizar un movimiento simultáneo, esto sucede porque los espacios perceptuales y sensoriales son distintos y comprende diferentes sistemas referenciales.

Es muy importante y necesario que se desarrolle el equilibrio de cabeza y brazos, porque en este último se encuentra ubicado los ojos, los mismos que determinan la dirección de las distintas partes del cuerpo, por ejemplo, es difícil mantener y realizar movimientos de los brazos con los ojos cerrados, en razón de que se pierde el sistema referencial.

Las actividades que se deben programar a fin de que los estudiantes puedan desarrollar el dominio de la coordinación entre cabeza y brazos, debe considerar necesariamente el uso de otros materiales auxiliares, tales como, sogas, conos, aros de tal forma que las actividades realizadas sean significativas.

III. HIPÓTESIS

3.1. General

El uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

3.2 Específicas

El uso del juego influye significativamente en el desarrollo del esquema corporal de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

El uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la lateralidad de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

El uso del juego influye significativamente en el desarrollo del equilibrio de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 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.

Rivera (2014) la metodología cuantitativa está orientado a medir las variables, razón por la cual utiliza criterios estadísticos para realizar el proceso de análisis e interpretación de los datos.

Bardales (2014) el tipo de investigación es la propiedad intrínseca del fenómeno motivo de investigación, es decir comprende la cualidad del fenómeno a estudiar.

Para el caso del estudio y en función a lo señalado por Carrasco (2012) el tipo de investigación asumido es cuantitativo porque los resultados demandan el uso de técnicas y herramientas estadísticas, en todo el proceso de presentación y comprobación de hipótesis.

Carrasco (2012) es el alcance cognoscitivo que pretende abarcar el estudio desarrollado y necesariamente responde a las necesidades investigativas y a la realidad que se investiga.

Para el desarrollo del presente trabajo de investigación y en base a los objetivos propuestos, el nivel de investigación es el explicativo, que según Supo (2016) considera el estudio de dos o más variables con el propósito de identificar las causa que originan el fenómeno.

Pino (2012) es una estrategia que el investigador utiliza para seguir una ruta que le permita comprobar sus hipótesis, es decir es un plan de acción que el investigador diseña para alcanzar los objetivos de la investigación.

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.

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. El universo

El universo de estudio comprende a todas las instituciones educativas con sus docentes y estudiantes de todos los niveles del distrito de Vilcas Huamán, las mismas que están debidamente registradas en los informes estadísticos que posee la Unidad de Gestión Educativa Local de dicha provincia, así como en los registros estadísticos de la Dirección Regional de Educación de Ayacucho.

4.2.1. El área geográfica del estudio

La Institución Educativa Inicial 23/Mx-P de Vilcashuamán, está ubicada en el Distrito y Provincia de Vilcas Huamán al sur de la Región Ayacucho. La Provincia de

Vilcas Huamán está ubicado a una altura de 3,470 m.s.n.m., cuenta con una población de 4, 200 familias aproximadamente, las actividades principales son: la agricultura, la ganadería, turismo y el comercio en pequeñas cantidades, siendo su lengua originaria el idioma quechua o Runa Simi y la segunda lengua el idioma Castellano. Con respecto a sus saberes y costumbres ancestrales que aún se practican es el pagapu a la Pachamama y sus actividades lo realizan a través del ayini, la minka y el trueque, las principales fiestas patronales que se festejan en la Provincia de Vilcas Huamán son: los carnavales, la Semana Santa, fiesta patronal de la Virgen del Carmen y otras festividades como el Vilcas Raymi, Yarcca Aspiy, todos los santos y navidad. Durante los meses de mayo, junio, julio y agosto se intensifica el friaje afectando a la población más vulnerable en este caso a los niños, niñas y ancianos, la helada afectando a la gran parte de los cultivos. Los niños y las niñas de la Institución proceden de hogares constituidas en la que algunos de los padres de familia tienen muchas expectativas de que sus hijos aprendan, y se comprometen a apoyarlos a sus menores hijos como a la docente para un buen trato y atención, Los padres de familia proponen que sus hijos deben aprender y comunicarse en castellano fundamentando que es necesario e importante en su formación para integrarse en la vida y para la vida.

Las metas generales a alcanzar son de un 100% en el presente año, teniendo en cuenta los aprendizajes fundamentales para desarrollar las competencias, capacidades e indicadores para el logro de aprendizajes significativos de los estudiantes, a través de proyectos, unidades de aprendizaje, sesiones de aprendizaje y talleres. Para alcanzar las metas esperadas los estudiantes interactúan de manera autónoma para el bienestar, emprendiendo proyectos para alcanzar las metas buscadas, ejercer de manera plena su

ciudadanía, asimismo comunicarse para el desarrollo personal, la convivencia y el desenvolvimiento dentro de la sociedad, construyendo y usando la matemática en y para la vida cotidiana, desarrollando el trabajo, la ciencia y la tecnología, usar la ciencia y la tecnología para mejorar la calidad de vida, expresando con los lenguajes del arte y apreciar el arte en su diversidad de manifestaciones, valorar y utilizar las posibilidades expresivas de su cuerpo en movimiento con autonomía, desarrollando un estilo de vida activo y saludable a través del juego, la recreación, la actividad física y el deporte en relación con los demás.

Además de ello la institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán, cuenta con un local propio e infraestructura moderna, con los servicios básicos de agua potable, luz y desagüe, con docentes del nivel, también cuenta con 06 aulas equipadas sectorizadas por áreas, contamos con un ambiente de psicomotricidad con materiales pertinentes para el área, un ambiente amplio destinado para el comedor de los estudiantes, una cocina moderna para la preparación de los alimentos. La institución cuenta con 111 estudiantes de 03, 04 y 05 años, donde el 70% de ellos son quechua hablantes y el 30% hablan la segunda lengua que es el castellano.

El contexto socio cultural al que corresponde el área de estudio ofrece una cantidad considerable de recursos y materiales que pueden ser utilizados en el proceso de enseñanza y aprendizaje, asegurando de esta manera que los procesos sean significativos y permitan que los estudiantes logren alcanzar sus objetivos.

La población que comprende el área de estudio muestra predisposición a participar en las actividades que realiza la institución, por lo que se hace necesario implementar estrategias para efectivizar los procesos pedagógicos.

4.3. Población y muestra

4.3.1. Población

Carrasco (2012) sostiene que la población es el conjunto de elementos (personas, objetos, programas, sistemas, sucesos, etc.) globales, finitos e infinitos, que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación.

La población constituye la comunidad educativa de la I.E.I. N° 23/Mx-P de Vilcashuamán de la provincia de Vilcashuamán - 2018, matriculadas y distribuidas por secciones y por edad. El tamaño de la población es de 111 estudiantes; según el siguiente cuadro que a continuación mostramos:

Tabla 1. Población de docentes y estudiantes

Población de estudio está conformada por (06) docentes y (111) estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán.

I.E.	Edad	Sección	N° de estudiantes por sección	Nombres Y Apellidos del docente	N° de docentes por edad
Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcashuamán de la provincia de Vilcashuamán – 2018	3	“Pollitos”	16	Ana Maria, Mayhua Rojas	2
	3	“Patitos”	17	Aydee, Ircañaupa Conga	
	4	“Loritos”	23	Carmen, Pozo Huaycha	2
	4	“Gatitos”	21	Reyna, Echaccaya Taboada	
	5	“Conejitos”	18	Maria Elena, García Matta	2
	5	“Ositos”	16	Mirka Erika, Galindo Munaylla	
	Total secciones		06	111 estudiantes	Total de Docentes

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

4.3.2 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 constituye los estudiantes de la sección “Gatitos” de 04 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán de la Provincia de Vilcas Huamán- 2018. El tamaño de la muestra es de 21 estudiantes; según el siguiente cuadro que a continuación mostramos:

Tabla 2. Muestra de estudiantes

Para la muestra solo se trabajó con 21 estudiantes de la sección “Gatitos” de estudiantes de 4 años de edad, de la institución educativa inicial pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán.

I.E.	Sexo	Cantidad
Institución Educativa Inicial N° 23/Mx-P de Vilcashuamán de la Provincia de Vilcashuamán; Sección “Gatitos” de 04 años de edad.	Mujeres	8
	Varones	13
Total		21

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

Es necesario precisar 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 exige que se trabaje con grupos ya conformados, por ello es que a nivel de nuestro estudio se ha elegido por conveniencia trabajar con el aula “Gatitos” de 4 años, lo que significa que no ha sido necesario utilizar fórmula estadística para calcular el tamaño de la muestra.

4.3.2.1. Criterio de inclusión

Los criterios de inclusión consideran que son parte de la muestra todos los niños matriculados en la sección los “Gatitos” de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho matriculados en el año académico 2018, que proporcionan una información sustancial sobre las variables de estudio.

4.3.2.2. Criterio de exclusión

Los criterios de exclusión consideran que no son parte de la muestra los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho matriculados en el año académico 2018, que no pueden proporcionar información sustancial sobre las variables de estudio, por distintas razones, tales como la edad, los niveles de motivación y su predisposición a participar en las actividades programadas.

4.4. Definición y operacionalización de variables

4.4.1. Definición de variables

4.4.1.1. 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.

4.4.1.2. Motricidad gruesa

La motricidad gruesa reúne todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño, especialmente en el crecimiento del cuerpo y las habilidades motrices, es decir, se refiere a todos aquellos movimientos de la locomoción y desarrollo postural como andar, correr y saltar.

4.4.2. Operacionalización de variables

Tabla 3. Operacionalización de Variables

PROBLEMA	VARIABLES DE ESTUDIO	DIMENSIONES O SUBVARIABLES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
¿Cómo el juego influye en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018?	Juego	Principios psicopedagógicos del juego	Aprendizaje autónomo Aprendizaje por descubrimiento	Nominal: Sí se aplica No se aplica
		Estadíos de Piaget y el juego	Sensorio Motor Pre Operacional Operaciones Concretas Operaciones Formales	
		Características del juego	Colectivo Imaginativo Creativo	
	Motricidad Gruesa	esquema corporal	Tronco Pies Manos	Ordinal: Inicio Proceso Logro previsto
		Lateralidad	Izquierda Derecho Atrás Delante	
		Equilibrio	Pies-manos Tronco-piernas Cabeza-brazos	

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.5.1. 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 juego 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.

4.5.2. 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.

4.5.3. Validez y confiabilidad del instrumento

A. Validez del instrumento

Pino (2012) la validez es la propiedad que posee el instrumento para alcanzar sus objetivos, es decir mide lo que tiene que medir, en ese sentido para el caso de la presente investigación se utilizó el modelo estadístico ítem total, la misma que considera el cálculo de la R de Pearson por cada ítem.

B. Confiabilidad del instrumento

Carrasco (2012) define que la confiabilidad es la propiedad que posee el instrumento para registrar resultados similares en varias aplicaciones, la misma que demandará el cálculo del Alpha de Cronbach.

Para conocer este nivel de fiabilidad, los datos, luego de ser recolectados a través de la prueba piloto fueron procesados a través del software estadístico SPSS. 22. Determinando su confiabilidad a partir de la aplicación de la prueba Alfa de Cronbach.

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum s^2 i}{s^2 t} \right]$$

Dónde:

α : Coeficiente Alfa de Cronbach

$\sum S^2i$: Sumatoria de las varianzas de cada ítem

S^2t : Varianza de los totales

K: Número de ítems (válidos)

4.6. 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.

4.6.1. 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.

4.6.1.1. 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.

Tabla 4. Baremo para medir la dimensión esquema corporal

DIMENSIONES	INDICADORES	JUICIO	PUNTUACIÓN
esquema corporal	Tronco	No tiene dificultades para realizar movimientos con el tronco	1-10 Inicio 11-15 Proceso 16-20 Logro previsto
	Pies	Evidencia destreza en el movimiento de los pies en base a giros y deslizamiento	1-10 Inicio 11-15 Proceso 16-20 Logro previsto
	Manos	Demuestra solvencia en la coordinación de las manos a través de giros y torques.	1-10 Inicio 11-15 Proceso 16-20 Logro previsto

Las actividades organizadas consideraron una serie de ejercicios que permitirán medir la presencia del atributo, en ese sentido, se han establecido parámetros y actividades en base a las actividades lúdicas que pueden desarrollar los

niños en función a los requerimientos propuestos por Piaget, en lo que corresponde a las fases o estadios.

Tabla 5. Baremo para medir la dimensión lateralidad

DIMENSIONES	INDICADORES	JUICIO	PUNTUACIÓN
Lateralidad	Izquierda	Ubica el lado izquierdo de su cuerpo. Realiza giros por el lado izquierdo Ejecuta consignas que exigen el reconocimiento del lado izquierdo del cuerpo.	1-10 Inicio 11-15 Proceso 16-20 Logro previsto
	Derecho	Ubica el lado derecho de su cuerpo. Realiza giros por el lado derecho Ejecuta consignas que exigen el reconocimiento del lado derecho del cuerpo	1-10 Inicio 11-15 Proceso 16-20 Logro previsto
	Atrás	Realiza movimientos y giros en base a la posición frontal del cuerpo. Conoce lo que está delante de los objetos de lo que está detrás de los objetos	1-10 Inicio 11-15 Proceso 16-20 Logro previsto
	Adelante	Realiza movimientos y giros en base a la posición frontal del cuerpo. Conoce lo que está delante de los objetos de lo que está detrás de los objetos	1-10 Inicio 11-15 Proceso 16-20 Logro previsto

La lateralidad del cuerpo demanda una serie de habilidades que involucra la coordinación de las partes finas y gruesas del cuerpo por ello las actividades que se organizaron consideraron los movimientos de ambos componentes.

Tabla 6. Baremo para medir la dimensión equilibrio

DIMENSIONES	INDICADORES	JUICIO	PUNTUACIÓN
Equilibrio	Pies-manos	Evidencia coordinación entre los pies y las manos al momento de realizar el movimiento. Demuestra habilidad en movimientos independientes de pies y manos en actividades simultáneas.	1-10 Inicio 11-15 Proceso 16-20 Logro previsto
	Tronco-piernas	Demuestra dominio del movimiento de tronco y las piernas.	1-10 Inicio 11-15 Proceso

		Realiza movimientos de coordinación entre tronco y piernas (saltar, correr)	16-20 Logro previsto
	Cabeza-brazos	Realiza giros independientes de cabeza y troncos. Domina el movimiento de cabeza en sentido contrario al de brazos.	1-10 Inicio 11-15 Proceso 16-20 Logro previsto

El equilibrio corresponde a un desarrollo más avanzado de la motricidad gruesa, por ello es que las actividades programadas respondieron al dominio y la destreza de pies y manos, así como el del tronco las mismas que han permitido medir el nivel de coordinación y dominio de las partes gruesas del cuerpo humano.

4.7. Matriz de consistencia

Influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la institución educativa inicial pública N° 23/MX-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES DIMENSIONES	POBLACIÓN Y MUESTRA	DISEÑO	INSTRUMENTO
¿Cómo influye el juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcashuamán Región Ayacucho en el año académico 2018?	Objetivo General: Analizar la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcashuamán Región Ayacucho en el año académico 2018	Hipótesis General El uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.	Variable independiente (X): Juego. Dimensiones: Principios psicopedagógicos Estadios de Piaget y el juego Características del juego	Población: Estará conformada por 111 estudiantes matriculados en la institución educativa tomada como área de estudio	Tipo de Investigación: Cuantitativa Nivel: Explicativo Diseño: Experimental del tipo Pre experimental GE: O1—X---O2 Dónde GE = grupo experimental	El Cuestionario: Lista de cotejo

	<p>Objetivos Específicos: Determinar la influencia del juego en el desarrollo del esquema corporal de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcashuamán Región Ayacucho en el año académico 2018. Determinar la influencia del juego en el desarrollo de la lateralidad de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcashuamán Región Ayacucho en el año académico 2018. Determinar la influencia del juego en el desarrollo del equilibrio de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcashuamán Región Ayacucho en el año académico 2018.</p>	<p>Hipótesis Específicas El uso del juego influye significativamente en el desarrollo del esquema corporal de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018. El uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la lateralidad de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Región Ayacucho en el año académico 2018. El uso del juego influye significativamente en el desarrollo del equilibrio de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.</p>	<p>Variable 2: motricidad gruesa. Dimensión: Esquema corporal Lateralidad Equilibrio</p>	<p>Muestra: Estará conformada por 21 estudiantes de la sección “Gatitos” de 4 años de edad.</p>	<p>X= Plan o módulo de intervención O1= es la pre prueba O2 =es la pos prueba</p>	
--	---	---	---	---	---	--

4.8. Principios éticos

Para garantizar la realización del trabajo de investigación fue necesario solicitar la autorización a las autoridades de la institución educativa, en la que se puso de manifiesto la reserva de la información acopiada.

Para garantizar la autoría y la propiedad intelectual de los autores citados se ha registrado formalmente las referencias bibliográficas.

La autenticidad y originalidad del informe final de investigación ha sido asegurada a través del uso de la plataforma Turnitin

5. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. A nivel descriptivo

Tabla 7. Resultados de la pre y post prueba que mide el desarrollo de la motricidad gruesa A nivel descriptivo Son los resultados individuales por variables e indicadores.

Valoración	Pre prueba		Post prueba	
	fi	f%	fi	f%
Inicio	14	66.7	2	9.5
Proceso	5	23.8	8	38.1
Logro previsto	2	9.5	11	52.4
Total	21	100.0	21	100.0

Fuente: Lista de cotejo de los estudiantes de Vilcas Huamán octubre 2017

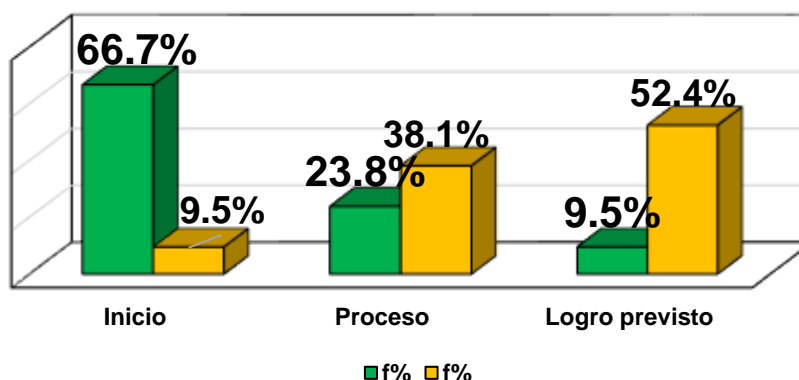


Figura 1: Resultados de la pre prueba y pos prueba que mide el desarrollo de la motricidad gruesa

Fuente: tabla 7

De la tabla 7 y figura 1 nos permite observar los resultados obtenidos por los estudiantes en la prueba que mide el desarrollo de la motricidad gruesa, en la pre prueba el 66,7% (14) se ubica en la valoración inicio, mientras que en la pos prueba el 52,4% (11) se ubican en la valoración logro previsto, demostrándose la eficacia del uso del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Tabla 8. Resultados de la pre y post prueba que mide el desarrollo del esquema corporal de los estudiantes.

Valoración	Pre prueba		Pos prueba	
	fi	f%	fi	f%
Inicio	16	76.2	3	14.3
Proceso	4	19.0	5	23.8
Logro previsto	1	4.8	13	61.9
Total	21	100.0	21	100.0

Fuente: Lista de cotejo de los estudiantes de Vilcas Huamán octubre 2017

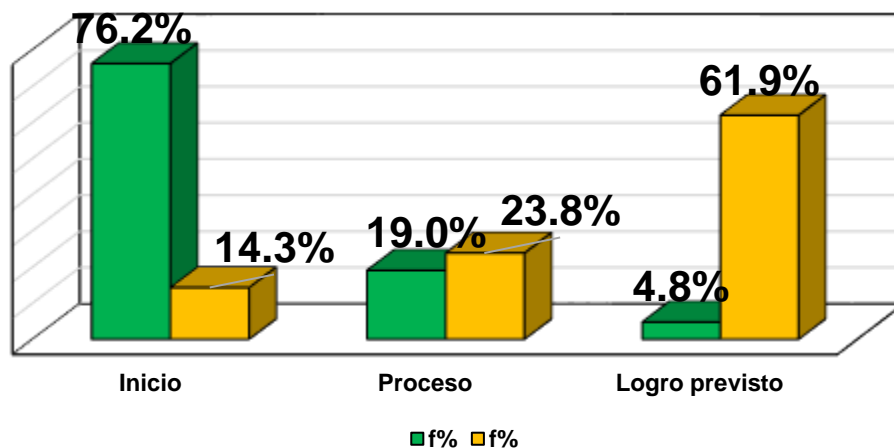


Figura 2: Resultados de la pre prueba y pos prueba que mide el desarrollo del esquema corporal

Fuente: tabla 8

La tabla 8 y figura 2 nos permite observar los resultados obtenidos por los estudiantes en la prueba que mide el desarrollo del esquema corporal, y como podemos observar en la pre prueba el 76,2% (16) se ubica en la valoración inicio, mientras que en la pos prueba el 61,9% (13) de los niños y las niñas se ubica en la valoración logro previsto, demostrándose la eficacia del uso didáctico del juego en el desarrollo del esquema corporal.

Tabla 9. Resultados de la pre prueba y pos prueba que mide el desarrollo de la lateralidad de los estudiantes

Valoración	Pre prueba		Post prueba	
	fi	f%	fi	f%
Inicio	17	81.0	1	4.8
Proceso	3	14.3	2	9.5
Logro previsto	1	4.8	18	85.7
Total	21	100.0	21	100.0

Fuente: Lista de cotejo de los estudiantes de Vilcas Huamán octubre 2017

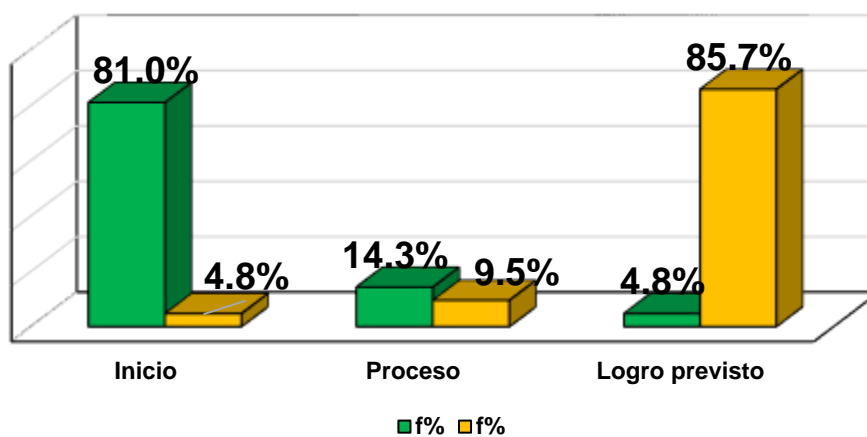


Figura 3: Resultados de la pre prueba y pos prueba que mide el desarrollo de la lateralidad.

Fuente: tabla 9

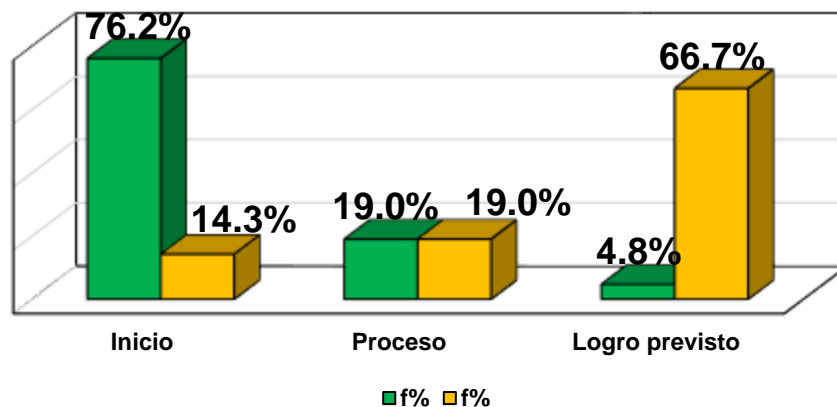
La tabla 9 y figura 3 nos permite observar los resultados obtenidos por los estudiantes en la prueba que mide el desarrollo de la lateralidad, y como podemos observar en la pre prueba el 81,0% (17) se ubica en la valoración inicio, mientras que en la pos prueba el 85,7% (18) de los estudiantes se ubica en la valoración logro previsto, demostrándose la eficacia del uso didáctico del juego en el desarrollo de la lateralidad.

Tabla 10. Resultados de la pre y pos prueba que mide el desarrollo del equilibrio de los estudiantes.

Valoración	Pre prueba		Pos prueba	
	fi	f%	fi	f%
Inicio	16	76.2	3	14.3
Proceso	4	19.0	4	19.0
Logro previsto	1	4.8	14	66.7
Total	21	100.0	21	100.0

Fuente: Lista de cotejo de los estudiantes de Vilcas Huamán octubre 2017

Figura 4: Resultados de la pre prueba y pos prueba que mide el desarrollo del equilibrio.



Fuente: tabla 10

La tabla 10 y la figura 4 nos permite observar los resultados obtenidos por estudiantes en la prueba que mide el desarrollo del equilibrio, y como podemos observar en la pre prueba el 76,2% (16) se ubica en la valoración inicio, mientras que en la pos prueba el 66,7% (14) de los estudiantes se ubica en la valoración logro previsto, demostrándose la eficacia del uso didáctico del juego en el desarrollo de del equilibrio.

Tabla 11. Resultados de las medidas de tendencia central en la pre y post prueba que mide el desarrollo de las dimensiones y la motricidad gruesa

Estadígrafos	Esq.corp pre	Later. pre	Equil pre	Esq.corp pos	Later. pos	Equil pos	Mot.gruesa pre	Mot.gruesa pos
Media	8.0	6.0	8.0	16	14	16	7.33	15.3
Mediana	7.0	7.0	8.0	16.0	16.0	14.0	7.0	16.0
Moda	8.0	7.0	8.0	16.0	16.0	16.0	8.0	16.0
desv-estánd	0.8	0.9	1.0	1.8	1.9	2.2	1.7	5.5

Fuente: Lista de cotejo de los estudiantes de Vilcas Huamán octubre 2017

La tabla 11 nos permite observar que en la pre prueba el valor de $\bar{X} = 7.33$ puntos, mientras que en la pos prueba el valor de $\bar{X} = 15.3$ puntos, lo que implica un incremento considerable de 7,97 puntos, demostrándose que el uso didáctico juego favorece considerablemente el desarrollo de la motricidad gruesa.

5.1.2. A nivel inferencial

El nivel inferencial considera que a partir de los datos presentados y analizados se han extraído las conclusiones.

Prueba de normalidad

Tabla 12. Resultados de la prueba de normalidad de datos

Variables/dimensiones	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Esquema corporal_pre	,822	21	,018
lateralidad_pre	,703	21	,001
Equilibrio_pre	,812	21	,014
Motricidad_gruesa_pre	,782	21	,005

Fuente: Lista de cotejo de los estudiantes de Vilcas Huamán octubre 2017

La tabla 12 nos permite observar que para todos los casos el p_valor es mayor al nivel de significancia $\alpha = 0,05$, lo que significa que los datos no configuran distribución normal por lo que fue necesario elegir un estadígrafo no paramétrico para determinar

la influencia de la variable independiente sobre la dependiente, y al tener como escala de medición el tipo ordinal se ha elegido al estadígrafo denominado Rangos de Wilcoxon, por las razones expuestas.

5.1.3. Prueba de hipótesis

5.1.3.1. Para la hipótesis general

Hipótesis alterna (Ha)

El uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

Hipótesis nula (Ho)

El uso del juego **no** influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

Tabla 13. Resultados de la prueba de contraste que mide la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa

Valores	Motricidad gruesa_pos – Motricidad gruesa_pre
W+	-2,940 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Lista de cotejo de los estudiantes de Vilcas Huamán octubre 2017

La tabla 13 nos permite observar que el valor $W_{+} = -2,940$, mientras que el $p_{valor} = 0,03$, que resulta ser menor al nivel de significancia $\alpha = 0,05$, por lo que se asume la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, podemos afirmar

que, el uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

5.1.3.2. Para la hipótesis específica 1

Hipótesis alterna (Ha)

El uso del juego influye significativamente en el desarrollo del esquema corporal de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

Hipótesis nula (Ho)

El uso del juego **no** influye significativamente en el desarrollo del esquema corporal de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

Tabla 14. Resultados de la prueba de contraste que mide la influencia del juego en el desarrollo del esquema corporal de los estudiantes

Valores	Esquema Corp_pos – Esquema Corp_pre
W+	-2,678 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Lista de cotejo de los estudiantes de Vilcas Huamán octubre 2017

La tabla 14 nos permite observar que el valor $W_{+} = -2,678$, mientras que el $p_{valor} = 0,02$, que resulta ser menor al nivel de significancia $\alpha = 0,05$, por lo que se asume la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, podemos afirmar que, el uso del juego influye significativamente en el desarrollo del esquema corporal

de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

5.1.3.3. Para la hipótesis específica 2

Hipótesis alterna (Ha)

El uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la lateralidad de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

Hipótesis nula (Ho)

El uso del juego **no** influye significativamente en el desarrollo de la lateralidad de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

Tabla 5. Resultados de la prueba de contraste que mide la influencia del juego en el desarrollo de la lateralidad

Valores	Lateralidad_pos - Lateralidad_pre
W+	-2,438 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Lista de cotejo de los estudiantes de Vilcas Huamán octubre 2017

La tabla 15 nos permite observar que el valor $W_{+} = -2,438$, mientras que el $p_{valor} = 0,01$, que resulta ser menor al nivel de significancia $\alpha = 0,05$, por lo que se asume la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, podemos afirmar que, el uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la lateralidad de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

5.1.3.4. Para la hipótesis específica 3

Hipótesis alterna (Ha)

El uso del juego influye significativamente en el desarrollo del equilibrio de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

Hipótesis nula (Ho)

El uso del juego **no** influye significativamente en el desarrollo del equilibrio de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

Tabla 6. Resultados de la prueba de contraste que mide la influencia del juego en el desarrollo del equilibrio

Valores	Equilibrio_pos - Equilibrio_pre
W+	-2,507 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,002

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Lista de cotejo de los estudiantes de Vilcas Huamán octubre 2017

La tabla 16 nos permite observar que el valor $W_{+}=-2,507$, mientras que el $p_valor=0,02$, que resulta ser menor al nivel de significancia $\alpha=0,05$, por lo que se asume la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, podemos afirmar que, el uso del juego influye significativamente en el desarrollo del equilibrio de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

5.2. Análisis de resultados

5.2.1. En relación a la hipótesis general:

El uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018

Los resultados demuestran que en la pre prueba que mide el desarrollo de la motricidad gruesa el 66,7% (14) de estudiantes se ubica en la valoración inicio, mientras que en la pos prueba el 52,4% (11) de los estudiantes se ubica en la valoración logro previsto, demostrándose la eficacia del uso del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Los resultados obtenidos para la hipótesis general corroboran los alcanzados por Mendoza (2013) quien en su tesis titulado: *“Aplicación del juego como recurso didáctico en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de la IEP “José Zapata” del Municipio de Aguas Calientes, México”*, afirma que, el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes resulta complicado en la medida que no se consideran en la organización de las sesiones de aprendizaje el componente lúdico, generando que la mayoría de los niños estén desmotivados.

De la misma manera podemos mencionar que lo señalado tienen sustento en la propuesta teórica de Piaget (1988) cuando señala que el niño crece y estructura su inteligencia a través de los juegos de ejercicio, los juegos simbólicos y los juegos de regla; ubicando a los juegos de construcción como una transición entre las tres estructuras. Los juegos varían según el medio físico y social del niño y pone el ejemplo del automóvil, los niños juegan al imitar, los cambios de velocidad y los dramas del arranque, por la experiencia actual y no corresponde a ninguna herencia biogenética.

Estos resultados nos permiten inferir que en el área de estudio no es muy común que las profesoras de aula utilicen los juegos como recurso didáctico para desarrollar algún componente específico del desarrollo cognitivo o psicológico, por lo que muchas veces se observa que los estudiantes del área de estudio muestran signos de aburrimiento y desinterés por participar en las actividades programadas, porque no es de su interés, menos aún colma sus expectativas.

5.2.2. Para la hipótesis específica 1

El uso del juego influye significativamente en el desarrollo del esquema corporal de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018

Los resultados obtenidos por los estudiantes en la pre prueba que mide el desarrollo del esquema corporal registran que el 76,2% (16) se ubica en la valoración inicio, mientras que en la pos prueba el 61,9% (13) de los estudiantes se ubican en la valoración logro previsto, demostrándose la eficacia del uso del juego en el desarrollo del esquema corporal.

Lo señalado confirma los resultados obtenidos por Soldevilla (2011) quien en su tesis titulado: *“Uso didáctico del juego en desarrollo de la motricidad gruesa en niños de la escuela elemental del Municipio de Loja”*. Ecuador, afirma que, el uso didáctico de actividades lúdicas asegura el desarrollo de las partes gruesa del cuerpo, por lo mismo la mayoría de los niños se muestran predispuestos a realizar actividades que comprometen el desarrollo de las partes gruesas y finas del cuerpo.

Los resultados descritos tienen sustento en la propuesta teórica de Humareda (2015) quien sostiene que el esquema corporal está relacionado a la coordinación

equilibrada de los músculos comprendidos en las extremidades inferiores y superiores en forma armónica de tal manera que se garantiza la ejecución de alguna actividad de manera solventa y efectiva. El esquema corporal involucra la actividad tónica, la misma que es exigencia de los procesos corporales que el cuerpo demanda para ejecutar una actividad que involucra el movimiento, razón por la cual se exigen el desarrollo del acto motor voluntario, la misma que obedece a procesos de adiestramiento, práctica y persistencia en la ejecución de alguna actividad física.

En el área de estudio sucede que pocas veces se ha prestado importancia a desarrollar el esquema corporal en forma conjunta, porque en la mayoría de los casos, las sesiones de aprendizaje están orientados a desarrollar la parte cognitiva de los estudiantes, razón por la cual existen dificultades en el desarrollo de las coordinaciones a nivel motora gruesa y fina, por lo que es necesario que se implementen programas y estrategias que permitan atender el desarrollo de la parte psicomotora de los estudiantes.

5.2.3. Para la hipótesis específica 2

El uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la lateralidad de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

Los resultados obtenidos por los estudiantes en la pre prueba que mide el desarrollo de la lateralidad registra que el 81,0% (17) se ubica en la valoración inicio, mientras que en la pos prueba el 85,7% (18) de los estudiantes se ubica en la valoración logro previsto, demostrándose la eficacia del uso didáctico del juego en el desarrollo de la lateralidad.

Los resultados obtenidos corroboran lo señalado por Vargas (2015) quien en su tesis titulado: *Uso didáctico del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de la IEP "Virgen de Guadalupe" del Municipio de Oaxaca, México*, afirma que, los juegos lúdicos constituyen una fuente inagotable de interés y atención la misma que al ser orientado didácticamente aseguran que los estudiantes desarrollen sus habilidades motrices, logrando así el aprendizaje de esta área.

El sustento teórico de lo manifestado en el párrafo anterior alude a Borja (2014) quien sostiene que la lateralidad es la capacidad que poseen las personas para hacer uso preferentemente uno de los hemisferios del cerebro, constituyéndose en la última etapa del desarrollo evolutivo del cerebro humano. La habilidad para ser diestros o en todo caso para utilizar la mano izquierda o derecho, nos proporciona una idea global sobre lateralidad, la misma que debe ser identificada convenientemente en el nivel inicial, a fin de que se genere espacios y actividades para consolidar el desarrollo del hemisferio que más ha desarrollado el estudiante.

Efectivamente, podemos manifestar que el desarrollo de la lateralidad no es tomado en cuenta en las sesiones de aprendizaje que se desarrollan en las instituciones educativas del nivel inicial, debido a que las profesores no cuentan con suficiente información teórica y práctica sobre la importancia que reviste el desarrollo de este componente, razón por la cual existen muchos problemas a nivel de coordinación, equilibrio y destreza en el dominio de las partes que componen la motricidad gruesa y la motricidad fina, perjudicando sustancialmente el desarrollo integral de los estudiantes.

5.2.4. Para la hipótesis específica 3

El uso del juego influye significativamente en el desarrollo del equilibrio de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018.

Los resultados obtenidos por estudiantes en la pre prueba que mide el desarrollo del equilibrio registra que el 76,2% (16) se ubica en la valoración inicio, mientras que en la pos prueba el 66,7% (14) de los estudiantes se ubica en la valoración logro previsto, demostrándose la eficacia del uso didáctico del juego en el desarrollo de del equilibrio.

Estos resultados corroboran los registros considerados por Sánchez (2014) quien en su tesis titulado. *“Relación de las actividades lúdicas y el desarrollo de la psicomotricidad en niños del Liceo “María Montessori” en el Municipio de Machala”*. Ecuador, afirma que, el uso del juego como recurso didáctico es efectivo en el desarrollo de la psicomotricidad en la medida que permite adquirir destrezas y habilidades en el dominio y equilibrio de las partes finas y gruesas del cuerpo.

Lo manifestado por Sánchez tiene asidero teórico en la propuesta de Badillo (2013) quien sostiene que el equilibrio es la capacidad que posee la persona para realizar un movimiento de manera armónica y estética, atendiendo criterios de resistencia, fuerza y velocidad. Por su parte menciona el autor, que el equilibrio también es la capacidad que tienen las personas para mantenerse erguido, compensando el peso y el desbalance de las otras partes del cuerpo, la misma que requiere destreza, habilidad en el aparato locomotor de las personas.

Muchos de los niños del área de estudio, en las pruebas aplicadas para medir el desarrollo de la motricidad gruesa presentan dificultades en el desarrollo del equilibrio, en razón de que, a nivel de las sesiones de aprendizaje, es poco común observar que las profesoras de aula organicen actividades para trabajar este componente, lo que perjudica sustancialmente a los niños porque no se logra desarrollar sustancialmente el aparato psicomotor.

6. CONCLUSIONES

De los resultados obtenidos podemos afirmar que, el uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Pública N° 23/Mx-P de Vilcas Huamán Región Ayacucho en el año académico 2018, en la medida que el valor $W_{+/-} = -2,940$, mientras que al ser el $p_valor = 0,03$ que resulta ser menor al nivel de significancia $\alpha = 0,05$ se asume la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, con un nivel de significancia del 5% y un intervalo de confianza del 95% (Tabla 13).

El uso del juego influye significativamente en el desarrollo del esquema corporal de los estudiantes, en la medida que el valor $W_{+/-} = -2,6780$, mientras que al ser el $p_valor = 0,02$ que resulta ser menor al nivel de significancia $\alpha = 0,05$ se asume la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, con un nivel de significancia del 5% y un intervalo de confianza del 95% (Tabla 14).

El uso del juego influye significativamente en el desarrollo de la lateralidad de los estudiantes, en la medida que el valor $W_{+/-} = -2,438$, mientras que al ser el $p_valor = 0,01$ que resulta ser menor al nivel de significancia $\alpha = 0,05$ se asume la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, con un nivel de significancia del 5% y un intervalo de confianza del 95% (Tabla 15)

El uso del juego influye significativamente en el desarrollo del equilibrio de los estudiantes, en la medida que el valor $W_{+/-} = -2,507$, mientras que al ser el $p_valor = 0,02$, que resulta ser menor al nivel de significancia $\alpha = 0,05$ se asume la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, con un nivel de significancia del 5% y un intervalo de confianza del 95% (Tabla 16)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alarcón, G. (2015). *Problemas de socialización en los niños*. Lima: San Marcos.
- 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: 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.
- Carrasco, S. (2012). *Metodología de la investigación*. Lima: San Marcos.
- Conde, M. (2014). *Desarrollo psicomotor y desarrollo cognitivo*. Lima: San Marcos.
- Fernández, G. (2014). *Actividades lúdicas y desarrollo psicomotor*. Lima: San Marcos.
- Fernández, J. (2014). *Actividades lúdicas. estrategias metodológicas*. Lima: San Marcos.
- Fernández, J. (2015). *La psicomotricidad y el desarrollo cognitivo en niños*. Lima: San Marcos.

- Fuentes, A. (2014). *Juego y desarrollo psicomotor en niños del pre escolar*. Lima: San Marcos.
- Gonzales, M. (2014). *Habilidades sociales y autoestima*. Lima: Horizonte.
- Gonzales, Z. (2009). *El uso del juego didáctico en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de la Institución Educativa Inicial N° 102 de Ayacucho, Perú*. Ayacucho: Trabajo de investigación presentado a la Universidad San Cristóbal de Huamanga.
- Guerrero, F. (2014). *Juego y sociedad. Estrategias metodológicas*. Lima: San Marcos.
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación*. Ciudad de México: Mc Graw Hill.
- Huamán, H. (2015). *Uso didáctico de los juegos psicomotrices y el desarrollo de la coordinación motora de los niños de la IEP N° 524 "Cristo Rey"*. Ayacucho: Trabajo de investigación presentado a la Universidad César Vallejo sede Ayacucho.
- 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. E. (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.

- Mendoza, M. (2012). *Desarrollo de la psicomotricidad a partir del uso de juegos lúdicos en niños y niñas del Liceo "Juan de Arona", Lara, Venezuela*. Caracas: Trabajo de investigación presentado a la Universidad de Caracas.
- Mendoza (2013) presentó un estudio para obtener el título de profesora de educación inicial a la Universidad de Caracas, Venezuela, la misma que tiene por título: *"Aplicación del juego como recurso didáctico en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de la IEP "José Zapata" del Municipio de Aguas Calientes, México"*.
- Miranda, J. (2015). *Problemas de habilidade sociales en los niños del pre escolar*. Lima: San Marcos.
- Miranda, M. d. (2014). *Desarrollo neupsicológico en el niño*. Lima: UPEU.
- Olortegui, J. (2014). *Importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la coordinación motora en la IEP N° 412-87 de Tambobamba, Ayacucho*. Ayacucho: Trabajo de investigación presentado a la Uniersidad César Vallejo de Trujillo.
- Palomino, G. (2010). *uso didáctico del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de la Institución Educativa Inicial N° 498 de Tarata, Tacna*. Tacna: Trabajo de investigación presentado a la Universidad Jorge Basadre.
- Palomino, M. d. (2015). *El juego como actividad didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños*. Lima: San Marcos.
- Piaget, J. (1988). *Desarrollo social en el niño*. Buenos Aires: Trillas.
- Rivera, J. C. (2014). *Metodología de la investigació cuantitativa*. Lima: San Marcos.
- Rojas, V. (2016). *Investigación científica: Elaboración de tesis en el enfoque cuantitativo*. Lima: San Marcos.

- Sánchez, M. (2014). *Relación de las actividades lúdicas y el desarrollo de la psicomotricidad en niños del Liceo "María Montessori" en el Municipio de Machala, Ecuador*. Machala: Trabajo de investigación presentado a la Universidad de Quito Ecuador para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial.
- 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.
- Suarez, M. (2010). *Uso de actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de la I.E.P "María Montessori" del distrito de Caraz, Ancash*. Caraz: Trabajo de investigación presentado a la Universidad del Santa.
- Suarez, M. (2013). *Psicomotricidad y desarrollo cognitivos en niños*. Lima: San Marcos.
- Suarez, V. (2016). *Desarrollo psicomotor del cuerpo humano*. Lima: San Marcos.
- Tenorio, J. C. (2015). *Gestión del cambio y la prestación de los servicios de la salud en el Hospital Regional de Tumbes* (Primera ed.). (U. C. Trujillo, Ed.) Tumbes: Universidad César Vallejo de Trujillo.
- Ugarriza, M. (2015). *Uso didáctico del juego como recurso para desarrollar la motricidad gruesa de los niños de la IEP "Juan de Arona" de Valparaiso, Chile*. Valparaiso: Trabajo de investigación presentado a la Universidad de Valparaiso para obtener el título de Licenciada en Educación Inicial.
- Urbina, V. (2013). *Juego y actividades sensorio motoras*. Arequipa: Gráfica del Sur.

- Valcárcel, J. (2014). *Gestión del cambio y liderazgo empresarial* (Primera ed.). (J. Mela, Ed.) Barcelona: Paidós.
- 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*. Oaxaca: Trabajo de investigación presentado a la Universidad de Puebla, México.
- Vigotsky, L. (1988). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Graos.
- Villanueva, A. (2012). *Actividades lúdicas y su importancia en el desarrollo de la motricidad fina en niños de la IEP “Federico Froebel” del distrito de Sandia, Puno, 2013*. Puno: Trabajo de investigación presentado a la Universidad del Altiplano.
- Villaroel, M. (2014). *Habilidades sociales y el desarrollo cognitivo en niños*. Lima: San Marcos.
- Zagastizabal, L. (2015). *Los juegos recreativos y su influencia en desarrollo de las habilidades motrices de los niños de la Institución Educativa Pública Inicial N° 435-Belén*. Ayacucho: Trabajo de investigación presentado a la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.
- Zavaleta, G. (2014). *Juegos recreativos y sus potencialidades didácticas*. Lima: San Marcos.

ANEXOS

LISTA DE COTEJO-MOTRICIDAD GRUESA

APELLIDOS Y NOMBRES: _____

EDAD: _____ SEXO: _____ FECHA: _____

CRITERIO	VALORACIÓN		
	SI (2)	EN CIERTA MEDIDA (1)	NO (0)
DIMENSIÓN: ESQUEMA CORPORAL			
1. El niño, sin dificultades realiza: marcha normal, rápida, lenta, grandes pasos, pequeños, marcha hacia adelante, hacia atrás, punta de pies, talones			
2. Describe las partes del cuerpo y las asocia a sus funciones			
3. Nombras partes gruesas de su cuerpo			
4. Baja peldaños y sube peldaños			

OBSERVACIÓN:

LISTA DE COTEJO-MOTRICIDAD GRUESA

APELLIDOS Y NOMBRES: _____

EDAD: _____ SEXO: _____ FECHA: _____

CRITERIO	VALORACIÓN		
	SI (2)	EN CIERTA MEDIDA (1)	NO (0)
DIMENSIÓN: LATERALIDAD			
1. Saltar hacia adelante y hacia atrás, a la derecha y a la izquierda			
2. Mover el cuerpo a la derecha-izquierda, levantar la mano y pie izquierdo, luego levantar mano y pie derechos			
3. Sacar con los pies una pelota que se encuentra entre dos sillas.			
4. Identifica su derecha y su izquierda			

OBSERVACIÓN:

LISTA DE COTEJO-MOTRICIDAD GRUESA

APELLIDOS Y NOMBRES: _____

EDAD: _____ SEXO: _____ FECHA: _____

CRITERIO	VALORACIÓN		
	SI (2)	EN CIERTA MEDIDA (1)	NO (0)
DIMENSIÓN: EQUILIBRIO			
1. Tirar una pelota con las dos manos			
2. Lanzar una pelota con el pie.			
3. Salta con los pies juntos			
4. Salta con un solo pie (derecho), salta con el pie izquierdo			
5. Lanza y recibe la pelota con dos manos.			

OBSERVACIÓN:

Anexo 2

“Año del Buen Servicio al Ciudadano”

Lima, octubre 2017

CARTA N° 01- 2017-01 -D-EPE-ULADECH Católica

Señora: Prof. Alejandra E. García Ñaupas

Directora

I.E.I. N° 23/Mx-P de Vilcashuamán

Presente

Asunto: Permiso para desarrollar pruebas de entrada y salida.

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes egresados de la carrera de Educación Inicial se encuentran realizando el curso de Titulación por Tesis, con la finalidad de optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial.

La Bachiller se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación: **“INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA N° 23/MX-P DE VILCASHUAMÁN REGIÓN AYACUCHO EN EL AÑO ACADÉMICO 2018”** los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año.

Br. REYNA ECHACCAYA TABOADA

Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para realizar la prueba de entrada, sesiones de aprendizaje en base a los juegos y prueba de salida con la lista de cotejo con la sección “Gatitos” de la edad de 4 años, a nuestra estudiante:

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente


VICTORIA VALENZUELA A.
MAGISTER
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA

SESION DE APRENDIZAJE N° 001

Título o Nombre de la Actividad: “Valorando nuestra identidad según mi sexo, tengo un nombre”


Aprendizajes esperados: Que los estudiantes valoren su identidad personal reconociendo al sexo al que pertenecen y desarrollar una imagen corporal ajustada y positiva.

Propósitos de Aprendizaje:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
P.S.	Afirma su identidad	Se valora así mismo	Nombra sus características corporales, algunos roles de género y se identifica como niño o niña.
	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada uno de sus partes en un espacio y un tiempo determinado.	Realiza acciones motrices básicas, como caminar, correr, saltar en sus actividades cotidianas y juegos libres.

Secuencia didáctica:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	Planificación.- Cada estudiante elige en que sector jugar y a que jugar. Organización.- En cada sector los niños y niñas deciden cómo jugar, a qué y con quién jugar. Ejecución.- los estudiantes juegan libremente, tal como se organizaron. Orden.- Al escuchar una determinada consigna, los estudiantes devuelven los juguetes a sus respectivos lugares. Socialización.- Los estudiantes comentan lo que hicieron, cómo jugaron, a qué y con quienes jugaron. Representación.- Dibujan lo que hicieron o jugaron.	Sectores del aula
ACTIVIDADES DE RUTINA	Rutinas: Recepción de los estudiantes, Control de carteles de asistencia, control del tiempo, calendario, Rezo y normas de convivencia Refrigerio: Degustan sus loncheras Aseo: Utilización de los SS.HH. Recreo: saldrán al patio a jugar Salida: Ordenan su aula, guardan los materiales usados, conversamos de lo aprendido durante el día y se despiden	Carteles de actividades permanentes canción
ACTIVIDADES DEL	INICIO Motivación: jugamos a la pelota caliente, se colocan en círculo, van cogiendo la pelota y mencionan su nombre y se la pasan	Pelotas Rompecabezas

<p>PROYECTO DE APRENDIZAJE</p>	<p>rápidamente a su compañero, luego formamos dos grupos de trabajo y se les entrega rompecabezas de un niño y niña, lo arman y se realiza las siguientes preguntas</p> <p>Recojo de saberes previos: ¿Todas las personas tendrán nombre? ¿Cómo me llamo yo? ¿Les agrada su nombre? ¿Eres niño o niña? ¿Qué usan los hombres y qué las mujeres? ¿En qué se diferencian los varones de las mujeres? ¿Los niños pueden usar vestido? ¿Quiénes pueden usar aretes y collares? ¿Yandel es igual a Rubi?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Cuáles son las características del hombre y de la mujer? ¿Qué pasaría si no tuviéramos un nombre?.</p> <p>Propósito de la actividad: Hoy hablaremos de la diferencia entre varón y mujer y de tener un nombre.</p>	
	<p>DESARROLLO</p> <p>Nuevo conocimiento:</p> <p>La docente invita a un niño y una niña a pasar al frente, los demás lo observan y describen en qué se parecen, en qué se diferencian y mencionan sus nombres, luego se les presentará una lámina de un niño y una niña desnudos las pegamos en la pizarra y los describen sus semejanzas y diferencias corporales, nombran algunas actividades que realizan los hombres y otras que realizan las mujeres y vamos anotando las características que los niños mencionan, luego la docente dialoga que todos tenemos un nombre que nos identifica y nos hace distintos y deben llamarnos por nuestro nombre, nosotros debemos llamar por su nombre a nuestro compañero y no por su apodo, y somos diferentes entre varones y mujeres.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Construcción de lo aprendido:</p> <p>Sacamos las prendas de vestir de los muñecos y les decimos que realizaremos el juego “viste al muñeco que es como tú”, para ello se agrupan de acuerdo al sexo y toman el muñeco que les corresponde.</p> <p>A la cuenta de tres los visten seleccionando las prendas y accesorios, luego les ponen un nombre. Terminado el juego cada grupo presenta a sus muñecos con su nombre, edad y las prendas que viste. En seguida se le entrega a cada niño una tarjeta con su nombre, las observan y comparan su nombre con el de sus compañeros, jugamos a buscar su nombre, la profesora coloca las tarjetas en distintos lugares e ellos las encuentran. Pegamos sus nombres en cada mesa donde se sientan.</p> <p>Terminada la actividad realizamos las siguientes preguntas ¿Por qué los niños no pueden utilizar vestido? ¿Las niñas les saldrán bigotes cuando sean grandes? ¿Quiénes utilizan arete? ¿Cómo se llama la parte de nuestro cuerpo que más diferencia a los niños y niñas? ¿Quién les eligió su nombre? ¿Cómo se llamarían si no tuvieran nombre?.</p> <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <p>Se les entrega hojas de aplicación, nombran las prendas de vestir y mencionan a quien le corresponde cada una, luego colorean las prendas de vestir, recortan y pegan al niño o niña según al sexo que corresponde.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Recuento de la actividad o de lo aprendido:</p>	<p>Láminas Siluetas de niño y niñas Tarjeta con los nombres de los niños Vestidos Muñecos Papel Colores Goma</p>

	<p>Metacognición: Responden a preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les agradó lo que hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en otra situación: En casa comentarán con sus padres que nos diferencia de ser niño y niña.</p>	
	REFRIGERIO-RECREO	
<p>Actividad psicomotriz</p> <p>Objetivo:</p> <p>Esquema corporal</p> <p>Orientación espacial</p> <p>Comprensión verbal del lenguaje</p>	<p>El robot sin pilas</p> <p>Asamblea o inicio:</p> <p>En el aula acordamos respetar los acuerdos como cuidar al compañero, jugar con cuidado de no lastimar a los amigos, etc.</p> <p>Nos dirigimos al patio para realizar los ejercicios de calentamiento</p> <p>Con la indicación de la docente adoptamos las siguientes posiciones:</p> <p>Andamos mientras extendemos los brazos</p> <p>Caminamos, tapándonos un ojo con la mano</p> <p>En parejas agarrado de los hombros, caminar por el espacio</p> <p>Dar saltos y corriendo buscamos parejas</p> <p>Desarrollo de la Expresividad:</p> <p>Luego nos dirigimos a la sala de psicomotricidad nos ubicamos formando una columna, la docente explica a los estudiantes que es un robot, cómo se mueve y por qué utiliza el cuerpo de la docente como modelo, quién a la vez se realizará los movimientos de un robot diciendo en voz alta lo que va hacer y los estudiantes lo imitarán:</p> <p>Al principio todos los robots tienen pilas nuevas y andamos por todos lados</p> <ul style="list-style-type: none"> - Movemos la cabeza, movemos los brazos. - De pronto la pila se va agotando y ¡plaf! Hemos caído al suelo. - Las piernas se han quedado hacia arriba, y los brazos también - Se doblan los codos, se doblan las rodillas. - Intentamos levantarnos, nos cuesta mucho trabajo. - Nos quedamos sin pilas y nos desmayamos quedando rígidos en el suelo, luego intentamos levantarnos sin mover las articulaciones. <p>Se darán cuenta de la dificultad que existe para hacerlo</p> <p>Relajación:</p> <p>Para la relajación invitamos a los estudiantes a que echen en el suelo con los ojos cerrados, se imaginan que se meten en una burbuja de agua sin explotarla, una vez dentro la burbuja se mueve lentamente por el espacio. Luego preguntamos ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se llama el juego? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido?</p> <p>Expresión gráfica plástica:</p> <p>Los estudiantes dibujan lo que más les agradó de la actividad realizada y exponen sus trabajos.</p> <p>Cierre:</p> <p>los estudiantes comentan con sus compañeros sobre los sus dibujos que han realizado</p>	<p>patio</p> <p>sala de psicomotricidad</p>

1. Evaluación:

- Observación directa
- Lista de cotejo
- Diálogo grupal e individual
- Expresión gráfica


SESION DE APRENDIZAJE N° 002

1. **Título o Nombre de la Actividad:** “Conozcamos las partes gruesas y finas del cuerpo
2. **Aprendizajes esperados:** Que los estudiantes reconozcan e identifiquen las partes finas y gruesas de su cuerpo y el equilibrio a través de actividades lúdicas y vivenciales.
3. **Propósitos de Aprendizaje:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
C.T	Explora su entorno para conocerlo	Problematiza situaciones para hacer indagación Diseña estrategias para hacer indagación	Reconoce las partes finas de la cabeza y cara Identifica, nombra y señala las extremidades y el tronco
P.S.	Desarrollo psicomotor y cuidado del cuerpo. Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	Explora movimientos nuevos en donde vivencia juegos de equilibrio y desequilibrio, con seguridad y control de su cuerpo, y utilizando diferentes objetos, como telas, pelotas, aros, bloques, entre otros.

4. **Secuencia didáctica:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
ACTIVIDADES DE RUTINA	Rutinas: Recepción de los estudiantes , Control de carteles de asistencia, control del tiempo, calendario, Rezo y normas de convivencia Refrigerio: Degustan sus loncheras Aseo: Utilización de los SS.HH. Recreo: saldrán al patio a jugar Salida: Ordenan su aula, guardan los materiales usados, conversamos de lo aprendido durante el día y se despiden	Carteles de actividades permanentes canción
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación.- Cada estudiante elige en que sector jugar y a que jugar. • Organización.- En cada sector los estudiantes deciden cómo jugar, a qué y con quién jugar. • Ejecución.- los estudiantes juegan libremente, tal como se organizaron. • Orden.- Al escuchar una determinada consigna, los estudiantes devuelven los juguetes a sus respectivos lugares. • Socialización.- Los estudiantes comentan lo qué hicieron, cómo jugaron, a qué y con quienes jugaron. • Representación.-Dibujan lo que hicieron o jugaron. 	Sectores del aula
ACTIVIDADES DEL PROYECTO DE	INICIO Motivación: Despertamos el interés de los estudiantes con la canción “Cuando el Cristiano baila”, para ello se les invita a salir al centro del salón, donde moverán las partes de su cuerpo según indica la canción, terminada la actividad la docente mostrará una muñeca y un muñeco desnudos y se les preguntará	Canción Muñeco Muñeca Lámina de niño y niña desnuda

APRENDI ZAJE	<p>Recojo de saberes previos: ¿Qué dice la canción? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido? ¿Dónde están los codos? ¿Dónde se encuentra los muslos? ¿Los muñecos son iguales? ¿En qué se diferencian?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Cuáles son las partes de nuestra cabeza? ¿Cuáles son las partes de nuestro cuerpo?.</p> <p>Propósito de la actividad: Hoy conoceremos las partes de nuestro cuerpo cabeza, tronco y extremidades</p>	
	<p>DESARROLLO</p> <p>Nuevo conocimiento: La docente mediante la presentación de una lámina de un niño y una niña, pide a los estudiantes a que señalen las partes del cuerpo empezando desde la cabeza hasta los pies, mientras se va registrando las respuestas en las partes del cuerpo trazando una flecha. Luego se les invita a dos niños a pasar al frente para que mencione señalando las partes de su cuerpo y con un plumón completan las partes de la cara y el cuerpo que le falta a la imagen.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Construcción de lo aprendido:</p> <p>Reconocen en ellos mismos y después en el muñeco las partes de su cuerpo: Cabeza y partes finas (ojo, nariz, labios, mejilla, orejas, cejas, pestañas) tronco (pecho, abdomen, senos, ombligo, espalda, nalgas). Extremidades superiores Brazos: (brazo, antebrazo, manos, dedos), extremidades inferiores Piernas (muslo, pierna, pie, dedos). Luego se les invita a pasar al centro del salón, al ritmo de la canción “Mi cuerpo se está moviendo”, moverán sus cuerpos según indica la canción:</p> <p style="padding-left: 40px;">Mi cuerpo se está moviendo, trala la la, la, la Mis cabeza se está moviendo, trala, la, la, la Mis hombritos se está moviendo trala, la, la, la Mis bracitos se está moviendo tral, la, la, la Mi cadera se está moviendo trala, la, la, la Mis rodillas se están moviendo trala, la, la, la Mis piecitos se están moviendo trala, la, la, la</p> <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <p>La docente entrega a cada estudiante el muñeco articulado, observan y manipulan libremente, colorean, recortan, lo arman y lo pegan en otra hoja.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Recuento de la actividad o de lo aprendido:</p> <p>Metacognición: Responden a preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les agradó lo que hicieron? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en otra situación: En casa comentarán con sus padres sobre las partes de su cuerpo.</p>	Láminas Siluetas de niño y niñas Muñecos Papel Colores Goma Muñecos articulados Tijera Canción “moviendo mi cuerpo”
	REFRIGERIO-RECREO	
TALLER DE PSICOMOTRICA D	<p>Imitando a los animales cruzando el puente</p> <p>Asamblea o inicio:</p> <p>En el aula acordamos respetar los acuerdos como cuidar al compañero, jugar con cuidado de no lastimar a los amigos, etc.</p>	Pelotas Escaleras Contenedor

	<p>Se les anunciará con mucho entusiasmo el propósito de la actividad, diciendo que hoy jugaremos a “Imitando a los animales” cruzando el puente”, Nos dirigimos al centro del salón para realizar los ejercicios de calentamiento Con la indicación de la docente adoptamos las siguientes posiciones: De puntillas, subir y bajar Colocar un pie delante del otro y oscilar hacia adelante y atrás Oscilar con los pies separados hacia ambos lados Balancear el cuerpo con un movimiento pendular sobre un solo pie Subir y bajar las escaleras. Lanzar la pelota con una sola mano dentro de un contenedor, después con las dos manos desde una cierta distancia Rebotar una pelota sobre el suelo con una sola mano, luego con las dos manos Alzan los pañuelos hacia arriba, abajo y a los costados Saltan con los dos pies hasta llegar sobre el pañuelo y se sientan de rodillas sobre el pañuelo.</p> <p>Desarrollo de la Expresividad: Nos dirigimos al patio, la docente explica en qué consiste el juego: El juego consiste en que la docente colocará los aros de dos en dos sobre el piso de tal manera que quede ordenado, hace la demostración del juego diciendo voy a imitar a una oveja beeeee, beeee, y colocaré mis extremidades (pies y brazos) dentro de cada aro, y se va caminando de cuatro patas hasta llegar al final, pero sin tropezar los aros, de esta manera los estudiantes en forma ordenada comienzan a realizar el juego imitando a los animalitos: la vaca, el caballo, la ranita, etc.</p> <p>Luego para continuar con el siguiente juego, la docente colocará los diferentes bloques de figuras geométricas de espuma formando un puente, los estudiantes forman una fila y ordenadamente por turnos comenzarán a caminar sobre los bloques con los brazos estirados, el estudiante que se cae, queda eliminado del juego.</p> <p>Relajación: Para la relajación invitamos a los estudiantes a que echen en el suelo con los ojos cerrados, se imaginan que son unas abejitas que van volando de flor en flor tomando el néctar de las flores. Luego preguntamos ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se llama el juego? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido?</p> <p>Expresión gráfica plástica: Los estudiantes dibujan lo que más les agradó de la actividad realizada y exponen sus trabajos.</p> <p>Cierre: los estudiantes comentan con sus compañeros sobre los sus dibujos que han realizado</p>	Pañuelos Aros Bloques de figuras geométricas
--	---	--

5. Evaluación:

- Observación directa
- Lista de cotejo
- Diálogo grupal e individual

SESION DE APRENDIZAJE N° 003

1. **Título o Nombre de la Actividad:** “Tengo dos lados: Derecha - Izquierda”
2. **Aprendizajes esperados:** Que los estudiantes conozcan que el cuerpo humano tiene dos lados derecho e izquierdo, su características, también control postural y coordinación dinámica general
3. **Propósitos de Aprendizaje:**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR DE LOGRO
MAT	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización.	Comunica y representa ideas matemáticas Ubicación y desplazamiento	Expresa con su cuerpo los desplazamientos que realiza para ir de un lugar a otro usando: “hacia la derecha o hacia la izquierda”, “hacia Adelante o hacia atrás”
COM.	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes	Representa figuras humanas, animales, seres de la naturaleza, lugares y situaciones, a su manera, usando diversos medios gráficos y plásticos.

4. **Secuencia didáctica:**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación.- Cada estudiante elige en que sector jugar y a que jugar. • Organización.- En cada sector los estudiantes deciden cómo jugar, a qué y con quién jugar. • Ejecución.- los estudiantes juegan libremente, tal como se organizaron. • Orden.- Al escuchar una determinada consigna, los estudiantes devuelven los juguetes a sus respectivos lugares. • Socialización.- Los estudiantes comentan lo qué hicieron, cómo jugaron, a qué y con quienes jugaron. • Representación.- Dibujan lo que hicieron o jugaron. 	Sectores del aula
ACTIVIDADES DE RUTINA	<p>Rutinas: Recepción de los estudiantes , Control de carteles de asistencia, control del tiempo, calendario, Rezo, normas de convivencia</p> <p>Refrigerio: Degustan sus loncheras</p> <p>Aseo: Utilización de los SS.HH.</p> <p>Recreo: saldrán al patio a jugar</p> <p>Salida: Ordenan su aula, guardan los materiales usados, conversamos de lo aprendido durante el día y se despiden</p>	Carteles de actividades permanentes canción
ACTIVIDADES DEL PROYECTO DE APRENDIZAJE	<p>INICIO</p> <p>Motivación: Se les entregará a los estudiantes dos muñequeras, una roja y otra azul, pedimos que la pulsera roja se la coloquen en su brazo derecho y la azul en su brazo izquierdo.</p> <p>Después verificamos que todos se hayan colocado las muñequeras correctamente, de lo contrario les ayudamos a colocárselos de manera correcta, se les preguntará</p> <p>Recojo de saberes previos: ¿En qué brazo está la pulsera roja? ¿En qué brazo está la pulsera azul? ¿Cuántos lados tenemos? ¿Cuáles son?</p>	Pulseras Papel lustre

	<p>Conflicto cognitivo: ¿Todos tendremos nuestros lados y cómo se llaman?</p> <p>Propósito de los aprendizajes: Hoy vamos conocer nuestros lados: derecho e izquierdo.</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Nuevo conocimiento: La docente invitará a los estudiantes a que pasen al centro del salón y se les pedirá a que levanten la mano derecha y pie derecho, mano izquierda y pie izquierdo, o alternado mano derecha y pie izquierdo, mano izquierda y pie derecho. Luego al ritmo de la canción “Conociendo mis lados”, realizarán los movimientos de cada una de los lados y partes del cuerpo que la canción indica:</p> <p>Con mi cabeza, con mi cabeza, dime que puedo hacer Pensar, pensar, pensar Mover, mover, hacia arriba, hacia arriba, hacia arriba Hacia abajo, hacia abajo, hacia abajo A la derecha, a la izquierda la derecha Con mis brazos, con mis brazos dime que puedo hacer (bis) Abrazar, abrazar, abrazar, aplaudir, aplaudir, Jalar, jalar, jalar Tocar, tocas, tocar , volar, volar, Con mi piernas, con mis piernas dime que puedo hacer (bis) Caminar, caminar, caminar, marchar, marchar Saltar, saltar, correr, corre, zapatear, zapatear.</p> <p>La docente presenta una lámina del cuerpo humano divididos por una línea en dos mitades. Dialogamos con los niños diciendo que el cuerpo humano tiene dos lados: izquierdo y derecho, tenemos un brazo derecho y un pie derecho, un brazo izquierdo y un pie izquierdo, cada uno cumplen una función: para agarrar, llevar objetos, escribir, para caminar, patear, etc.</p> <p>Construcción de lo aprendido: Luego ponemos en el piso cinco flechas rojas hacia la derecha y cinco flechas azules hacia la izquierda, pedimos a los niños que se acerquen y que observen bien el piso. Les preguntamos: ¿Cuántas flechas se dirigen a la derecha? ¿De qué color es? ¿Cuántas flechas se dirigen hacia la izquierda? ¿De qué color es? Pedimos a los niños que levanten la mano derecha y que se desplacen sobre la flecha de color rojo que va hacia la derecha, luego levanten la mano izquierda y se desplazan sobre la flecha de color azul que va hacia la izquierda.</p> <p>Aplicación de lo aprendido: Se les entrega hoja de aplicación identifican y colorean de rojo a los aviones que van a la derecha y de azul a los que van a la izquierda.</p>	<p>Canción “conociendo mis lados Tempera Pincel Cartulina de color Papelote masking</p> <p>hoja de aplicación</p>
	<p>CIERRE:</p> <p>Recuento de la actividad o de lo aprendido:</p> <p>Metacognición: Responden a preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les agradó lo que hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Cuántos lados tenemos?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en otra situación: En casa comentarán con sus padres que nuestro cuerpo tiene dos lados derecho e izquierdo.</p>	
	<p>REFRIGERIO-RECREEO</p>	

<p>Actividad psicomotriz</p>	<p>Jugando con las palicintas.</p> <p>Asamblea o inicio: En el aula recordamos los acuerdos de convivencia para trabajar en armonía durante el juego de cómo cuidar al compañero, jugar con cuidado de no lastimar a los amigos, etc. La docente anuncia con entusiasmo el propósito de la actividad, diciendo que hoy jugaremos con “Las palicintas”. Nos dirigimos al patio para realizar los ejercicios de calentamiento Con la indicación de la docente adoptamos las siguientes posiciones: Corremos despacio alrededor del círculo que está en el patio, luego más rápido Todos se ubican sobre la línea, levantan el pie izquierdo y corren con un solo pie el derecho hasta llegar a la meta, luego cambian de posición y ahora con el pie derecho levantado corren con un solo pie el izquierdo. Levantamos la mano derecha y el pie derecho Levantamos la mano izquierda y el pie izquierdo Saltamos con un solo pie (derecho), luego con el pie (izquierdo) Pateamos la pelota libremente</p> <p>Desarrollo de la Expresividad: Luego nos dirigimos a la sala de psicomotricidad nos ubicamos formando una columna separados, la docente entrega a cada estudiante dos palicintas de diferentes colores y se les explicará en que consiste el juego: El juego consiste en que los estudiantes tienen que levantar la mano derecha y alzar la palicinta hacia arriba y dar giros ondulatorios o circulares en sentido del reloj o al contrario, luego harán lo mismo con la mano izquierda, finalmente girarán las palicintas con las dos manos en sentido horario o al contrario. Terminado el juego colocamos los aros en una columna separados de cierta distancia, se les invita a los estudiantes a que se ubiquen de la siguiente manera: Se ubican detrás del aro Se ubican delante del aro Se ubican al costado del aro Se ubican con el pie derecho dentro del aro y el pie izquierdo fuera del aro Se ubican con el pie izquierdo dentro del aro y el pie derecho fuera del aro. Pasan gateando por debajo de los aros</p> <p>Relajación: Para la relajación invitamos a los estudiantes a que echen sobre el colchón y con los ojos cerrados, respiren profundamente inhalan y exhalan el aire, se imagina que son mariposas que están volando sobre las flores. Luego se les preguntará ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó el juego? ¿Cómo qué hemos jugado? ¿Cuántos lados tenemos? ¿Cuáles son?</p> <p>Expresión gráfica plástica: Los estudiantes dibujan lo que más les agradó de la actividad realizada y exponen sus trabajos.</p> <p>Cierre: los estudiantes comentan con sus compañeros sobre los sus dibujos que han realizado</p>	<p>Sala de psicomotricidad Palicintas Aros pelotas</p>
-------------------------------------	---	---

5. Evaluación:

- Observación directa
- Lista de cotejo
- Diálogo grupal e individual

EVIDENCIAS DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE DE MOTRICIDAD GRUESA Y SUS DIMENSIONES

SESION N° 01 ESQUEMA CORPORAL: "El robot sin pilas"



EQUILIBRIO: “Imitando a los animales cruzando el puente”



SESION N° 02 “cruzando el puente”



SESION DE APRENDIZAJE N° 003 LATERALIDAD: “Jugando con las palicintas”



Saltando con pie derecho e izquierdo



N°		APELIADOS Y NOMBRES		CRITERIO																			
				PRUEBA DE ENTRADA										PRUEBA DE SALIDA									
				DIMENSIÓN: LATERALIDAD										DIMENSIÓN: LATERALIDAD									
				Saltar hacia adelante y hacia atrás, a la derecha y a la izquierda	Mover el cuerpo a la derecha-izquierda, levantar la mano y pie izquierdo, luego levantar mano y pie derechos	Sacar con los pies una pelota que se encuentra entre dos sillas.	Identifica su derecha y su izquierda	Se desplazan siguiendo la consigna: delante – detrás, izquierda-derecha	Saltar hacia adelante y hacia atrás, a la derecha y a la izquierda	Mover el cuerpo a la derecha-izquierda, levantar la mano y pie izquierdo, luego levantar mano y pie derechos	Sacar con los pies una pelota que se encuentra entre dos sillas.	Identifica su derecha y su izquierda	Se desplazan siguiendo la consigna: delante – detrás, izquierda-derecha	Saltar hacia adelante y hacia atrás, a la derecha y a la izquierda	Mover el cuerpo a la derecha-izquierda, levantar la mano y pie izquierdo, luego levantar mano y pie derechos	Sacar con los pies una pelota que se encuentra entre dos sillas.	Identifica su derecha y su izquierda	Se desplazan siguiendo la consigna: delante – detrás, izquierda-derecha	Saltar hacia adelante y hacia atrás, a la derecha y a la izquierda	Mover el cuerpo a la derecha-izquierda, levantar la mano y pie izquierdo, luego levantar mano y pie derechos	Sacar con los pies una pelota que se encuentra entre dos sillas.	Identifica su derecha y su izquierda	Se desplazan siguiendo la consigna: delante – detrás, izquierda-derecha
VALORACIÓN																							
SI (01)	EN CIE RTA ME DID A (1)	NO (0)	SI (01)	EN CIE RTA ME DID A (1)	NO (0)	SI (01)	EN CIE RTA ME DID A (1)	NO (0)	SI (01)	EN CIE RTA ME DID A (1)	NO (0)	SI (01)	EN CIE RTA ME DID A (1)	NO (0)	SI (01)	EN CIE RTA ME DID A (1)	NO (0)	SI (01)	EN CIE RTA ME DID A (1)	NO (0)			
1	ALMEYDA FLORES, Jhonatan		X			X			X			X			X			X			X		
2	BUITRON CARDENAS, Hanna Katherine	X			X			X			X			X			X			X			
3	BUITRON GOMEZ, Kaiser Aimar		X		X			X			X			X			X			X			
4	CARDENAS SUAREZ, Yosimar David		X		X			X			X			X			X			X			
5	CHUCHON PATIÑO, Josimar Angel		X		X			X			X			X			X			X			
6	CUSI BARRIENTOS, Aaron Abel		X		X			X			X			X			X			X			
7	ECHACCAYA ESTRADA, Emely Pamela		X		X			X			X			X			X			X			
8	GAMBOA ALMEYDA, Whinner Rodolfo		X		X			X			X			X			X			X			
9	GOMEZ HUAMANI, Sadith Jasury	X			X			X			X			X			X			X			
10	GUTIERREZ GUTIERREZ, Yenesa		X		X			X			X			X			X			X			
11	GUTIERREZ PALOMINO, Flor Thalia		X		X			X			X			X			X			X			
12	HULLCA NUÑEZ, Miguel Fabian		X		X			X			X			X			X			X			
13	MENDOZA SULCA, Juan David		X		X			X			X			X			X			X			
14	MUJICA TELLO, Soifer Estrella		X		X			X			X			X			X			X			
15	PALOMINO GOMEZ, Baltazar		X		X			X			X			X			X			X			
16	PALOMINO LINARES, Frank Salvador		X		X			X			X			X			X			X			
17	PALOMINO NAJARRO, Rubi Esperanza		X		X			X			X			X			X			X			
18	PATIÑO SOTO, Damaris		X		X			X			X			X			X			X			
19	PRADO CASTILLO, Yourch Adilson		X		X			X			X			X			X			X			
20	SULCA PALOMINO, Yandel	X			X			X			X			X			X			X			
21	TABOADA MENDOZA, Fran Dajiro		X		X			X			X			X			X			X			

