



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DE
APRENDIZAJE PARA LA MEJORA DE LA MOTRICIDAD
GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N°130
DE AZANGIHUA, DISTRITO DE AGUA BLANCA,
PROVINCIA DE EL DORADO, REGIÓN SAN MARTÍN -
2017**

**Tesis para optar el título Profesional de Licenciada en
Educación Inicial**

Presentado por:

Br. Celinda Sánchez Flores

Asesora:

Dra. Graciela Pérez Morán

Chimbote – Perú

2017

HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Mgtr. Andrés Zavaleta Rodríguez
Presidente

Mgtr. Sofia Carhuanina Calahuala
Secretaria

Mgtr. Lita Jiménez López
Miembro

AGRADECIMIENTO

A DIOS

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

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mi madre, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional. A mi padre, por estar siempre conmigo mostrándome lo importante que es valerse por sí mismo. A mi esposo cual amo con todo mi corazón. A mi hijo porque lo amo infinitamente.

RESUMEN

EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA LA MEJORA DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N°130 DE AZANGIHUA, DISTRITO DE AGUA BLANCA, PROVINCIA DE EL DORADO, REGIÓN SAN MARTIN - 2017

La investigación tuvo como objetivo general determinar que los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 130 de Azangihua, Distrito de Agua Blanca, provincia de el Dorado, Región San Martín, en el año 2017. El estudio es de tipo explicativo, nivel cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental, con pretest y post test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 16 niños y niñas de 5 años del nivel Inicial. El instrumento fue la lista de cotejo y la técnica fue la observación. Para el procesamiento de análisis de datos se utilizó la estadística no paramétrica en la prueba de Wilcoxon, dado que las variables de la hipótesis son de naturaleza ordinal y se concluyó que existe diferencia significativa entre los promedios del pre test y post test después de aplicar el juego lúdico

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

ABSTRACT

The study was generally aimed at demonstrating whether recreational activities based on the cooperative approach improves gross motor in children under 3 years "A" Private School District Chimbote, in 2013. Study is a quantitative pre experimental research design with pre test and post test to one group. We worked with a sample population of 18 children 3 years of initial education. The instrument and technique used to collect the data were observation and checklist respectively. For processing data analysis nonparametric statistics were used in the Wilcoxon test, since the variables of the hypothesis are ordinal nature and concluded that there is no significant difference between the mean of pre test and post test after applying the playful game based on the cooperative approach.

Keywords: Leisure activities, cooperative approach, gross motor, initial level.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

HOJA DEL JURADO CALIFICADOR	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA	5
2.1. Didáctica.....	5
2.2. Estrategia Didáctica.....	5
2.2.1. Modalidad de organización de la enseñanza.....	6
2.2.1.1. El Juego lúdico	6
2.2.1.2 Tipos del juego lúdico:	8
2.2.1.2.1 Los juegos populares:	8
2.2.1.2.2 Juegos tradicionales:	10
2.2.1.2.3 Juegos infantiles:	11
2.2.1.2.3 .1 El juego funcional o de ejercicio:.....	11

2.2.1.2.3 .2 El juego simbólico:	11
2.2.1.2.3 .3 El juego de reglas:	12
2.2.1.2.3.4 El juego de construcción:.....	12
2.2.1.3 La actividad lúdica:.....	12
2.2.1. 4 Secuencia didáctica:	13
2.2.2 Enfoque metodológico de aprendizaje.....	14
2.2.2.1 Enfoque cooperativo:.....	16
2.2.2 Recurso con aportes de aprendizaje:.....	16
2.2.3 Motricidad:.....	17
2.2.3.1 Desarrollo de la motricidad gruesa:.....	18
2.2.3.1.1 Aspectos /dimensiones:.....	21
2.2.3.1.1 .1 Dominio corporal dinámico:.....	21
2.2.3.1.1 .1. Coordinación :.....	21
2.2.3.1 .1 .1 tipos de actividades:.....	22
2.2.3.1.1 .1 .1. Caminar:.....	22
2.2.3.1.1 .1 .2 Correr:.....	22
2.2.3.1.1 .1 .3 Saltar:.....	23
2.2.3.1.1 .1 .4 Rastrear:.....	24
2.2.3.1.1 .1 .5 Trepar:.....	24
2.2.3.1.1 .1 .2 Equilibrio dinámico :.....	24
2.2.3.1.1 .2 Dominio corporal estático:.....	25
2.2.3.1.1 .2 .1 Equilibrio estático:.....	25
2.2.3.1.1 .2.2 Tono muscular:.....	26

2.3. Hipótesis de la Investigación.....	28
III. METODOLOGIA.....	28
3.1. Diseño de investigación.....	28
3.2. Población Muestral.....	30
3.5. Técnicas e Instrumentos.....	31
3.3. Plan de análisis.....	33
3.4. Prueba de Wilcoxon.....	34
3.6. Definición y Operalización de Variables.....	35
3.6.1. Variable Independiente.....	36
3.6.2. Variable Dependiente.....	36
IV.- RESULTADOS.....	37
4.1. Resultados.....	41
4.2. Análisis de Resultados.....	50
V. CONCLUSIONES.....	54
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	55
ANEXOS.....	62
Anexo N°1.	63
Anexo N°2.	67
Anexo N°3.	68
Anexo N°4.	70

ÍNDICE DE TABLAS

Población muestral de los niños de 5 años de edad del aula I.E. N°130 de Azangihua Tabla 1	31
Escala de calificación Tabla 2	34
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años en el pre test Tabla 3	41
Primera Sesión: jugando a desplazarnos Tabla 4	42
Segunda Sesión: desplazándome me divierto Tabla 5	43
Tercera Sesión: coordinando mis movimientos Tabla 6	44
Cuarta Sesión: jugando con mi coordinación Tabla 7	45
Quinta Sesión: jugando con mi coordinación Tabla 8	46
Sexta Sesión: saltando me divierto Tabla 9	47
Séptima Sesión: juguemos a desplazarnos Tabla 10	48
Octava Sesión: desplazándome me divierto Tabla 11	49
Novena Sesión: coordinando mis movimientos Tabla 12	50

Décima Sesión: jugando a desplazarme	
Tabla 13	51
Onceava Sesión: desplazándome me divierto	
Tabla 14	52
Doceava Sesión: jugando a los volantines	
Tabla 15	53
Treceava sesión : jugando a los volantines	
Tabla 16	54
catorceava sesión : jugando con mi coordinación	
Tabla 17	55
Quinceava sesión : caminando en diferentes direcciones	
Tabla 18	56
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años en el post test	
Tabla 19	57
Estadísticos descriptivos	
Tabla 20	59
Rangos	
Tabla 21	60
Estadísticos de Contraste ^a	
Tabla 22	61

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años en el pre test GRÁFICO 1	41
Primera Sesión: jugando a desplazarnos GRÁFICO 2	42
Segunda Sesión: desplazándome me divierto GRÁFICO 3	43
Tercera Sesión: coordinando mis movimientos GRÁFICO 4	44
Cuarta Sesión: jugando con mi coordinación GRÁFICO 5	45
Quinta Sesión: jugando con mi coordinación GRÁFICO 6	46
Sexta Sesión: saltando me divierto GRÁFICO 7	47
Séptima Sesión: juguemos a desplazarnos GRÁFICO 8	48
Octava Sesión: desplazándome me divierto GRÁFICO 9	49
Novena Sesión: coordinando mis movimientos GRÁFICO 10	50
Décima Sesión: jugando a desplazarme GRÁFICO 11	51
Onceava Sesión: desplazándome me divierto GRÁFICO 12	52

Doceava Sesión: jugando a los volantines	
GRÁFICO 13	53
Treceava sesión : jugando a los volantines	
GRÁFICO 14	54
catorceava sesión : jugando con mi coordinación	
GRÁFICO 15	55
Quinceava sesión : caminando en diferentes direcciones	
GRÁFICO 16	56
Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años en el post test	
GRÁFICO 17	57

I. INTRODUCCIÓN

Desde que nace el niño y se incorpora al seno familia está en completo cuidado y atención porque requiere de un apoyo para el desarrollo de sus potencialidades. Dentro de un ámbito educativo no hay dudas de que la motricidad gruesa es y ha sido siempre de gran importancia para el desarrollo motor de los niños y niñas. El movimiento y expresión por sobre otras demuestra que es entonces una de las capacidades del hombre más importantes y útiles para la convivencia en sociedad.

El desarrollo motor se debe a una gran variedad de habilidades motoras que se encuentran ligadas, y este desarrollo de movimientos complejos se vuelve cada vez más automático a medida que el sistema nervioso madura haciendo que estos movimientos que en un principio son muy complejos se vuelven cada vez más fáciles.

Durante el desarrollo de la clase, en aula el niño muestra actitudes poco común de un niño que llega motivado y deseoso de aprender, la debilidad que denotan es que tienen dificultad al realizar los movimientos de coordinación y desplazamiento.

En la I.E. 130 de Azangihua, los niños presentan dificultades en su motricidad gruesa, se interesan más por trabajar que por estudiar, son de contextura gruesa, no muestran interés por las actividades entre otros. En base a la problemática descrita se formuló el siguiente enunciado: ¿De qué manera la aplicación de juego lúdico basado como estrategia de

aprendizaje mejora la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N°130 de Azangihua, distrito de Agua Blanca, provincia de el Dorado, Región San Martín - 2017?

Entonces se plantea el siguiente objetivo general: Determinar si la aplicación de juego lúdico basado como estrategia de aprendizaje mejora la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N°130 de Azangihua, distrito de Agua Blanca, provincia de el Dorado, Región San Martín – 2017. Y para dar cumplimiento al objetivo general se han formulado 3 objetivos específicos:

- Evaluar el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años a través del pre test.
- Aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje
- Evaluar la motricidad gruesa en los niños de 5 años a través de post test.

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

La motricidad ocupa un lugar importante en el desarrollo motor, emocional e Intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo post-moderno; por consiguiente;

es desde la educación preescolar donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento.

La investigación, considera importante impulsar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje por cuanto últimamente el Ministerio de Educación está poniendo mayor énfasis al juego y por ende a todos los tipos de juego donde involucre el desarrollo motriz, lenguaje y coordinación del niño, es decir en todo su corpóreo del niño.

Por ello, los resultados apuntan a que los niños y niñas de la I.E. N°130 de Azangihua, distrito de Agua Blanca, provincia de el Dorado, Región San Martín, logren un desarrollo acorde a su edad cronológica y que motive a movilizar y ejercitar destrezas tanto gruesas como finas en su rendimiento escolar

En el campo teórico, se llevó a cabo actividades de juego lúdico en el aula, para desarrollar el desempeño de los niños y niñas que le conduzcan a lograr la mejora en su corpóreo grueso. En lo metodológico, permite que niñas pongan en juego sus conocimientos previos y obligarlo a cuestionarlos y modificarlos, a construir y validar otros nuevos, En lo práctico, la investigación genera expectativas en el aula, ya que tendrá un gran impacto en el docente y en los niños (as) en el área de Psicomotricidad, En consecuencia la presente investigación es relevante para los futuros docentes ya que deben ser capaces de crear estrategias didácticas para la mejora de la motricidad gruesa a través del juego lúdicos, creen nuevo conocimiento y lo apliquen, buscando que sean creadores de su propio aprendizaje, que el mismo interactúe con el mundo que le rodea tomando retos que se presente en su vida.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Didáctica

Bernardo (2006) la didáctica es el arte de enseñar o dirección técnica del aprendizaje. Es parte de la pedagogía que describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces, para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación.

Carrasco (2004) La didáctica es la acción que el docente ejerce sobre la dirección del educando, para que este llegue a alcanzar los objetivos de la educación. Este proceso implica la utilización de una serie de recursos técnicos para dirigir y facilitar el aprendizaje.

Abeli (1995) La didáctica es la rama de la Pedagogía que se encarga de buscar métodos formas y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educados.

2.2. Estrategia didáctica

Carrasco (2004) manifiesta que son un conjunto de modalidades de organización de la enseñanza basado en el enfoque metodológico del aprendizaje utilizando recurso como soporte de aprendizaje. La palabra estrategia se refiere a aquella secuencia ordenada y sistematizada de actividades y recursos que los profesores utilizamos en nuestra práctica educativa, tiene como principal objetivo de facilitar el aprendizaje de nuestros alumnos.

Damián (2006) La estrategia didáctica se basa en principios metodológicos como señas de identidad de una actuación educativa concreta, es por eso que se dice que las estrategias didácticas son aquellas acciones que les caracterizan y permiten diferenciar otros tipos de actuaciones; depende del momento en que se encuentra el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.2.1 Características de la organización de la enseñanza

Aguerrondo (2003) La modalidad de la organización de la enseñanza, implica la gestión de un proceso de comunicación que se realiza con una finalidad específica y en el contexto determinado de una clase .Es la manera de ser o incluso de expresarse. El término procede de modo, que es la apariencia visible, un procedimiento o una forma. Aquello desarrollado bajo una determinada modalidad respeta ciertas reglas y mecanismos; por lo tanto, no resulta libre o espontáneo.

2.2.1.1 El Juego lúdico

De acuerdo a Castillo (2008) es una actividad u operación que se ejerce o se realiza solo con miras en sí mismo. Es una actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral.Las actividades lúdicas implican que el niño (a) al ocuparse en su quehacer espontaneo crea se imagina y sobre todo se divierte

Piaget (2012) afirma que “El juego tiene mucho más un sentido de asimilación que acomodación .es decir a través del juego se propician aprendizajes sin dar cuenta al niño que lo está haciendo. Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de

pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación.

Froebel (2000) Fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego, quien con la aplicación de su pedagogía para la formación del niño, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidad e intereses. Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad. Considerando que por medio de este el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

Bruner (citado por Ortega Lozano, 1996) afirma que el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizaje previo y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

Vygotsky (2010) otorgó al juego, como instrumento y recurso social-cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

En tal sentido, Villarreal (2003) en su investigación titulada “El uso del Juego como elemento propiciador de aprendizajes significativos en estudiantes de nivel preescolar” en Sinaloa; concluye que los docentes no ponen en práctica el juego lúdico en el aprendizaje significativo. Esta investigación ha permitido experimentar las ventajas de las estrategias dinámicas en base al juego lúdico en el aprendizaje significativo.

2.2.1.2 Tipos del juego lúdico:

Rodríguez (1887) aclarando lo concerniente a las etapas del juego y en vista de lo que reporta, se sustraen elementos necesarios para implementar la actividad lúdica mediante las variaciones que del juego se hace, mismas que se plasman en líneas posteriores.

2.2.1.2.1 Los juegos populares

García (2007) están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de Jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique. Los juegos populares suelen tener pocas reglas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse, con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

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

2.2.1.2.2 Juegos tradicionales

García (2007) son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Los juegos tradicionales son juegos que nunca pasan de moda y siempre se practican, son transmitidos de generación en generación.

En tal sentido Jeans (2004) en su investigación titulada “Beneficio de los Juegos tradicionales aplicados a la educación” concluye que el juego tradicional es una técnica pedagógica conocida y utilizada de diversas maneras, el docente no pone en práctica los llamados juegos tradicionales. Además, se ha podido demostrar que el juego tradicional construido es un producto utilizable en la práctica, y que resulta satisfactorio para jugadores habituales, exigentes, por tanto de rol. Respecto a los aspectos educativos, se ha

proporcionado un enfoque controlada y documentada para cubrir nuevos objetivos didácticos y facilitar a terceros el análisis, mejora de la motricidad gruesa.

2.2.1.2.3 Juegos infantiles:

2.2.1.2.3 .1 El juego funcional o de ejercicio

García (2007) entre los 0-5 años. Son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son: Desarrollo sensorial, Coordinación de los movimientos y los desplazamientos, desarrollo del equilibrio estático y dinámico, Comprensión del mundo que rodea al niño y niña, Auto superación, Interacción social con el adulto de referencia, Coordinación óculo-manual.

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

2.2.1.2.3 .2 El juego simbólico

Piaget (2008) Entre los 2-7 años, Estadio pre operacional Consiste en simular situaciones reales o imaginarias, creando o imitando personajes que no están presentes en el momento del juego. Los beneficios del juego simbólico son: Comprensión y asimilación el entorno, Aprendizaje de roles establecidos en la sociedad adulta, Desarrollo del lenguaje, Desarrollo de la imaginación y la creatividad.

2.2.1.2.3 .3 El juego de reglas

Márquez (2008) tiene un carácter necesariamente social. Se basa en reglas simples y concretas que todos deben respetar. La estructura y seguimiento de las reglas definen el juego. Los beneficios del juego de reglas son: Se aprende a ganar y perder, a respetar turnos y normas y opiniones o acciones de los compañeros de juego, Aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades, Favorecimiento del desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

2.2.1.2.3.4 El juego de construcción

Márquez (2008) aparece alrededor del primer año. Se realiza en paralelo a los demás tipos de juego. Evoluciona con los años. Los beneficios del juego de construcción son: potenciación de la creatividad, desarrollo de la generosidad y el juego compartido, Desarrollo de la coordinación óculo-manual, Aumento del control corporal durante las acciones, Incremento de la motricidad fina, Aumento de la capacidad de atención y concentración.

2.2.1.3 La actividad lúdica

Gregory (2006) existe interacción con elementos tanto físicos (otros niños, juguetes u objetos) como imaginativos (representación y manejos concretos o simbólicos) Principios de la actividad lúdica, respete el juego del niño, estimule el juego, Asigne un lugar, Organice los juguetes según la edad, Colóquese a nivel del niño, Intente jugar como niño o niña, Deje al niño seleccionar sus juguetes. Factores que determinan el juego, el Sexo

la Edad cronológica y mental, Influencia familiar, Condiciones de vida y Valores culturales.

Características del juego:

Es una actividad espontánea y libre no tiene interés material Se desarrolla con orden Es un espacio liberador El juego no aburre Es una fantasía hecha realidad Es una reproducción de la realidad Se expresa en un tiempo y espacio Puede ser individual o social Es evolutivo Es una forma de comunicación es original.

2.2.1.5. El juego y el aprendizaje:

El estudiante durante el juego se convierte en ente activo y no pasivo, por cuanto el desarrollo pedagógico se orienta hacia determinado fin. De allí que Antunes, (2014) señala que el “...interés del aprendiz ha pasado a ser fuerza que dirige el proceso del aprendizaje, sus experiencias y descubrimientos, el motor de su progreso, y el profesor, un generador de situaciones estimuladoras y eficaces.” (p.32). Continúa diciendo que el juego es un mediador del aprendizaje que busca incorporar elementos fundamentales en el desarrollo del niño. De allí que dice:

...juego gana espacio como instrumento ideal del aprendizaje, en la medida en que propone un estímulo al interés del alumno que, como a todos los pequeños le encanta jugar, principalmente solo, y desarrolla niveles distintos de su experiencia personal y social. (p.32)

2.2.1. 6. Secuencia didáctica

Garza (2009) el objetivo didáctico, es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego “busca la pareja “, lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas , manzanas , etc. el objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar .

Las acciones lúdicas constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico .estas acciones deben manifestarse claramente, y si no están presentes, no hay juego, sino un ejercicio didáctico.

Estimulan la actividad , hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos .un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos ,por ejemplo ,cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer que cambios se han producido con las partes que lo forman .

Santibáñez (2009) Los maestros deben tener en cuenta que , en esta edad , el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica , pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado .

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

¿Qué reglas deben distinguir de los demás juegos?

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

2.2.2 Enfoque metodológico de aprendizaje

Hernández, (2003) Es una metodología de enseñanza aprendizaje por medio de la cual los estudiantes adquieren procesos de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza.

2.2.2.1 Enfoque cooperativo

Vygotsky (citado por García, 2006) Es un enfoque que trata de organizar las actividades dentro del aula para convertirlas en una experiencia social y académica de aprendizaje. Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva. La interacción en grupo motiva tanto a lograr su propio aprendizaje como acrecentar los logros de los demás.

Para Vygotsky los procesos psicológicos superiores se originan en la vida social, es decir, en la participación de sujeto en las actividades compartidas con otros, El aprendizaje en este enfoque depende del intercambio de información entre los estudiantes, los cuales están motivados tanto para lograr su propio aprendizaje como para acrecentar los logros de los demás.

Claudio (2003) Uno de los precursores de este nuevo modelo educativo fue el pedagogo norteamericano John Dewey, quien promovía la importancia de construir conocimientos dentro del aula a partir de la interacción y la ayuda entre pares en forma sistemática. Si bien

en la literatura pedagógica tiende a verse la relación aprendizaje colaborativo - cooperativo como sinónimos, según autores como Panitz "La diferencia esencial entre estos dos procesos de aprendizaje es que en el primero los alumnos son quienes diseñan su estructura de interacciones y mantienen el control sobre las diferentes decisiones que repercuten en su aprendizaje, mientras que en el segundo, es el profesor quien diseña y mantiene casi, por completo el control en la estructura de interacciones y de los resultados que se han de obtener.

El aprendizaje cooperativo y el aprendizaje colaborativo son enfoques que en su forma son Aprendizaje cooperativo, aprendizaje colaborativo, estructuras, rol del profesor y alumnos, fines socio-afectivos, fines personales y sociales, ambiente, condiciones, metodología, aportes.

Hernández, y Fernández (2007) Cooperativo y el colaborativo, Ambos aprendizajes se relacionan en que ambos consisten en trabajar con grupos de alumnos, sin embargo, existen diferencias entre ambos que Cuando se trabaja en una actividad que usa el Aprendizaje cooperativo, el grupo de estudiantes en la clase trabaja junto .Durante un periodo de tiempo que va de una hora de clases hasta varias semanas para lograr las metas de aprendizaje que han compartido, al igual que se terminan las tareas y asignaciones específicas. Hay una gran variedad de formas para estructurar los grupos de aprendizaje cooperativo algunos de ellos serían para: Aprender información nueva, Lograr la solución de problemas, Realizar experimentos de ciencia, Trabajar en una redacción de una composición.

2.2.2.2. Recurso con aportes de aprendizaje

Galeno (2010) Recursos para el aprendizaje lúdica creatividad facultad de crear, capacidad de creación. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. Denominada también ingenio, inventiva, pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente o pensamiento creativo, es la generación de nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones de ideas, que habitualmente producen soluciones originales. Conjunto de elementos, procedimientos y estrategias que deben ponerse en funcionamiento para facilitar y mediar en los procesos de aprendizaje y proceso de construcción.

Toda actividad lúdica se apoya en juguetes. Los juguetes sirven para representar, interactuar, competir, explorar, reforzar su autoimagen, manifestar afectos y sentimientos, construir su vivencia, adquirir conocimientos, ejercitarse física y mentalmente y adquirir valores y principios.

2.2.2.3 Motricidad gruesa

Según Ferrandiz y Gutiez (2006) señala que la motricidad gruesa lo constituye el cuerpo del cual realiza movimientos con alto grado de precisión (p.74) En realidad existen diferentes autores que señalan cada uno desde su punto de vista que el desarrollo motriz se da desde el nacimiento hasta la vejez.

2.2.3.1 Crecimiento de la motricidad gruesa.

Santamaría (2008) la motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Es la capacidad para dominar los segmentos gruesos de nuestro cuerpo el área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. La motricidad fina se relaciona con los movimientos finos coordinados entre ojos y manos. El compás de la secuencia varía de acuerdo a la persona (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental.

Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas. El seguimiento de la Motricidad Gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño.

Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio...etc.

La motricidad también abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea.

Así pues, el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos

musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.

Su evolución a lo largo de la etapa de Nivel Inicial debe ser cuidadosamente documentada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos.

En síntesis, el desarrollo de la motricidad gruesa es importante porque abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea.

Albán (2008) en su investigación titulada “Estudio comparativo del desarrollo psicomotor grueso en dos instituciones educativa de la ciudad de Quito , establece la importancia que tiene el lograr un adecuado desarrollo motor grueso ,concluye que el docente no pone en práctica actividades que favorecen el desarrollo de la motricidad gruesa siendo muy estáticas sus clases .

2.2.3.1.1. Aspectos /dimensiones

2.2.3.1.1 .1 **Dominio corporal dinámico**

Luna (2008) es la capacidad de admitir dominios de todas las partes del cuerpo y establecer movimientos controlados y voluntarios. Este dominio permite regular su cuerpo así como

cuando se desplaza para obtener un objeto o manipular algo ya tiene el control viso-manual y por ende del movimiento de su cuerpo se torna dinámico.

2.2.3.1.1 .1 .1 Coordinación

Hernández (2006) aporta que la coordinación asume normas que permiten al niño mayor independencia ya que sus movimientos son más estables y seguros, lo cual corre el riesgo de obtener un comportamiento mecánico sin control a estímulos. Al lograr automatizar la respuesta motora.

Por su parte Domínguez (2013) señala que es justamente la coordinación la que “permite realizar movimientos complejos en los que intervienen varias partes del cuerpo, gracias a la independencia de patrones motores” (p.37). Estos movimientos de coordinación con el tiempo es posible llegar a predominar en los niños ya que un camino para la escritura.

Por su parte Quiros (2013) señala que la coordinación en general es el movimiento que pone en juego la acción de tanto sus extremidades inferiores como superiores por cuanto pone en práctica actividades complejas como livianas, siempre el niños busca descubrir por si solo nuevos hechos que le permitan aprender.

2.2.3.1.1 .1 .1 Caminar

Gómez (2006) el caminar requiere de una finalidad hacia donde deseas llegar y de ello va a depender la urgencia con lo que quieres llegar. En el niño por lo general la velocidad

adecuada del desplazamiento, los cambios de dirección y las paradas no pueden precisarse ya que dependiendo la edad el niños puede desplazarse realizando movimientos bruscos como movimientos suaves. Los desplazamientos se distinguen en seis tipos: adelante, atrás, lateral, diagonal adelante, diagonal atrás y pasos cruzados. Por otra parte, éstos pueden ser naturales u obligados que conducen a un fin determinado. Por ello es muy importante brindar seguridad y estabilidad al caminar ya que de ello va a depender la construcción de sus movimientos con direcciones correctas.

2.2.3.1.1 .1 .1 .2 Correr

Continúa diciendo Gómez (2006) que para correr la persona debe haber adquirido ciertos patrones desde que inicia el caminar para que de esta manera sus movimientos sean dirigidos y no espontaneo. A partir de los dos 4 años, correr será una actividad corriente para el niño, aunque tenga problemas para detenerse o realizar giros. Luego el dominio de la actividad motora le permitirá mejorar y controlar las partes que componen cuando se corre, como los son la partida, cambios de dirección, aceleración y parada.

2.2.3.1.1 .1 .1.3 Saltar

Para entender al niño en su complejidad de la búsqueda de la autonomía es necesario describir cada uno de los hechos que el realiza es así que Quiros, (2013) dice que el “salto es una habilidad compleja que requiere el logro de una buena capacidad de coordinación dinámica general” (p.76). El salto es posible desarrollarlo progresivamente parte desde un

simple paso largo hacia uno que requiere equilibrio y seguridad, pero en todo este proceso el niño va impartiendo movimientos coordinados ya sea de los pies o de las manos.

Gómez (2006) este autor hace referencia que el niño desarrolla su motricidad gruesa en la medida en que realiza movimientos de arriba abajo delante atrás requiere de fuerza, para ello él puede saltar, correr o caminar lo importante que el sigue las instrucciones y su cuerpo obedece las ordenes, que van de la más sencillas a las más complejas.

2.2.3.1.1 .1 .1 .4 Rastrear

Gómez (2006) señala que es conectarse con el mundo natural, es percibir y sentir el desplazamiento de su cuerpo en la superficie de un piso o tierra, de esta manera encuentra diferencia y por ende realiza mayor esfuerzo al desplazarse utilizando todas las extremidades de su cuerpo. En muchos casos, los niños actúan por imitación desde ya no resulta fácil rastrearse ya que requiere de mayor esfuerzo del cuerpo.

2.2.3.1.1 .1 .1 .5 Tregar

Para la Real Academia, (2017) tregar significa subir a un lugar alto o poco accesible valiéndose y ayudándose de los pies y manos” Gómez (2006).

Por su parte Pulkkinen (2007) señala que “...que cuando un bebé aprender a gatear, lo primero que quiere es ir hacia arriba, tregar sobre su madre, el sofá o la cama” (p.16). Lo cual implica peligro en los padres porque el niño aún no tiene seguridad de sus actos y desconoce el peligro, por ello es importante que en los primeros años de vida el niño tenga protección y cuidado.

2.2.3.1.1 .1 .2. Equilibrio dinámico

Ortiz (2009) sostiene es importante en el desarrollo del niño, tiene que ver con la fuerza y estabilidad que tiene el niño al movilizarse de un lugar a otro. El equilibrio tiene relación con el sistema óseo, sistema nervioso y muscular ya que posibilita el control de la posición de la persona.

Por su parte, Quiros, (2013) sostiene aspectos que se requiere tener en cuenta para una mejor comprensión del niño el cual consiste en:

que el equilibrio es espontaneo se trabaja junto a las actividades de coordinación dinámica general, fundamentalmente con la marcha, la carrera y el salto, a través de la modificación de los apoyos en el suelo (andar de puntillas, con los talones, etc.), desplazamientos con paros y realización de las actividades con los ojos cerrados. (76)

2.2.3.1.1.2 Dominio corporal estático

Meuse (2006) se refiere a todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; este se apoya principalmente en el equilibrio estático, el tono muscular, la respiración y la relajación.

2.2.3.1.1.2.1 Equilibrio estático

García (2012) el control del equilibrio estático es la capacidad de mantener una posición sin moverse; inicia al final del primer año de vida, luego de que el niño sea capaz de

mantenerse en pie por sí solo. Accederá el autocontrol del equilibrio estático a partir de los 5 años y finalmente se completará a los 9 ó 10 años de edad.

2.2.3.1.1 .2.2 Tono muscular

García (2012) Sostiene que el aspecto muscular se genera por la buena alimentación y sus movimientos giran en torno a la necesidad del cuerpo.

Según Educaguía (s/f) señala que el tono muscular del niño intervienen diversos factores materiales como en movimiento los cuales son ordenados por el sistema nervioso. Esto tiene mayor funcionalidad en la medida en que el niño presente mayor afectividad en su familia. El cual parte desde su temprana edad del niño, cuanta atención tenga mejor se aumentará o disminuirá el tono muscular. (p.55)

2.2.3.1.1 .2.3 Respiración-relajación neuromuscular

Calero (2006) El niños en su desarrollo evolutivo de su cuerpo existe componentes que por si van creciendo, sin embargo así como se desarrolla también necesita un tono muscular estable y menos tenso, por ello señala que el niño también requiere relajación en su cuerpo para ello, se debe trabajar la respiración profunda que va desde la inspiración como la expiración.

2.3. Hipótesis de la investigación

El juego lúdico basado en el enfoque cooperativo mejora significativamente la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa 130 de Azangihua, distrito de Agua Blanca.

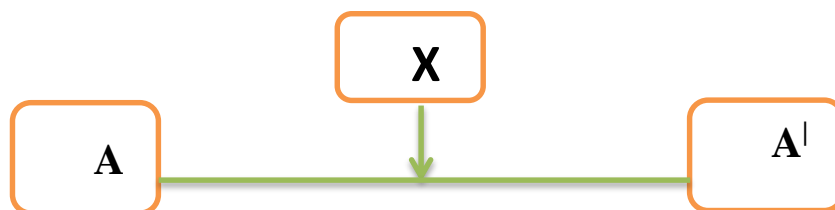
III. METODOLOGÍA

La presente investigación es de tipo explicativo. Explicativo Albugicci (2006) porque es un estudio que van más allá de la descripción de conceptos, fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; está dirigido a responder a las causas de los eventos físicos y sociales que se producen en un determinado lugar. Además, se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta.

Por otro lado, el nivel de investigación, es cuantitativa ya que cuantifica o mide numéricamente las variables estudiadas.

3.1. Diseño de la investigación

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



Dónde:

A = Pre test al grupo

X = Aplicación del juego lúdico como estrategia de aprendizaje

A= Post test al grupo

3.2. Población muestral

Tabla 1. Población muestral de los estudiantes de 5 años de edad

Institución educativa	Distrito	Grado y Sección	N° estudiantes	
130 Azangihuja	Agua Blanca	05 años	Niñas	niños
			5	11
Total de estudiantes			16	

Fuente: Registro de asistencia de los estudiantes.

3.2.1. Criterios de inclusión

- Estudiantes de 5 años de edad.
- Matriculados en 5 años de edad
- Disposición a participar en el programa.

3.2.2. Criterios de exclusión

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

- Estudiantes con capacidad disminuida para comunicarse.

3.3. Técnicas e instrumentos

Los datos se obtuvieron mediante la utilización de un instrumento de evaluación que permitió conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente.

Por ello, en la práctica de campo se aplicó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo.

A continuación se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos a utilizar:

a. Observación

Millis (1996) la observación es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto.

En la práctica educativa, la observación es uno de los recursos más ricos que cuenta el docente para evaluar y recoger información sobre las capacidades y actitudes de los estudiantes, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula. De acuerdo a esta técnica el instrumento que se utilizará es la lista de cotejo.

- Lista de cotejo

Millis (1996) la lista de cotejo es un instrumento de investigación. Este instrumento se utiliza para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuáles están presentes y cuáles ausentes.

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

La lista de cotejo que se ha utilizado en la presente investigación tiene 18 ítems las cuales estuvieron destinadas a recoger información sobre el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años.

El instrumento está organizado por 2 dimensiones :

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

- Dominio corporal estático
 - Equilibrio estático.- no se evaluará porque empieza a desarrollarse a partir de los 5 años.
 - Tono muscular
 - Respiración – 5 ítems
 - Relajación -5 ítems

- **Validez de la lista de cotejo sobre motricidad gruesa**

Validez de contenido:

La medición de la validez de contenido se realizó utilizando la fórmula de Lawshe denominada “Razón de validez de contenido (CVR)”.

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

n_e = número de expertos que indican "esencial".

N = número total de expertos.

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

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

Procedimiento llevado a cabo para la validez:

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

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

Calculo del Coeficiente de Validez Total:

$$Coeficientedevalideztotal = \frac{\sum CVRi}{Totaldereactivos}$$

$$Coeficientedevalideztotal = \frac{12,375}{15}$$

Coeficiente de validez total = 0,825.

Este valor indica que el instrumento es válido para recabar información respecto a la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa 130 Azangihua- distrito de Agua Blanca.

3.3.1. Operacionalización de variables

Variable dependiente:

Es aquella característica, propiedad o cualidad de una realidad o evento que estamos investigando. Es el objeto de estudio, sobre la cual se centra la investigación en general.

Dimensión:

- Motricidad gruesa

Variable independiente:

Es aquella propiedad, cualidad o característica de una realidad, evento o fenómeno, que tiene la capacidad para influir, incidir o afectar a otras variables. Se llama independiente, porque esta variable no depende de otros factores para estar presente en esa realidad en estudio. También la variable independiente es manipulada por el investigador, porque el investigador puede variar los factores para determinar el comportamiento de la variable.

Dimensiones:

- Actividades lúdicas
- Aprendizaje significativo
- Material manipulable

3.3.2 Plan de análisis de la investigación

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba de wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el software PASW Statistic para Windows versión 18.0. Cabe aclarar que los datos han sido recogidos mediante la siguiente escala de calificación:

3.3.2.1. Medición de variable dependiente

Tabla 2. Escala de calificación

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

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

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

El producto de la investigación se refleja en las tablas y gráficos que al procesar información se detallan a continuación delimitando por cada objetivo específico.

4.1.1. Evaluar el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años a través del pre test.

Tabla 3.

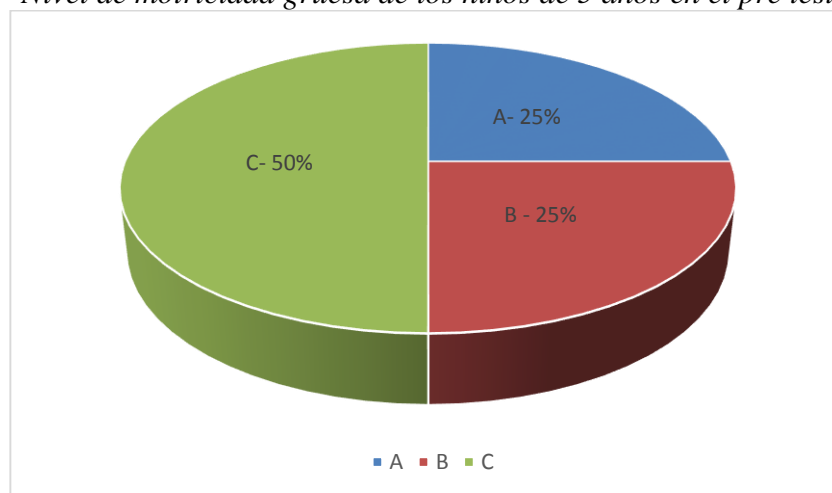
Nivel de motricidad gruesa de los niños de 5 años en el pre test

LOGRO DE APRENDIZAJE	F	%
A	4	25.00 %
B	4	25.00 %
C	8	50.00 %
TOTAL	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 1

Nivel de motricidad gruesa de los niños de 5 años en el pre test



Fuente: lista de cotejo

En la tabla 3 y gráfico 1, se aprecia que los niños no han avanzado en su motricidad gruesa ya que los resultados es de los 16 estudiantes de 5 años, el 50.00% de los niños y niñas ha obtenido C.

4.1.2. Aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje.

La aplicación del programa estuvo conformado por 8 sesiones de aprendizaje ejecutadas durante el primer bimestre, en el aula de 5 años de educación inicial. A continuación se detallan cada una de las sesiones:

Tabla 4

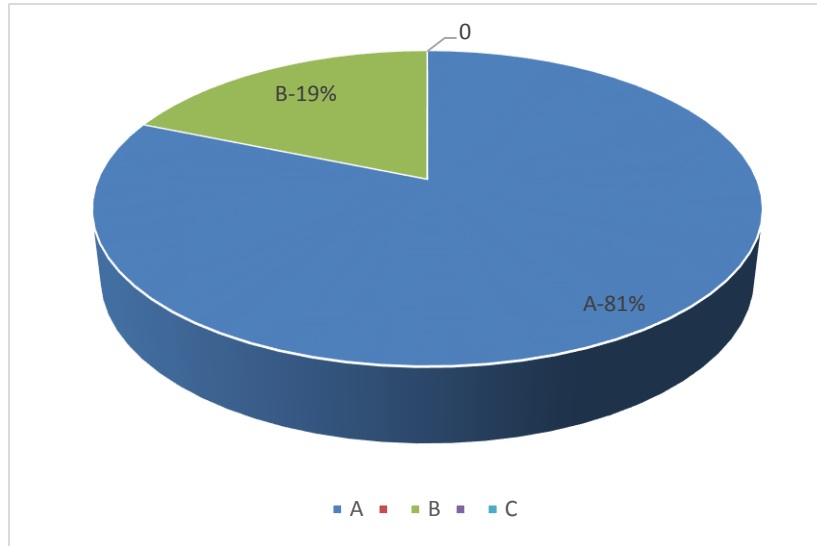
Actividades lúdicas primera sesión: Jugando a desplazarnos.

LOGRO DE APRENDIZAJE	f	%
A	13	81.25 %
B	3	18.75 %
C	0	00.00 %
TOTAL	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo,

Gráfico 2.

Actividades lúdicas Primera sesión: Jugando a desplazarnos



Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 4 y gráfico 2, se puede visualizar que los 16 estudiantes del aula de 5 años de edad, el 81.25% de los estudiantes alcanzaron una calificación de A.

Tabla 5.

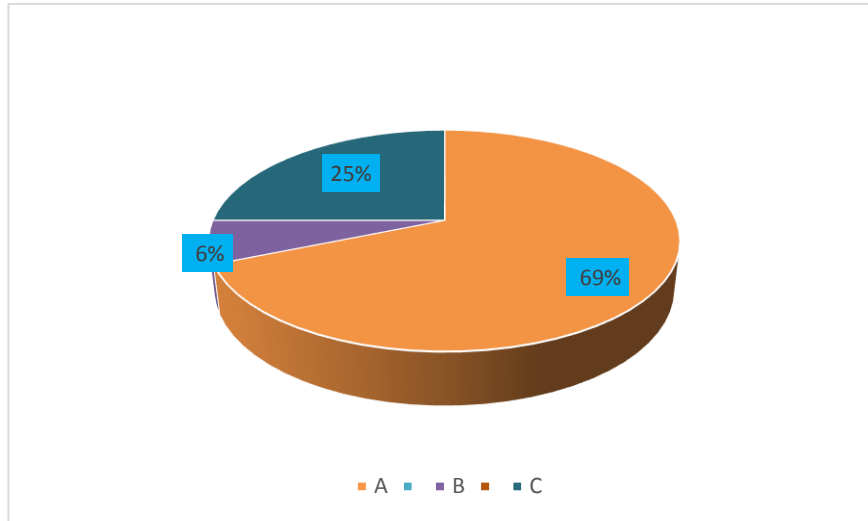
Actividades lúdicas Segunda sesión: desplazándome me divierto

LOGRO DE APRENDIZAJE	f	%
A	11	68.75 %
B	1	6.25 %
C	4	25.00 %
TOTAL	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 3

Actividades lúdicas segunda sesión: desplazándome me divierto



Fuente: Lista cotejo

De acuerdo a los resultado de la tabla 5 y gráfico 3, se tiene que los 16 estudiantes del aula de cinco años de edad, el 68.75% fueron calificados en A.

Tabla 6

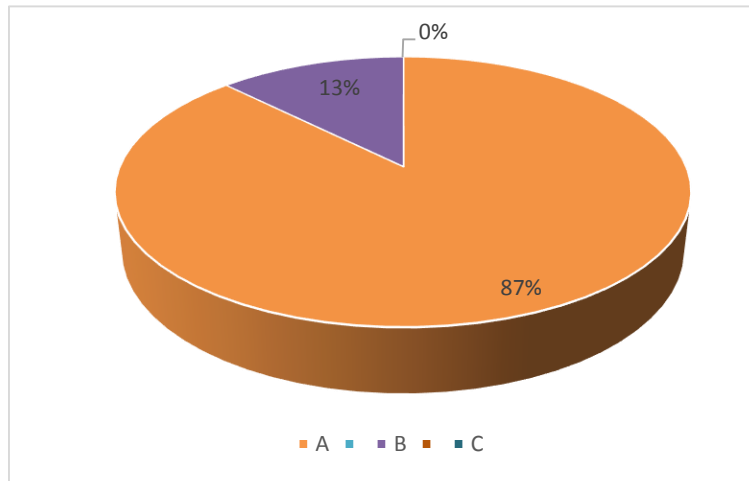
Actividades lúdicas en la Tercera sesión: coordinando mis movimientos

LOGRO DE APRENDIZAJE	f	%
A	14	87.50 %
B	2	12.50 %
C	0	00.00 %
TOTAL	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo,

Gráfico 4.

Actividades lúdicas tercera sesión: coordinando mis movimientos



Fuente: lista de cotejo

Según la tabla 6 y gráfico 4, se percibe que de los 16 estudiantes del aula de cinco años de edad, el 87.50 % obtuvo un calificativo de A.

Tabla 7

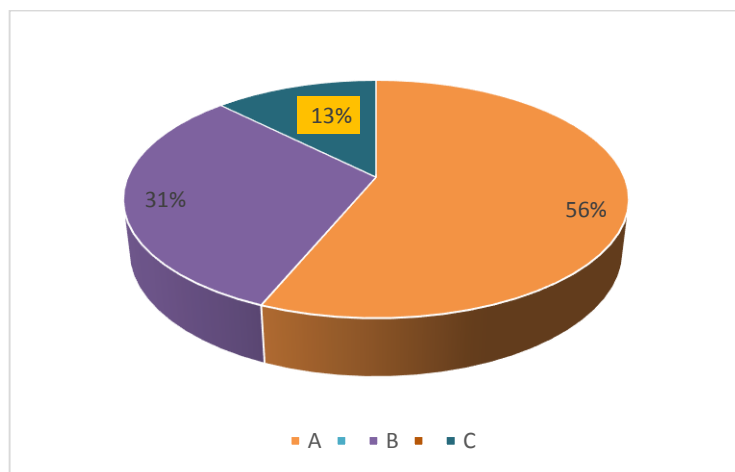
Actividades lúdicas cuarta sesión: jugando con mi coordinación

LOGRO DE APRENDIZAJE	f	%
A	9	56.25 %
B	5	31.25 %
C	2	12.50 %
TOTAL	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo,

Gráfico 5.

Aplicación de actividades lúdicas Cuarta sesión: jugando con mi coordinación



En la tabla 7 y gráfico 5, se percibe que de los 16 estudiantes del aula de 5 años de edad, el 56.25% fueron calificados con A logro destacado.

Tabla 8

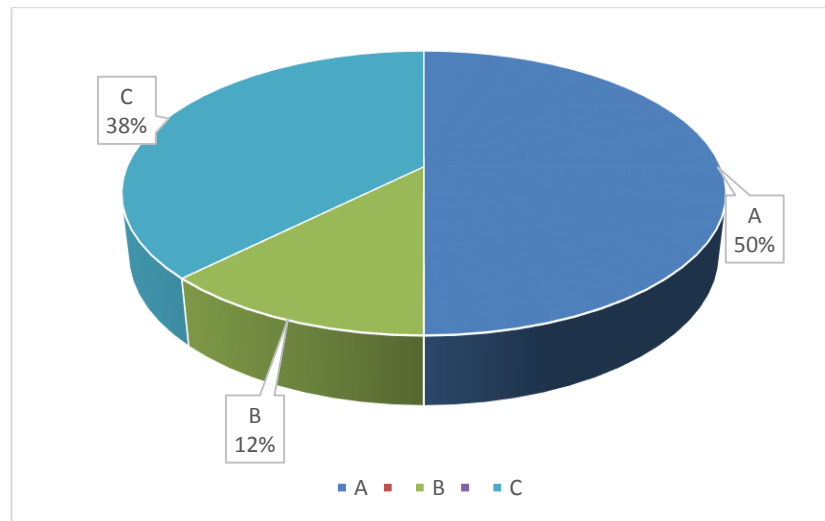
Actividades lúdicas quinta sesión: jugando con mi coordinación

LOGRO DE APRENDIZAJE	f	%
A	8	50.00 %
B	2	12.50 %
C	6	37.50 %
TOTAL	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 6

Actividades lúdicas de la Quinta sesión: jugando con mi coordinación



En la tabla 8 y gráfico 6, los resultados alcanzaron el 50 % fueron calificados con A, lo cual indica que los 16 estudiantes del aula de 5 años progresivamente van mejorando.

Tabla 9.

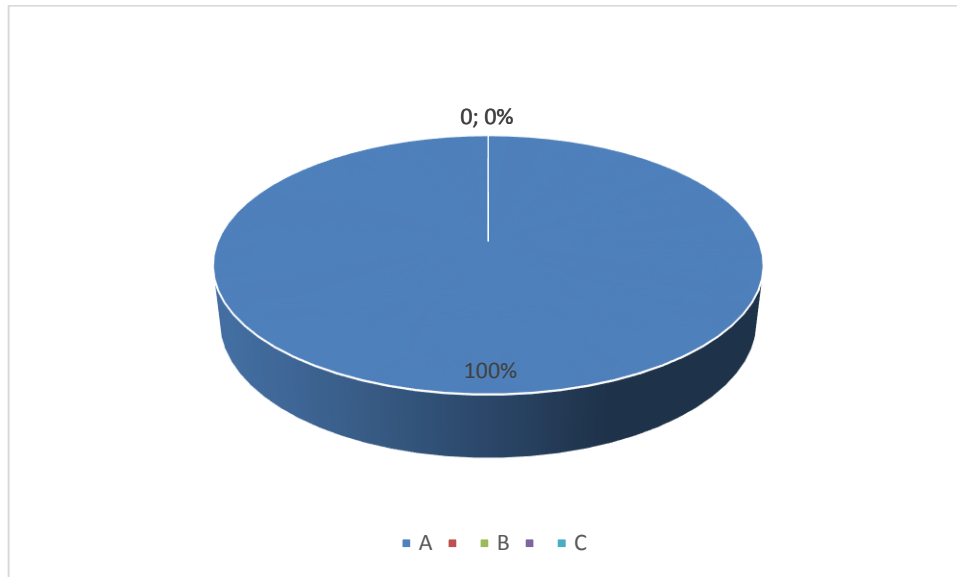
A actividades lúdicas de la Sexta sesión: saltando me divierto

LOGRO DE APRENDIZAJE	f	%
A	16	100.00 %
B	0	00 .00 %
C	0	00.00 %
TOTAL	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo,

Gráfico 7.

Actividades lúdicas Sexta sesión: saltando me divierto



Según la tabla 9 y gráfico 7, se percibe que de los 16 estudiantes de 5 años de edad, el 100.00% de los niños y niñas ha obtenido A.

Tabla 10.

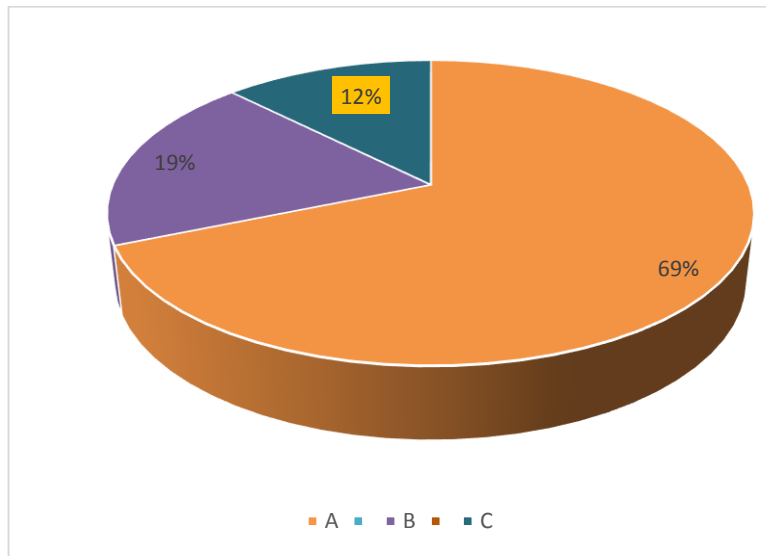
Aplicación de actividades lúdicas Séptima sesión: juguemos a desplazarnos

LOGRO DE APRENDIZAJE	f	%
A	11	68.75 %
B	3	18.75 %
C	2	12.50 %
TOTAL	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo,

Gráfico 8

Actividades lúdicas en la Séptima Sesión: juguemos a desplazarnos



En la tabla 10 y gráfico 8, se observa que de los 16 estudiantes 5 años de edad, el 68.75% de los niños y niñas ha obtenido A.

Tabla 11

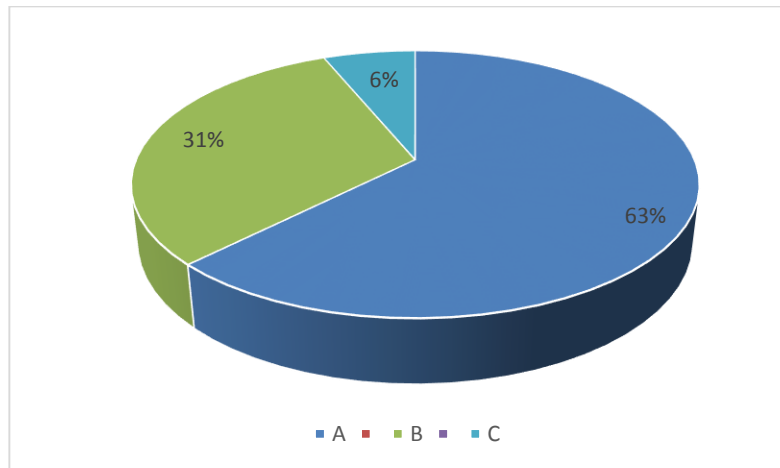
Actividades lúdicas en la octava sesión: desplazándome me divierto

LOGRO DE APRENDIZAJE	f	%
A	10	62.50 %
B	5	31.25 %
C	1	6.25 %
TOTAL	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 9

Actividades lúdicas en la octava sesión: desplazándome me divierto



Fuente: Lista de cotejo

En la tabla 11 y gráfico 9, se observa que de los 16 estudiantes de 5 años de edad, el 62.50% de los niños y niñas ha obtenido A.

Evaluar la motricidad gruesa en los niños de 5 años a través de post test.

Tabla 18.

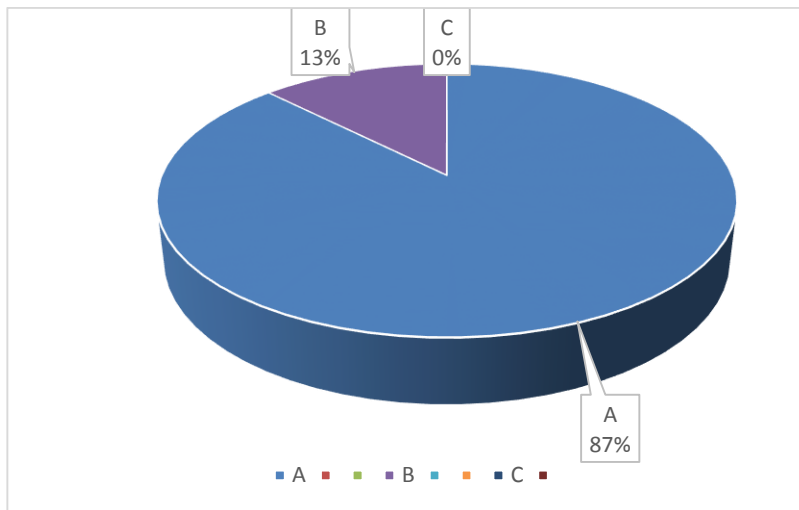
Desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años en el post test

LOGRO DE APRENDIZAJE	f	%
A	14	87.50 %
B	2	12.50 %
C	0	0.00 %
TOTAL	16	100 %

Fuente: Lista de cotejo

Gráfico 16.

Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años en el post test.



Fuente: lista de cotejo

En la tabla 16 y en el gráfico 18 se observa que de los 16 estudiantes de 5 años de edad, el 87.50 % han obtenido una calificación de A.

Con estos resultados se puede decir que la aplicación de la estrategia didáctica ha dado buenos resultados, pero sin mucha significancia.

4.1.4. Contrastación de hipótesis

La hipótesis de la investigación es: “El juego lúdico basado en el enfoque cooperativo mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N°130 de Azangihua, distrito de Agua Blanca, provincia de el Dorado, Región San Martín – 2017

TABLA 13

Calificaciones obtenidas en el Pretest y postest

CALIFICACIÓN	PRETEST		POSTEST	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
A	4	25.00 %	14	87.50 %
B	4	25.00 %	2	12.50 %
C	8	50.00 %	0	0.00 %
TOTAL	16	100%	16	100%

Fuente: resultados de la evaluación

Contraste de hipótesis:

Hipótesis:

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

H₁: Existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas por los estudiantes en el pre test y el post test.

Significancia:

$$\alpha = 0,05$$

Estadística de Prueba:

TABLA 18
Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST TEST – PRE TEST	Rangos negativos	1 ^a	2,50	2,50
	Rangos positivos	5 ^b	3,70	18,50
	Empates	12 ^c		
	Total	16		

a. POST TEST < PRE TEST

b. POST TEST > PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

TABLA 19
Estadístico de contraste

	POST TEST – PRE TEST
Z	-1,730 ^a
Sig. Asintót. (bilateral)	,084

Decisión: Se rechaza H_0 ($p > ,05$)

Del contraste de la hipótesis se concluye que existe diferencia significativa de las evaluaciones realizadas a los estudiantes en el pre test y el post test.

4.2. Análisis de los resultados

Después de un análisis de los resultados se presenta a continuación el efecto que ha producido los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad gruesa. A continuación se detalla siguiendo la presentación de los objetivos específicos:

4.2.1. Evaluar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años a través del pre test.

Los resultados de este objetivo son el producto de un pre test a los niños de 5 años en lo referente a la motricidad gruesa. Gran ayuda fue el instrumento utilizado el cual permitió recoger la información de los indicadores de estudio.

El producto obtenido reflejaron que un 45% de niños alcanzaron debilidad en la motricidad gruesa, demostrando de tal manera que tienen dificultades en el desarrollo de las capacidades de coordinación y expresión corporal; así como en el desplazamiento y la coordinación para lo cual requieren de la coordinación motora al realizar las actividades lúdicas.

Por su parte Rigel (2006) señala algo muy importante si el niño presentará en un nivel bajo su desarrollo motriz, él señala "... que el desarrollo motor se traduce en una evolución normal de su coordinación motriz y va mejorando progresivamente. Si sucede lo contrario, su progreso será débil, torpe y experimenta dificultades para realizar una acción". (p.215)

4.2.2. Aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje.

Luego de la aplicación de las 8 sesiones se obtuvo que la mayoría de niños y niñas desarrollara su motricidad gruesa progresivamente.

La realidad que atraviesan los niños del distrito de Agua Blanca no es ajena a otros contextos como es la que señala Villarreal (2003) quien de acuerdo a su investigación tituladas “Beneficio de los juego lúdico para mejorar la motricidad gruesa aplicados a la educación”, la aplicación de sus sesiones le permitió que el 25 % de los estudiantes fueran calificación con B, el 70 % presenten una calificación que fluctúa de A y 5 % de ellos obtuvo una calificación de C , concluyendo que el niño aprende jugando y a la vez y la habilidad motriz se fortalece en la medida que ejercita cada movimiento de su cuerpo.

Al respecto Ginger (2008) señala que el juego que se inserta en las actividades académicas permite que los niños y niñas desarrollen y perfeccionen muchas destrezas o habilidades simultáneamente, y es posible llegar a independizarlos y que quieran trabajar. (p.14) Por ello, el niño debe ser motivado y ejercer el juego permanentemente como parte de su vida diaria.

4.2.3. Evaluar la motricidad gruesa en los niños de 5 años a través de post test.

Al igual que el pre test, los resultados de este objetivo son el producto de una lista de cotejo que mide la motricidad gruesa de los niños y niñas.

Es beneficio utilizar como estrategia los juegos lúdicos ya que contribuye al desarrollo motor del niño y por ende mejora su calidad de vida, de allí que los resultados fueron 00 en la categoría de C, mientras tanto en B en proceso alcanzaron un 11 % de y finalmente, los estudiantes que obtuvieron A conforman el 83%. Bejarano (2006) manifiesta que el niño

disfruta del juego durante este procesos asume roles como el conducir, dirigir y es responsable de tareas. Por otro lado fortalece sus huesos y músculos asimismo articula sonidos aprendiendo sus propios límites.

Para todo ello el trabajo en grupo es muy importante ya que la participación del sujeto en las actividades compartidas con otros ayuda a desplazarse, coordinar sus funciones y vocaliza de manera adecuada. El importante el grupo ya que contribuye al desarrollo de habilidades y destrezas a socializarse e interactuar en juegos dinámicos y compartidos.

4.2.4 Contrastación de la Hipótesis de la investigación

Los resultados a través de la prueba Wilcoxon demuestran que no existe diferencia significativa entre el postest y pretest; esto se debería debido a la cantidad de niños que intervinieron en la investigación y también podía deberse a la estimulación temprana realizada desde los 2 años tal como lo sustenta Luengo (2009).

Asimismo, se contradicen con la investigación realizada por López (2007) realizó una investigación titulada “La utilización de juegos para la mejora de motricidad gruesa “en Guatemala en el año 2001; en la cual los resultados si fueron significativos.

V. CONCLUSIONES

- Los resultados obtenidos en el pre test reflejaron que los niños de 5 años de la I.E. N°130 de Azangihua, distrito de Agua Blanca, provincia de el Dorado, Región San Martín – 2017, calificaron C el 50% y tanto el A como el B alcanzaron 25 % cada uno, demostrando que existe debilidad en la motricidad gruesa.

- La aplicación de los juegos lúdicos se realizó a través de 8 sesiones de aprendizaje, durante el proceso el niño mostro sus habilidades y destrezas en el desarrollo de las actividades lo cual fue muy satisfactorio para el por cuanto ayudó a aumentar su motricidad gruesa.

- Los resultados obtenidos en el pos test evidencian que el 83 % de los niños y niñas alcanzaron un calificativo de A logro previsto, lo cual es satisfactorio por los beneficios alcanzados.

- Después de contrastar la hipótesis de investigación se determinó que existe diferencia significativa en las calificaciones alcanzadas aprobando la hipótesis.

Referencias Bibliográficas

Aguerrondo, I. (2003) Modalidad de organización de enseñanza. Recuperado <http://definición.de/modalidad/#izzz2ploven>

Albugicci, H. (2006) Educación inicial, análisis cuantitativo del nivel. Recuperado de: http://www.me.gov.ar/curriform/publica/educ_ini_informe.pdf

Albán, G. (2008) Estudio comparativo del desarrollo psicomotor grueso en dos instituciones educativa de la ciudad de Quito comprendido para edades de 2 y 4 años. Recuperado de: <http://biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf/23034.pdf>

Abeli, H. (1995) 12 Formas básicas de enseñar (una didáctica basada en la psicología), Madrid, Nercea.

Bernardo, J . (2006).Estrategia didáctica. Recuperado de: http://www.ecured.cu/index.php/Estrategia_Did%C3%A1ctica

Bejarano , A.(2006) Diseño y aplicación de un programa de desarrollo psicomotriz grueso a través del arte infantil en niños entre 3 a 4 años. (Tesis para optar el título de maestría). Universidad tecnológica equinoccial en convenio con la universidad de Cádiz (ecuador).Recuperado de: http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10225/1/37236_1.pdf

Bojórquez C. (2011) test psicomotor para niños escolares. 126 pág. Recuperado de: <http://www.ellapicero.net/node/2897>

Carrasco, J. (2004) técnicas e integral formación. Didáctica para hoy .385 pág. Recuperado de: http://www.tdr.cesca.es/tesis_urv/available/tdx-0318105-122643/etesis_1.pdf
[publicado 11th julio 2010](#)

Castillo .G. (2008). actividad lúdica y desarrollo socialización en el niño. Argentina, 186 Pág. <http://www.monografias.com/trabajos28/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino.shtml#ixzz2YyRj9F>

Calero, M. (2006) Tecnología educativa realidades y perspectivas 2º ed. Lima Editorial San Marcos.

Claudio, R. (2003) Enfoque cooperativo-interacción -socialización. Editores. Santiago de Chile, 302 Páginas. http://www.com/trabajos28/enfoque_cooperativo_interacción_socialización_niño/-desarrollo-interacción_nino.shtml#ixzz2YySGiKhR

Comellias, M. (2009) Psicomotricidad en la educación infantil. Recuperado http://books.google.com.pe/books?id=I4bsS15N7dcC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Damián, L. (2006). “Evaluación de Capacidades y Valores: En la Sociedad del Conocimiento: Perspectiva Didáctica”. Arraya Editores. Santiago de Chile, año 2006. 206 páginas.

Froebel, (2000) aplicación del juego. Recuperado de: <http://books.google.com.pe/books?id=aplic0brzRH4C&printsec=frontcover&dq=Mediaci+aplicación del juego>

Galeno, G. (2010) recursos con aportes de aprendizaje. Editorial Santiago Antúnez de Mayo lo 2007. Vol. 7 Issue2, p 98 -102. [Recuperado el 25 junio] de: <http://site.ebrary.com/lib/bibliocauladechsp/doc?id=10390344&ppg=7>

Gale Encyclopedia of Childhood & Adolescence. Gale Research, 1998 in association with The Gale Group and Look Smart.

Garza, P. (2009) secuencia didáctica. Recuperado http://cvc.edu_Ve cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf

Garza, F. (1978) Propuesta de un programa de práctica Psicomotriz para niños de 2 a 3 años. Recuperado de: <http://repositorios.unimet.edu.ve/docs/34/LB1140073P4.pdf>

García M. (2006) Enfoque cooperativo. Recuperado http://cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf

García, A. (2007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Editorial España. pág. 250 Disponible en: <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>

García, F. (2012) Equilibrio estático - motricidad gruesa .Guía Infantil. La Psicomotricidad infantil. [Internet]. Disponible en: <http://www.guiainfantil.com/servicios/psicomotricidad/beneficios.htm>

Gonzales, H. (2007) Motricidad gruesa en el desarrollo de los niños. Recuperado de: http://www.com/motricidad_gruesa /tesis para obtener el título de licenciado/2009 / 07/en el nivel inicial shtml#ixzz2YySGiKhR

Gómez, M. (2006) Los problemas evolutivos de coordinación en la infancia. Análisis de una dificultad oculta. En: Revista internacional de ciencias del deporte. Vol. II, año II, no. 3. [En línea].Recuperado desde www.cafyd.com/REVISTA/art3n3a06.pdf

Gobierno Regional de Ancash. Reporte Infobarómetro de la primera Infancia. Recuperado de: http://inversionenlainfancia.net/infobarometro/dossiers/dossier_ancash.pdf

Gonzales M.(1991) El taller de los talleres: aportes al desarrollo de talleres educativos. 3° ed. Buenos Aires. Editorial Estrada.

Gregory, R. (2006).actividad lúdica-desarrollo socialización en el niño. En la Sociedad del Conocimiento: Perspectiva Didáctica”. Camelia Editores. Argentina, año 2006. 186 Páginas.<http://www.monografias.com/trabajos28/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino.shtml#ixzz2YyRYjn9F>

Hernández, R y Fernández, C (2007). Metodología, enfoques y estrategias. Editorial Santiago Antúnez de Mayo lo 2007. Vol. 7Issue2, p 98 -102. [Recuperado el 17 agosto] de:<http://site.ebrary.com/lib/bibliocauladechsp/doc?id=10390344&ppg=7>

Hernández, R. (2006) Dimensiones de la motricidad gruesa. Recursos de Biblioteca UTP. Recuperado de: <http://recursosbiblioteca.utp.edu.co/tesisdigitales/texto/37235786132G249.pdf>

Hernández, F. (2003) Enfoques metodológicos en la enseñanza y aprendizaje del alumno.3 ed. España. Recuperado de: <http://recursosbiblioteca.utp.edu.co/tesisdigitales/texto/37235786132G249.pdf>

INEI. Indicadores de Educación por departamentos, 2001-2010. Recuperado de: <http://www.inei.gob.pe/biblioineipub/bancopub/Est/Lib0993/Libro.pdf>

Jeans, R (2004) Beneficio de los Juegos tradicionales aplicados a la educación. Tesis para optar el título de maestría. Universidad tecnológica equinoccial en convenio con la universidad de Cádiz (Ecuador). Recuperado de: http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10225/1/37236_1.pdf

Jiménez, J. (2007) Motricidad gruesa. Eduteka. Recuperado de: <http://www.educatekalucena.es/talleres/psicomotricidad.html>

López, B. (2007) La utilización de juegos para la mejora de motricidad gruesa “en Guatemala; (Tesis para optar el título de maestría). Universidad tecnológica equinoccial en convenio con la universidad de Cali (Colombia). Recuperado de: http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/10225/1/37236_1.pdf

Luengo J. (2009) Estimulación temprana. Aul. D invcnedctv. [Versión electrónica]. 15 Junio [citado 30 jun. 2012]; 15 (1): 2-8. Disponible en: <http://aula.grao.com/revistas/aula/015-sentido-y-funcion-de-la-educacion>.

Luna, M. (2008) Dimensiones de la motricidad gruesa. [Internet] Disponible en: http://www.enlinea.ugfca.net/enlinea/pluginfile.php/20267/mod_resource/content/1/Formas%20de%20dimensiones%20de%20la%20ense%C3%B1anza.pdf

Márquez, G. (2008) juego de reglas y de construcción. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Editorial España. pág. 256
Disponible en: <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>

Millis, B. (1996) Technique - instrument presented at The University of Tennessee at Chattanooga Instructional Excellence Retreat. Recuperado de: <http://www2.edserv.musc.edu/connections/millis.html>

Ministerio de educación. Perfil educativo de la región Ancash. Recuperado de: <http://www2.minedu.gob.pe/umc/admin/images/regionales/Ancash.pdf>

Ministerio de educación. Libreta de calificación ciudadana. Evaluación de la población del servicio de educación básica. Recuperado de: <http://www.mim.org.pe/publicaciones/lcceducacion/ancash.pdf>

Meuse , L.(2006) Coordinación motora gruesa y sus dimensiones. [Portal en Internet]. Perú; 2009 [citada 2012 junio 02]. [Alrededor de 1 pantalla]. Disponible desde http://ebr.minedu.gob.pe/pdfs/psicomotricidad/14_coordinacion_motora_fina.pdf

Ortega, L. (1996) el juego y el aprendizaje espontaneo en EVA. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. Recuperado de: http://www.uv.es/ortega/el_juego/EVA7.pdf

Ortiz, R. (2007) Dimensión psicomotriz - equilibrio dinámico en EVA. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. Recuperado de: <http://www.uv.es/bellohc/pedagogía/EVA7.pdf>

Piaget (2008) estadios pre operacional. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/wiesco/teorias-del-aprendizaje-312461>

Rodríguez, J. (1887) Juego lúdico movimiento y expresión. Editorial S.A.Madrid. Pág. 126 .[VersiónLibrary of Congreso].Recuperado de http://www.educacioninicial.com/El_juego/movimiento_y_expresión_s/00/4350/4356.asp

Santamaría, S. (2008) desarrollo de la psicomotricidad. [Recuperado desde 15 julio del 2013] <http://www.slideshare.net/wiesco/desarrollol-psicomotriz-312461>

Santibáñez R. (2009) Investiga secuencia didáctica en Educación Chimbote. Recuperado de: <http://investigaeduca.blogspot.com/2009/07/estrategia-didactica.html>

Vygotsky (2010) Interacción social. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/wiesco/teorias-del-aprendizaje-312461>

Villarreal, S. (2003) El uso del juego como elemento propiciador de aprendizajes significativos en estudiantes de nivel preescolar. Recuperado de http://www.tesis.com/juego-aprendizaje-significativo.organización_mundial.educaciónescolar.shtml#ixzz3yRkn8f

AneXOS

ANEXO 1 : TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE

Enunciados	Variables	Dimensiones	Indicadores																																				
<p>¿De que manera la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje para la mejora de la motricidad gruesa los niños de 5 años de la I.E. N°130 de Azangihua, distrito de Agua Blanca, provincia de el Dorado, Región San Martín - 2017.</p>	<p>Independiente</p> <p>Juego lúdico</p>	<p>Modalidad: Juego lúdico</p> <ul style="list-style-type: none"> Objetivo didáctico. Las acciones lúdicas. Las reglas de juego <p>Ejecución</p>	<p>La docente aplica el juego lúdico y determina si mejoran el nivel de motricidad gruesa en los niños.</p> <table border="1" data-bbox="1146 522 1589 663"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>La docente determina que actividades serán necesarias para trabajar el juego lúdico.</p> <table border="1" data-bbox="1146 772 1589 913"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>La docente elige materiales que el niño va a utilizar en el juego lúdico.</p> <table border="1" data-bbox="1146 1022 1589 1163"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>la docente explica las reglas del juego</p> <table border="1" data-bbox="1146 1247 1589 1388"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Escoger con qué y con quién va a jugar para que los niños organicen su lugar de juego .</p> <table border="1" data-bbox="1146 1497 1589 1638"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Proponer una acción de la vida cotidiana, para que los niños lo apliquen.</p> <table border="1" data-bbox="1146 1694 1589 1835"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES			
SI	NO	AVECES																																					
SI	NO	AVECES																																					
SI	NO	AVECES																																					
SI	NO	AVECES																																					
SI	NO	AVECES																																					
SI	NO	AVECES																																					

		<p>Evaluación</p>	<p>El docente utiliza la observación sistemática en los juego de los niños para el llenado del instrumento (lista de cotejo).</p> <table border="1" data-bbox="1146 323 1596 464"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>El docente crea algunas situaciones que permitan comprobar el nivel de motricidad gruesa del niño.</p> <table border="1" data-bbox="1146 541 1596 682"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>El docente hace coordinaciones para formar grupos</p> <table border="1" data-bbox="1146 735 1596 875"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>El docente otorga una responsabilidad a cada miembro del grupo</p> <table border="1" data-bbox="1146 949 1596 1089"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Enfoque: Cooperativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación <table border="1" data-bbox="1146 1190 1596 1331"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>El docente genera un conflicto cognitivo entre los miembros del grupo.</p> <table border="1" data-bbox="1146 1432 1596 1572"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>El docente analiza los pasos para alcanzar el propósito del grupo</p> <table border="1" data-bbox="1146 1652 1596 1793"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Procesamiento de los grupos <p>El docente describe las acciones de los participantes.</p> <table border="1" data-bbox="1146 1873 1596 2013"> <thead> <tr> <th>SI</th> <th>NO</th> <th>AVECES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES				SI	NO	AVECES			
SI	NO	AVECES																																																	
SI	NO	AVECES																																																	
SI	NO	AVECES																																																	
SI	NO	AVECES																																																	
SI	NO	AVECES																																																	
SI	NO	AVECES																																																	
SI	NO	AVECES																																																	
SI	NO	AVECES																																																	

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

		Correr	<ul style="list-style-type: none"> • Salta desde una pequeña altura (30 cm) • Corre libremente tratando de no chocar con otros niños • Corre al ritmo de la pandereta (rápido-lento) • Corre esquivando obstáculos. • Corre rítmicamente, acelerando y retardando la marcha. Corre con agilidad
		Trepar	<ul style="list-style-type: none"> • Trepa sobre un taburete de 2 niveles. • Trepa y se balancea en un arco. • Trepa con seguridad y se mantiene 5 segundos. • Sube y baja las escaleras alternando ambos pies y sin ayuda.
		Dominio corporal estático: ✓ Equilibrio estático.	No se evaluará porque empieza a desarrollarse a partir de los 5 años.
		✓ Tono muscular	Se evaluará en las actividades desarrolladas
		✓ Respiración	<ul style="list-style-type: none"> • Inhala y exhala correctamente. • Al realizar el ejercicio inspira por la nariz. • Al realizar el ejercicio Expira por la boca.
		✓ Relajación	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaja cuando le hacen masajes. • Se relaja escuchando una melodía

ANEXO N° 02
VALIDEZ DE LA LISTA DE COTEJO SOBRE EL NIVEL DE
MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS
MATRIZ DE EVALUACIÓN DE EXPERTAS (OS):

Nº	Experto 1	Experto 2	Experto 3	Experto 4	Experto 5	Experto 6	Experto 7	Experto 8	ne	CVR por pregunta
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1
2	1	1	1	1	2	1	1	1	7	0.875
3	3	1	1	1	1	3	1	1	6	0.75
4	1	1	1	1	2	1	1	2	6	0.75
5	3	1	1	1	1	1	1	2	6	0.75
6	1	1	1	1	2	1	1	1	7	0.875
7	2	1	1	1	1	1	1	1	7	0.875
8	1	1	1	1	3	1	1	3	6	0.75
9	3	1	1	1	1	1	1	1	6	0.75
10	1	3	2	1	1	1	1	1	6	0.75
11	1	3	1	1	1	1	2	1	6	0.75
12	1	1	1	1	1	1	1	2	7	0.875
13	3	1	1	1	1	1	1	1	7	0.875
14	1	2	1	1	1	1	1	1	7	0.875
15	1	1	1	1	2	1	1	1	7	0.875
$\sum CVR_i$										12,375

Fuente: Ficha de evaluación de expertos.

ANEXO 3

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

FICHA DE VALIDACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO SOBRE MOTRICIDAD GRUESA

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO:

INSTITUCIÓN DONDE LABORA ACTUALMENTE:

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

(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

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

corre al ritmo de la pandereta (rápido –lento)									
Comentario:									
II. DETERMINANTES : coordinación									
trepa sobre un taburete de 2 niveles									
se desplaza arrastrándose de derecha a izquierda									
Comentario:									
sube y baja las escaleras alternado ambos pies									
Comentario:									
realiza volantines con seguridad									
Comentario:									
se arrastra de diferentes formas por una varilla de 35 cm.									
Comentario:									
salta desde una pequeña altura de 30 cm									
Comentario:									
camina en puntas con ambos pies									
Comentario:									
camina sobre líneas rectas –curvas pintadas en el suelo									
Comentario:									
Camina utilizando diferentes direcciones atrás – adelante, derecha –izquierda.									
Comentario:									

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

Gracias por su colaboración.

ANEXO 4 .PRE TEST

NOMBRES Y APELLIDOS	PRE TEST (lista de cotejo)																												TOTAL	NOTA									
	Camina libremente sin chocarse con otros niños		Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido -lento)		Salta con ambos pies juntos en su sitio		Corre esquivando obstáculos.		Corre libremente sin chocarse con sus compañeros.		Corre al ritmo de la pandereta (rápido -lento)		Tropa sobre un taburete de 2 niveles		Se desplaza arrastrándose de derecha a izquierda.		Sube y baja las escaleras alternando ambos pies.		Realiza volantines con seguridad		Se arrastra de diferentes formas por debajo de una varilla con una altura de 35 cm.		Salta desde una pequeña altura de 30 cm.		Camina en puntas con ambos pie		Camina sobre líneas (rectas -curvas) pintadas en el suelo				Camina utilizando diferentes direcciones atrás -adelante, derecha -izquierda								
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			SI	NO							
MANUEL ACOSTA HIDALGO																																							
CHAVEZ LUJAN JORGE																																							
FLORES RUIZ MICAELA																																							
HIDALGO PEREZ SEBASTIÁN																																							
INFANTES ISLADOS MATEO																																							
LINARES BAZAN LUANA																																							
MALARIN HUIÑAC DIEGO																																							
MENDOZA MORENO KEVIN																																							
MIRANDA FLORES CARLOS D																																							
NEYRA AREVALO S EBASTIÁN																																							
PIMENTEL MENDO BRAULIO																																							
RODRIGUEZ LEÓN VICTOR																																							
RUBIÑOS VALDIVIEZO CARLOS																																							
RUMICHE SANDOVAL LUANA																																							
SARE HUZA FABRISSIO																																							
SEMINARIO ZA VALTA LUIS F																																							
ZEGARRA ORO KIMBERLY																																							
CESNA VILLACORTA ADRIANA																																							

ANEXO 5 .POST TEST

NOMBRES Y APELLIDOS	APLICACIÓN DE POST TEST																													
	Camina libremente sin chocarse con otros niños		Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido -lento)		Salta con ambos pies juntos en su sitio		Corre esquivando obstáculos.		Corre libremente sin chocarse con sus compañeros.		Corre al ritmo de la pandereta (rápido -lento)		Tropa sobre un taburete de 2 niveles		Se desplaza arrastrándose de derecha a izquierda.		Sube y baja las escaleras alternando ambos pies.		Realiza volantines con seguridad		Se arrastra de diferentes formas por debajo de una varilla con una altura de 35 cm.		Salta desde una pequeña altura de 30 cm.		Camina en puntas con ambos pie		Camina sobre líneas (rectas -curvas) pintadas en el suelo		Camina utilizando diferentes direcciones atrás -adelante, derecha -izquierda	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
MANUELA COSTA HIDALGO																														
CHAVEZ LUJAN JORGE																														
FLORES RUIZ MICAELA																														
HIDALGO PEREZ SEBASTIÁN																														
INFANTES ISLADOS MATEO																														
LINARES BAZAN LUANA																														
MALARIN HUIÑAC DIEGO																														
MENDOZA MORENO KEVIN																														
MIRANDA FLORES CARLOS D																														
NEYRA AREVALO ,SEBASTIÁN																														
PIMENTEL MENDO,BRAULIO																														
RODRIGUEZ LEÓN , VICTOR																														
RUBIÑOS VALDIVIEZO ,CARLOS																														
RUMICHE SANDOVAL LUANA																														
SARE HUIZA FABRISSIO																														
SEMINARIO ZA VALTA LUIS F																														
ZEGARRA ORO KIMBERLY																														
CESNA VILLA CORTA ADRIANA																														

ANEXO 6

DESARROLLO DEL PROGRAMA

Titulo

EL JUEGO LÚDICO BASADO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA LA MEJORA DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 130 AZANGIHUA, DISTRITO DE AGUA BLANCA , EN EL AÑO 2017

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL PROGRAMA

El presente proyecto de investigación pretende demostrar que a través de diferentes actividades lúdicas van a permitir el adecuado desarrollo motriz grueso siendo este importante porque va a influenciar en su desarrollo motor, emocional y el aprendizaje del niño, logrando así la educación creadora e integral. Este proyecto programa tiene ante sí mejorar la motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial en tal sentido, resulta de carácter prioritario tomar medidas urgentes que den solución a este problema.

Por ello, el presente programa tiene como propósito mejorar la motricidad gruesa a partir de distintas situaciones de juego lúdico ya que según el Ministerio de Educación El objetivo de la psicomotricidad está orientado al desarrollo de las posibilidades motrices,

expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva al niño a centrar su actividad e interés en el movimiento.

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

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

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

Es así que algunos teóricos afirman que todo el conocimiento y el Aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, los demás, y las experiencias a través de su acción y movimiento.

2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA



¿De qué manera la aplicación de juego lúdico como estrategia de aprendizaje, mejora la motricidad gruesa de los niños y niñas de la Institución Educativa 130 Azangihua – Distrito de Agua Blanca en el año 2017?

3. SECUENCIA DIDÁCTICA

Se empleará la siguiente secuencia didáctica:

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

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

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

Las acciones lúdicas. Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación

de la actividad con fines lúdicos; por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

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

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

¿Qué reglas deben distinguir de los demás juegos?

Las que condicionan la tarea docente.

Las que establecen la secuencia para desarrollar la acción.

Las que prohíben determinadas acciones.

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

Para tal motivo, el docente deberá realizar lo siguiente

	La docente aplica el juego lúdico y determina si mejoran el nivel de la motricidad gruesa en los niños asegurándose de que aprenda el contenido
--	---

OBJETIVO DIDÁCTICO	
ACCIONES LÚDICAS	<p>La docente determina que actividades serán necesarias para trabajar el juego lúdico.</p> <p>La docente elige los materiales que el niño va a utilizar en el juego lúdico.</p>
REGLAS DE JUEGO	<p>La docente explica la regla del juego.</p> <p>Se organizan grupos de juego.</p> <p>Escoger con qué y con quién va a jugar, para que los niños organicen su lugar de juego.</p>

4. PLAN DE APRENDIZAJE

Estará constituido por 8 sesiones de aprendizaje pertenecientes a la cuarta unidad.

5. EVALUACIÓN

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

la variable independiente sobre la variable dependiente. la evaluación se realizará por sesión de aprendizaje, mediante las técnicas de observación (ficha de observación) .

Sesión de aprendizaje 01

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución educativa: I.E. N°130 de Azangihua
- 2.- Edad / Aula : 5 Años
- 3.- Denominación: “jugando a desplazarnos “
- 4.- Fecha de aplicación: abril
- 5.-Área: personal social

II.- Expectativas de logro

Área	competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento de evaluación
Personal social	Explora de manera autónoma el espacio, cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su seguridad física.	Explora sus posibilidades de movimiento, vivenciando el ritmo en desplazamiento.	<ul style="list-style-type: none"> -Corre al ritmo de la pandereta (rápido -lento) -Camina libremente sin chocarse con sus compañeros. - Camina utilizando diferentes direcciones hacia delante y hacia atrás-derecha, izquierda. 	Ficha Observación

III.- secuencia didáctica

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p> <p>Actividad 01 :</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p> <p>Reglas del juego</p> <p>CIERRE</p>	<p>-Entónanos la canción :</p> <p>“La batalla del calentamiento “</p> <p>-Emplearemos la estrategia de la bolsita loca, es un juguete que favorece al niño en su desarrollo motor, ayudándolo a ejercitar de diversas formas la coordinación.</p> <p>Nos desplazamos al patio, al llegar se le entregará a cada niño una bolsa llena de arena y a su vez sellada.</p> <p>Explicamos en que consiste la dinámica del juego:</p> <p>Formamos grupos de 3 y cada miembro del grupo llevará la bolsa llena de arena sobre la cabeza, caminará hacia delante y hacia atrás, ,correrá al ritmo de la pandereta (rápido –lento) en el espacio determinado .</p> <p>El tiempo que se le dará a cada grupo para que concluya con todas las acciones será de 10 minutos.</p> <p>Si a un miembro del grupo se le cae la bolsa o no hace la acción que se le pide todo el grupo pierde y recibirá un castigo que será bailar, cantar, contar un cuento.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas</p> <p>¿Se divirtieron?</p> <p>Nos acostaremos para escuchar una melodía y relajarnos.</p> <p>Cconcluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigirmos al aula.</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Bolsa/arena Pandereta</p> <p>Recurso /humano</p> <p>Diálogo</p>

	En grupos de 4 en una la hoja de aplicación pintaremos a los niños que están saltando.	
--	--	--

VI.- ANEXOS

HOJA DE OBSERVACION

5 años

Nombre del niño /a:

Edad:

Característica	SI	NO	lo intenta
Camina libremente sin chocarse con sus compañeros			
Corre al ritmo de la pandereta (rápido- lento)			
Camina utilizando diferentes direcciones hacia delante y hacia atrás-derecha, izquierda.			

LISTA DE COTEJO GRUPAL

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. ÁREA: Personal Social
- 1.2. AÑO Y SECCIÓN: 5 años
- 1.3. SECCIÓN:

NOMBRES Y APELLIDOS	Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3	Nota
	Corre al ritmo de la pandereta (rápido –lento)	Camina libremente sin chocarse con sus compañeros.	Camina utilizando diferentes direcciones hacia delante y hacia atrás-derecha, izquierda.	

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución educativa: I.E. N°130 de Azangihua
- 2.- Edad / Aula : 5 Años
- 3.- Denominación: “Desplazándome me divierto “
- 4.- Fecha de aplicación: abril
- 5.-Area: personal social

II.- EXPECTATIVAS DE LOGROS

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

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA

VI.- ANEXOS

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p> <p>Reglas del juego</p> <p>Cierre</p>	<p>-Entónanos la canción :</p> <p>“un avión “</p> <p>-Emplearemos la estrategia “subamos escaleras jugando ”.</p> <p>Meta:</p> <p>Mejorar la habilidad de moverse autónomamente.</p> <p>Objetivo:</p> <p>Subir escalones poniendo un solo pie en cada peldaño.</p> <p>Materiales:</p> <p>Escaleras.</p> <p>Actividad : Empezamos con unos ejercicios de relajación.</p> <p>Acostados en el piso , cerraremos los ojos y pensaremos en un campo lleno de flores e imaginamos que jugamos con el animalito que más nos gusta con acompañamiento de una melodía .</p> <p>Procedimiento:</p> <p>Formamos grupos de 2 y les decimos que suban las escaleras , Cuando los niños suban con seguridad los escalones, con los dos pies en cada peldaño comenzamos a enseñarle a poner un solo pie en cada uno. Haz que se ponga de pie delante de las escaleras y se sujete a la barandilla. Señálale su pie derecho y apunta arriba del primer escalón.</p> <p>Motívalos con frases “vamos tu puedes, eres campeón.</p> <p>Ahora señálale su pie izquierdo y la parte de arriba del segundo escalón. Si el niño trata de poner su pie izquierdo junto al derecho, señálale de nuevo el segundo escalón y muévele su pie.</p> <p>Si un niño no lo hace como se le indica perderá y recibirá un castigo y si lo hace como se le dice será Premiado inmediatamente.</p> <p>.</p> <p>Terminamos y Pedimos a los niños que inhalen y exhalen 3 veces.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron?Concluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigimos al aula.</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Escaleras</p> <p>Recurso /humano</p> <p>Diálogo</p>

HOJA DE OBSERVACION
5 años

Nombre del niño /a:

Edad: 5 años :

Característica	SI	NO	lo intenta
Sube escaleras alternado los dos pies			
Sube con seguridad los escalones alternando ambos pies.			
Realiza una secuencia de 3 tiempos.			

LISTA DE COTEJO GRUPAL

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. ÁREA: Personal Social
- 1.2. AÑO Y SECCIÓN: 5 años
- 1.3. SECCIÓN:

NOMBRES Y APELLIDOS	Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3	Nota
	Sube escaleras alternado los dos pies	Sube con seguridad los escalones alternando ambos pies.	Realiza una secuencia de 3 tiempos.	

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución educativa: I.E. N°130 de Azangihua
- 2.- Edad / Aula : 5 Años
- 3.- Denominación: “coordinando mis movimientos “
- 4.- Fecha de aplicación: abril
- 5.- Área: personal social

II.- EXPECTATIVAS DE LOGROS

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

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p> <p>Reglas del juego</p> <p>Cierre</p>	<p>-Realizamos la dinámica el rey manda :</p> <p>El rey manda que saltemos, el rey manda que corras de un lado a otro ,el rey manda que te sientes y escuches .</p> <p>-Emplearemos la estrategia “esquivando obstáculos ”.</p> <p>Meta:</p> <p>mejora el control corporal.</p> <p>Objetivo:</p> <p>Completar un recorrido de tres obstáculos de dificultad moderada.</p> <p>Materiales:</p> <p>Taburetes de 2 niveles, túnel, cojines gruesos.</p> <p>Procedimiento:</p> <p>Cuando un niño pueda completar una carrera de obstáculos simples sin ayuda, va a empezar a construir un recorrido de mayor dificultad con cinco obstáculos, enfocados principalmente en el control corporal.</p> <p>Formamos grupos de tres y colocamos obstáculos ,explicamos lo que tenemos que hacer , deberán pasar primero saltando luego corriendo para pasar por el túnel a gatas , luego trepan el taburete de 2 niveles y terminaran saltando niño que llegue primero será el ganador.</p> <p>Niño que no salta o no corre se le descalificará a todo el grupo , tienen que hacerlo con energía, al ganador se le dará media hora en los juegos y los perdedores se irán al salón.</p> <p>Terminamos y Pedimos a los niños que inhalen y exhalen 3 veces.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:¿Qué aprendimos hoy?¿Se divirtieron?</p> <p>¿Qué hicieron primero?</p> <p>¿Cómo se tenía que terminar?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Taburetes Cojines gruesos Túnel</p> <p>Recurso /humano</p> <p>Diálogo</p>

VI.- ANEXOS

HOJA DE OBSERVACION

5 años

Nombre del niño /a:

Edad.....

Característica	SI	NO	lo intenta
Esquiva obstáculos con seguridad.			
Trepa taburetes de 2 niveles.			
Salta alternando ambos pies.			

LISTA DE COTEJO GRUPAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **ÁREA:** Personal Social

1.2. **AÑO Y SECCIÓN:** 5 años

1.3. **SECCIÓN:**

NOMBRES Y APELLIDOS	Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3	Nota
	Esquiva obstáculos con seguridad.	Trepa taburetes de 2 niveles	Salta alternando ambos pies	

Sesión de aprendizaje 04

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución educativa: I.E. N°130 de Azangihua

2.- Edad / Aula : 5 Años /

3.- Denominación: “jugando a los volantines “

4.- Fecha de aplicación: abril

5.- Área: personal social

II.- EXPECTATIVAS DE LOGRO

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

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p> <p>Reglas del juego</p> <p>CIERRE</p>	<p>Entonamos la canción :” hola ,hola “</p> <p>-Emplearemos la estrategia “Giros hacia delante: volteretas.</p> <p>Meta:</p> <p>Mejorar la coordinación y conocimiento de su cuerpo.</p> <p>Objetivo: Dar cinco giros hacia delante.</p> <p>Materiales: Ninguno.</p> <p>Procedimiento:</p> <p>o Despejar un área grande en una alfombra o en el césped.</p> <ul style="list-style-type: none"> • les demuestro cómo me giro hacia delante. <p>o Digo “vuelta”, mientras me ruedo , y les trasmito que la actividad es divertida y excitante.</p> <p>o se pondrán en cuclillas con ambas manos en el suelo, separadas por la anchura de sus hombros. Los ayudo a conseguir la misma posición y entonces, les muevo hacia abajo su cabeza, de manera que su barbilla, descansa sobre su pecho. Lo inclino lentamente hacia delante, hasta que su cogote quede tocando el suelo.</p> <p>o Después empujaré sus piernas para ayudarlo a completar la voltereta hacia delante.</p> <p>o ahora lo realizarán solos , formamos grupos de 4 cada miembro del grupo va a dar 5 volantines y al concluir el volantín se pondrá de pie inhalará y exhalará .</p> <p>si un miembro del grupo no logra realizar el volantín será el perdedor y al terminar se irán al salón por lo contrario los ganadores se irán a los juegos por media hora .</p> <p>-Realizamos masajes a cada niño para que se relaje</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Se divirtieron?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Recurso /humano</p> <p>Diálogo</p>

VI.- ANEXOS:

HOJA DE OBSERVACION
5 años

Nombre del niño /a:

Edad: 5 años:

Característica	SI	NO	lo intenta
Realiza volantines con seguridad.			
Se coloca en cuclillas con seguridad.			
Se relaja después de los masajes.			

LISTA DE COTEJO GRUPAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **ÁREA:** Personal Social

1.2. **AÑO Y SECCIÓN:** 5 años

1.3. **SECCIÓN:**

NOMBRES Y APELLIDOS	Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3	Nota
	Realiza volantines con seguridad	Se coloca en cuclillas con seguridad.	Se relaja después de los masajes	

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución educativa: I.E. N°130 de Azangihua

2.- Edad / Aula : 5 Años

3.- Denominación: “jugando con mi coordinación “

4.- Fecha de aplicación: abril

5.- Área: personal social

II.- EXPECTATIVAS DE LOGRO

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

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p> <p>Reglas del juego</p> <p>Cierre</p>	<p>Entonamos la canción “ caminando por el bosque “</p> <p>Meta: Incrementa la coordinación y aprender diferentes maneras de caminar.</p> <p>Objetivo: Caminar en puntas hasta llegar a la meta.</p> <p>Materiales: Ninguno</p> <p>Procedimiento:</p> <p>-Caminan en puntitas hasta llegar a la meta - lo hacemos demostrándole a los niños lo que realizaran. - nos aseguramos que observen la demostración. Finalmente lo harán solos. Formamos grupos de tres y empiezan a caminar al sonar el silbato.</p> <p>El grupo que llegue a la meta en puntitas será el ganador y se le premiará y el grupo que no lo haga obtendrá una sanción.</p> <p>. Terminamos y Pedimos a los niños que inhalen y exhalen 3 veces.</p> <p>Nos relajamos escuchando una melodía.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Se divirtieron?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Recurso /humano</p> <p>Diálogo</p>

IV.- ANEXOS

HOJA DE OBSERVACION 5 años

Nombre del niño /a:

Edad:

Característica	SI	NO	lo intenta
Camina en puntas con ambos pies.			
Participa con entusiasmo			
Camina en puntas de pie con seguridad.			

LISTA DE COTEJO GRUPAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. ÁREA: Personal Social

1.2. AÑO Y SECCIÓN: 5 años

1.3. SECCIÓN:

NOMBRES Y APELLIDOS	Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3	Nota
	Camina en puntas con ambos pies	Participa con entusiasmo	Camina en puntas de pie con seguridad.	

I.-DATOS INFORMATIVOS:

1.- Institución educativa: I.E. N°130 de Azangihua “.

2.- Edad / Aula : 5 Años /

3.- Denominación: “saltando me divierto.”

4.- Fecha de aplicación: abril

5.- Área: personal social

II.- EXPECTATIVAS DE LOGRO

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

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p>	<p>-Entónanos la canción : “arriba ,arriba ,arriba ,abajo ,abajo ,abajo ,Adelante ,adelante ,adelante ,atrás ,atrás .</p> <p>Meta: Mejorar la fuerza de las piernas, la coordinación y la condición física.</p> <p>Objetivo: Saltar y tocar un objeto suspendido unas diez veces.</p> <p>Materiales: Cuerda y esponja.</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>
<p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p> <p>Reglas del juego</p>	<p>Procedimiento:</p> <p>-Mostramos como saltar desde una altura de 30 cm. Indicamos como imitarme mientras continúa saltando varias veces. -saltamos desde una silla pequeña de una altura de 30 cm , una serie de 5 veces.</p> <p>-El niño ganador se irá a los juegos y el niño que pierda se ira al salón.</p>	<p>Silla</p> <p>Recurso /humano</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Terminamos y Pedimos a los niños que inhalen y exhalen 3 veces.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron? ¿De dónde saltaron?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigimos al aula.</p>	<p>Diálogo</p>

VI.- ANEXOS

HOJA DE OBSERVACION 5 años

Nombre del niño /a:

Edad:

<i>Característica</i>	SI	NO	lo intenta
Salta desde una pequeña altura (30 cm)			
Salta con seguridad.			
Salta alternando brazos y piernas.			

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución educativa: I.E. N°130 de Azangihua
- 2.- Edad / Aula : 5 Años / ositos.
- 3.- Denominación: “juguemos a desplazarnos “
- 4.- Fecha de aplicación: abril
- 5.- Área: personal social

II.- EXPECTATIVAS DE LOGRO

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

III.- MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DE APRENDIZAJE

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p> <p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p> <p>Reglas del juego</p> <p>CIERRE</p>	<p>-Entónanos la canción :</p> <p>“La batalla del calentamiento “</p> <p>Meta:</p> <p>Mejorar la habilidad de moverse autónomamente.</p> <p>Objetivo:</p> <p>Arrastrarse de diferentes formas.</p> <p>Materiales:</p> <p>Varilla, cojines.</p> <p>Actividad:</p> <p>Nos desplazamos al patio, al llegar formamos grupos de 3 de los cuales se separan por colores el primer grupo será rojo, el segundo amarillo ,el tercer grupo verde ,el cuarto anaranjado y el quinto grupo azul . Explicamos en que consiste la dinámica del juego:</p> <p>Estamos en guerra y tenemos que pasar por debajo de una varilla siendo el único camino para estar a salvo de las bombas , cada grupo tiene un líder el cual se encargará de llevar al grupo completo hacia el otro lado pasando todos juntos por debajo de la varilla sin que ningún miembro de su grupo se quede.</p> <p>El tiempo que se le dará a cada grupo para que logre pasar por debajo de la varilla será de 3 segundos ,Si un miembro del grupo se queda y no logra pasar junto a sus demás compañeros será descalificado y recibirá un castigo mientras que al equipo ganador se le dará 30 hora en los juegos.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas</p> <p>¿Se divirtieron?</p> <p>¿Por qué teníamos que ponernos a salvo?</p> <p>¿De qué forma llegamos a pasar?</p> <p>Nos acostaremos para escuchar una melodía y relajarnos.</p> <p>Cconcluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p> <p>Varilla de 35 cm.</p> <p>Cojines</p> <p>Recurso /humano</p> <p>Diálogo</p>

IV.- ANEXOS

HOJA DE OBSERVACION 5 años

Nombre del niño /a:

Edad:

Característica	SI	NO	lo intenta
Se arrastra de diferentes formas por debajo de una varilla con una altura de 35 cm.			
Se arrastra con seguridad.			
Coordina brazos y piernas al arrastrarse.			

LISTA DE COTEJO GRUPAL

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. ÁREA: Personal Social
- 1.2. AÑO Y SECCIÓN: 5 años
- 1.3. SECCIÓN: ”

NOMBRES Y APELLIDOS	Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3	Nota
	Se arrastra de diferentes formas por debajo de una varilla con una altura de 35 cm.	Se arrastra con seguridad	Coordina brazos y piernas al arrastrarse.	

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.- Institución educativa: I.E. N°130 de Azangihua
- 2.- Edad / Aula : 5 Años
- 3.- Denominación: “Desplazándome me divierto “
- 4.- Fecha de aplicación: abril

II.- EXPECTATIVAS DE LOGRO

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

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos/ procesos	Estrategias	Medios y materiales
<p>INICIO</p> <p>-Motivación</p> <p>Objetivo didáctico</p>	<p>-Entónanos la canción :</p> <p>Caminando por el bosque.</p> <p>Meta: Mejora el control corporal.</p> <p>Objetivo: Completar un recorrido caminando siguiendo el ritmo rápido –lento.</p> <p>Materiales: Taburetes de 2 niveles, cojines, tarros.</p> <p>Actividad :</p>	<p>Canción</p> <p>Diálogo</p>
<p>DESARROLLO</p> <p>Acciones lúdicas</p> <p>Reglas del juego</p>	<p>Empezamos con unos ejercicios de relajación.</p> <p>Acostados en el piso , cerraremos los ojos y pensaremos en un campo lleno de flores e imaginamos que jugamos con el animalito que más nos gusta con acompañamiento de una melodía.</p> <p>Procedimiento:</p> <p>Formamos grupos de 2 y les damos las pautas :</p> <p>Cada miembro del equipo tendrá que pasar 3 latas de milo llevando primero 1 lata de milo hacía el otro extremo teniendo que caminar lento luego trepar por un taburete de 2 niveles y luego caminando rápido dejará la lata en el extremo así regresará por la sgte lata hasta completar 3 latas .</p> <p>Si un niño no lo hace como se le indica perderá y recibirá un castigo y si lo hace como se le dice será Premiado inmediatamente.</p> <p>. Terminamos y Pedimos a los niños que inhalen y exhalen 3 veces.</p> <p>Concluimos realizando las siguientes preguntas:¿Qué aprendimos hoy?¿Se divertieron?</p>	<p>Melodía</p> <p>Taburete Latas Cojines</p> <p>Recurso /humano</p>
<p>Cierre</p>	<p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>	<p>Diálogo</p>

IV.- ANEXOS

HOJA DE OBSERVACION 5 años

Nombre del niño /a:

Edad:

Característica	SI	NO	lo intenta
Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido lento).			
Trepa sobre un taburete de 2 niveles.			
Camina con seguridad.			

LISTA DE COTEJO GRUPAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. ÁREA: Personal Social

1.2. AÑO Y SECCIÓN: 5

NOMBRES Y APELLIDOS	Indicador 1	Indicador 2	Indicador 3	Nota
	. Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido lento)	Trepa sobre taburete de dos niveles	.camina con seguridad	