

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de 4 años**  
**I.E.I. N° 109 - Pallán**

**Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en**  
**Educación Inicial**

**Autora:**

**Lara Becerra Gloria Iveth**

**Asesora:**

**Flores Álvarez Mary Elizabeth**  
**(ORCID: 0000-0002-3772-4593)**

**Cajamarca – Perú**

**2021**

## 1. PALABRA CLAVE

### Español

---

**Tema** Psicomotricidad

---

**Especialidad** Juegos

---

### Keywords

---

**Theme** Psychomotor

---

**Specialty** Games

---

### Líneas de Investigación

---

Área	Ciencias sociales
Sub Área	Ciencias de la Educación
Disciplina	- Educación General (incluye capacitación, Pedagogía)
Línea de Investigación	- Teoría y Métodos Educativos

---

## 2. TÍTULO

Juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de 4 años I.E.I N° 109  
–Pallán.

Recreational games and gross motor skills in 4-year-old students I.E.I N° 109 –  
Pallán.

### **3. RESUMEN**

El propósito es fortalecer la motricidad gruesa de los educandos y a la vez medir su relación entre el Programa “Juegos Recreativos” la motricidad gruesa de la Institución Educativa N° 119- del distrito de la Libertad de Pallán e el año 2018, en cuanto a la metodología se aplicó: tipo aplicada, diseño pre experimental, población muestral 20 alumnos de 4 años, técnica observación, instrumento Fichas de observación y lista de cotejo, herramienta informática SPSS v.25, los principales resultados fueron el mejoramiento y fortalecimiento de sus movimientos armónicos de los músculos de su cuerpo de los estudiantes.

#### **4. ABTRACT**

The objective of this rresearch was to determine the influence of illustrated visual storytelling as a didactic strategy to improve oral expression in 5-year-old children from the “Jesús Cautivo” Initial Private Educational Institution, Cajamarca; The inquiry was applied with a pre-experimental design of a single group of pre and post test, the sample consisted of 20 students of 5 years, the observation technique was used and the instrument the observation sheet, the SPSS software for data processing; visual stories had a significant influence on oral expression in initial level students.

## ÍNDICE

	Página
PALABRAS CLAVE.....	i
TÍTULO.....	ii
RESUMEN.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRACT.....	v
INTRODUCCIÓN.....	1
METODOLOGÍA.....	23
RESULTADOS.....	26
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	30
CONCLUSIONES.....	32
RECOMENDACIONES.....	33
AGRADECIMIENTO.....	34
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35
ANEXOS Y APÉNDICE.....	37

## 5. INTRODUCCIÓN

Los juegos consiguen un valor educativo porque propicia la posibilidad de examinar el contexto y las interacciones lógicas que ayudan y favorecen las coordinaciones motoras, con el medio, con objetos, con sí mismo, además las primeras generalidades topológicas, espaciales, temporales para la solución de problemas surgen a partir de acciones donde se emplean diferentes movimientos

Las actividades dinámicas y lúdicas propician la aceleración de aparatos intelectuales y locomotoras, por medio de ambientes de investigación de aspectos corporales, audacia y situaciones impulsoras; en esta etapa respectiva de permite a la apropiación de ascendentes de posibilidades en el florecimiento de aspectos básicos del desplazamiento extender, realizando adecuadamente la amplitud motora y las destrezas primordiales.

Las actividades lúdicas impulsoras son más importantes en los equipos conformados con varios participantes; es en este periodo, cuando se comienza a dar una definición al procedimiento general del individuo, así como sus intereses y reacciones de carácter expresivo y comunicativo del esquema, además facilita y enriquece la capacidad interpersonal.

En estas averiguaciones se apertura y se buscó contribuir el mejoramiento de la motricidad gruesa a través de una labor frecuente y sistematizado, al mismo tiempo ampliando el esquema de indagación propuesta por la institución, para tal efecto se ha indagado en diversas fuentes de literatura científica pertinente.

## **5.1 Antecedentes y Fundamentación Científica**

### **Antecedentes**

Mamani (2017), en su tesis se planteó el objetivo, conocer los significados que las educadoras le asignan al desarrollo de las habilidades psicomotrices por medio de la actividad lúdico- pedagógica, utilizo una metodología de investigación es de tipo descriptivo y llego a la conclusión: En la preparación de una actividad fundamental para el desarrollo didáctico y de psicomotricidad de niños de entre 3 a 5 años, si los determinamos correctamente por medio de varias distracciones fáciles o difíciles siguiendo por lo general un determinado método, comenzando con juegos psicomotores exactos y correctamente desarrollados y preparados y dentro de nuestro salón realizando diferentes estrategias .El juego para los niños es la mejor herramienta de distracción que puede desarrollar en esta etapa que va cursando si realizamos juegos simples y con diferentes formas de poder llegar a ellos y se podrá generar un grandísimo aprendizaje.

Rosada (2017), la investigadora tuvo como propósito, determinar el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de primaria”, la vida del ser humano comprende habilidades que el cuerpo tiene que dominar, resolver problemas de orden motor; la tesista llegó a la conclusión: Los niños al desarrollar juegos psicomotores muestran alegría, emoción y con muchas ganas de realizarlos, ya que se les da el tiempo adecuado. Los recursos usados han sido de bastante apoyo ya sea para el docente y también para el niño, un gran progreso y la motivación adecuada de las fortalezas motoras se evidencio expresada al observar el empeño de los niños para realizar de manera correcta los deportes. Los docentes planificaron y dieron utilidad a un objetivo de desarrollo de experiencias de la motricidad gruesa para que las clases sean adecuadamente planificadas y no de improvisación e incluso que su material sea utilizado de forma adecuada.

Según López (2018), en la tesis, cuyo objetivo fue determinar cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños del nivel inicial con la intención de conocer si la aplicación de los juegos tradicionales en el aula desarrollan de la motricidad gruesa, utilizo una metodología de investigación descriptivo, quien arribó las siguientes conclusiones: La motricidad por ser de un proceso educativo debe brindar al niño y a la docente una experiencia significativa para brindar facilidad a un desarrollo integral, por esto las actividades para el desarrollo motor deben realizarse y deben ser planeados, programadas y elaboradas, tal cuál que otras actividades académicas. La utilización de las actividades para la evolución motora de niños de 3 a 4 años, dentro de lo rutinario de la escuela, dando facilidad y con ello logrando un aprendizaje integral

Según, Córdova (2017), en su estudio se planteó el propósito, determinar la relación existente entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa, según la percepción de las conductas y acciones de los niños, utilizo una metodología de investigación cuantitativo arribó las conclusiones: Los recesos psicomotores tienen que ver mucho con el evidente desarrollo de la motricidad gruesa, mientras más se desarrolla el juego psicomotor la motricidad gruesa se aumenta, el juego psíquico beneficia de una forma muy considerable y directa a la buena evolución de los niños en su motricidad gruesa, ya que pueden tener un mejor control y sus músculos mediante movimientos de todo su cuerpo

Arzola (2018) en su tesis tuvo el propósito, determinar el efecto de los juegos motores en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051. utilizo una metodología de investigación cuantitativo de tipo aplicada y de diseño experimental, llegando a la siguiente conclusión:

La aplicación de juegos deportivos tiene un impacto significativo del 90% en la motricidad gruesa de niños, con un valor de  $p = 0.020 > \alpha = 0.05$ . Esto confirmó la hipótesis de los investigadores, se rechazó la hipótesis nula y se demostró la efectividad de la coordinación global, obteniendo un valor de 90% para fortalecer está en cinco años.

Estela (2018) en su tesis titulada “El Juego como Estrategia para Mejorar la Motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo-Bambamarca”, utilizo una metodología de investigación de carácter cuantitativo, a través de un diseño descriptivo, llegando a la siguiente conclusión: Las habilidades motoras gruesas demostradas a través de la combinación, armonía y fluidez pueden mejorar el excelente desarrollo de niños y niñas a través de los juegos. Según sus investigaciones, los juegos son la mejor estrategia y son consistentes con la efectividad, seguridad y confiabilidad. La correcta aplicación de los juegos traerá buenos resultados a los niños, desarrollando así una buena motricidad general, que les ayudará a desarrollar un buen desarrollo psicomotor.

Ocas (2018), en su investigación, su objetivo fue determinar los efectos de la propuesta de Infraestructura deportiva y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes de tres años, aplicó una metodología de investigación explicativa, pre experimental, llegando a la conclusión: La oferta de la elaboración para los deportes de la institución educativa 123 de los Baños del Inca-Cajamarca, causan de manera importante en el buen desarrollo psicomotor de los niños y niñas, esto se ha verificado después del estudio que se ha realizado en esta institución

Castañeda (2018), en su tesis tuvo como propósito determinar en qué medida el “juego libre” influye significativamente en el desarrollo psicomotor de los niños, la metodología empleada en su investigación es aplicada, descriptiva y pre experimental llegando a las conclusiones: Los estudiantes de 3 años de instituciones educativas estaban en un nivel bajo antes de proponer el método de enseñanza del juego libre, y luego dieron muy buenos resultados esperados a través de las estrategias que aplicaron, y tuvieron una mejora muy significativa en la coherencia y expresividad. la distancia, y el conocimiento y la motricidad.

Los Niños y niñas, si usamos correctamente los juegos de psicomotricidad, lograrán un buen rendimiento y así conseguirán los objetivos que nosotros y nuestros alumnos nos marcamos. Los niños aprenden rápido y todo depende de la motivación y el buen desempeño el maestro.

Ríos y Conde (2018), en su tesis se planteó el objetivo fue caracterizar la importancia que tiene los juegos populares para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial, la metodología que utilizo en su investigación es de tipo aplicada, descriptiva y pre experimental, llegando a la idea concluyente: Los juegos populares son de importancia educativa para promover el desarrollo de grandes habilidades motoras para niños y niñas en los 5 años de educación inicial. Los juegos populares no solo promueven el desarrollo de grandes habilidades motoras, sino que también permiten el aprendizaje de conocimientos, habilidades y valores. y actitudes, porque esto no es nada para los niños.

Pozo, (2020), en su tesis tuvo como objetivo de la presente investigación fue determinar en qué medida el programa “Me ejército y aprendo”, es eficaz para mejorar la psicomotricidad de los estudiantes del nivel inicial de 3 años de la I.E.P “Estrellitas” de Santa Anita. El diseño de la indagación fue pre experimental, con enfoque cuantitativo, en la investigación llegó a la idea concluyente que en el programa “me ejército y aprendo” fue eficiente en el avance de la psicomotricidad, la coordinación del habla y la motricidad gruesa y fina en los niños de tres años de la I.E.P

## **Fundamentación Científica**

### **A. Juegos Recreativos**

Son dinanismos heterogéneos con caracteres que lleva a cabo un ser o un conjunto de individuos con el propósito de relajarse, gozando de las estrategias lúdicas. Se trata así de movimientos de corte recreativo, sin una meta útil o práctico establecido, sin embargo, ejerce y alegra aspectos de fisiología de los individuos y la inteligencia de los sujetos.

Es un acontecimiento netamente practico en el quehacer escolar, considerado como un medio que favorece el aprendizaje, fortaleciendo el aparato psicomotor, intelectual, socio afectivo de un individuo, etc. Para ello se necesario del uso mental y físico, o ambos para el desempeño de una secuencia de deportes que cumplen un papel de tipo educativo, psicológico y de adquisición de conocimientos.

Surge desde 3.000 a. de A.C, se inicia la antigua Grecia donde formaba parte de la culturización del ciudadano considerándose como experiencia humana, actualmente forman parte de todas las culturas.

Actualmente muchas familias vienen en habitaciones reducidas y se les limita a los niños en algunos casos imposibilita la acción de jugar, por el espacio libre reducido, por el desaprovechamiento de las actividades lúdicas. convirtiéndolos en la mayoría de los casos en auténticos sedentarios.

Piaget (1965) Para tal autor el juego es una asimilación pura o la repetición de una conducta o comportamiento por el gusto de ganar o conquistar un meta, el desarrollo de las diligencias lúdicas o los juegos que practiquen demuestra el desarrollo cognitivo del niño y ambos aspectos son paralelos e individuales a la vez, además estimula sus habilidades para conquistar y ser competente dentro de su entorno.

## Desarrollo infantil mediante el juego

Desde que nace hasta llegar a adulto el niño desarrolla actividades lúdicas, de equilibrio, de esparcimiento, cognitivas que son el inicio para las actividades de trabajo en la madurez, con el pasar de los años, los maestros han elaborado varias enunciaciones sobre “juego”, pero es intrínseco a todos estos axiomas, sin embargo, juego significa participación voluntaria, placer, adaptación a su ambiente o cultura, además es son acciones con o sin propósito brotando espontaneidad y naturalidad.

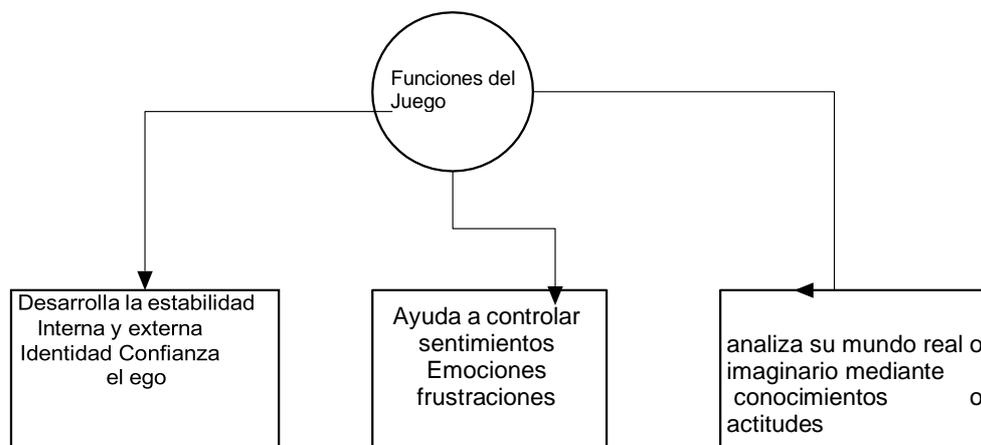


Figura 1. Funciones del juego  
Fuente: Tirado, L (2019)

Huizinga (1987): es una diligencia espontanea que se realiza dentro de ciertas condiciones dadas de comodidad y tiempo, siguiéndose de normas libremente predadas, indudablemente guiadas, las mismas que tienen un objetivo y se acompaña de una emoción de esperanza y alegría.

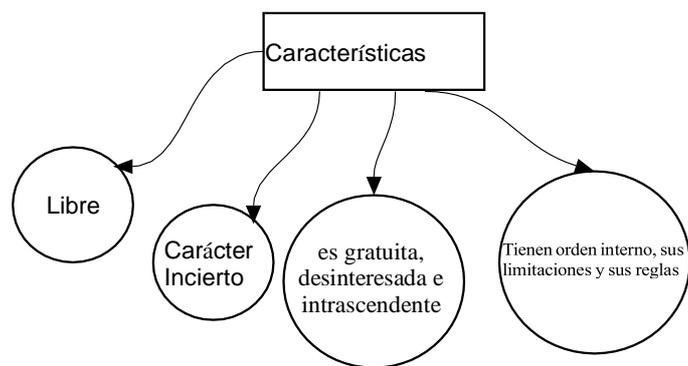


Figura 2. Características del juego  
Fuente: Llull, J. & García, A. (2009)

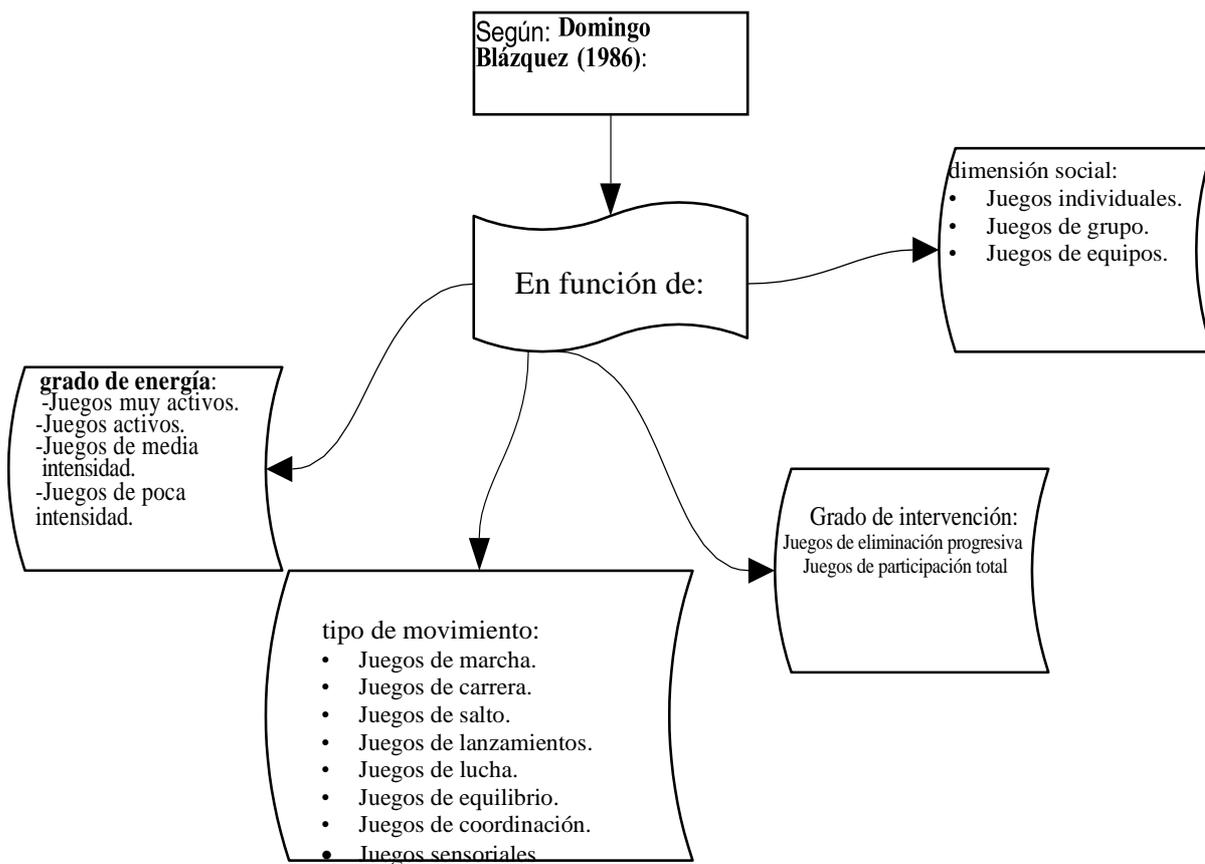


Figura 3. Posibles clasificaciones de los juegos  
Fuente: Blázquez, D. (1986)

## **B. La psicomotricidad**

Viéndolo desde una perspectiva genérica, relaciona los cambios mentales, sentimientos, significativos y propulsor en la veracidad de ser y de expresión en un ambiente social.

Ejerce una función primordial en el perfeccionamiento armonioso de los individuos. Creando varias formas de indagación social que hallan su esfuerzo, sin importar los años, que sea la edad, en los ámbitos de prevención, formador, diminutivo y terapias.

Según Pic y Vayer, la psicomotriz y la física están íntimamente relacionados con el fin de regularizar o mejorar la actuación de los alumnos, de manera coordinada y organizada acciones motrices y psicomotrices, abasteciendo así la labor educativa y la unificación social.

### **a. Educación Psicomotriz y sus beneficios**

Los ejercicios físicos apremian las funciones vitales y optimizan el estado de anímico contribuyendo al perfeccionamiento integrado de los educandos, desde una perspectiva Psicopedagógica.

#### **Beneficios:**

Salud: estimulando respiración y la circulación de sangre, dinamizando el funcionamiento de la célula, y fortaleciendo el sistema muscular o óseo.

Salud mental: Brinda gozo y rescatar estreses o sentimientos acelerados fuertes positivismo en sí mismo, favorece a la alta noción y autoestima, favoreciendo la libertad y así explora el mundo que los envuelve.

## Áreas de la psicomotricidad

### Esquema Corporal.

Al explorar el discernimiento del tronco, de la integración de órganos y su discernimiento; es sostén por el cual a un futuro estará asentando el resto de los elementos psicomotores, que conlleva que interactúen fortaleciéndose coordinadamente.

El crecimiento del sistema corpóreo es procedimiento de formación que inicia desde el nacimiento hasta aprox. Los 11 años, en base a su sistema nervioso, el medio que lo rodea, la interacción con las otras personas, y la presentación consigo mismo, conociendo su cuerpo diferenciándolo de otras entidades, acciones como desplazar su línea divisora, la rotación y al concebir las sensaciones de compensación de los desequilibrios posturales visuales y táctiles.

**Schilder**, Paúl (1991) habla de la representación mental tridimensional, la cual son múltiples impresiones que se unifican dinámicamente en una integridad de gestos propios del cuerpo, Por lo que se deduce que un esquema somático mal formado genera dificultades en varias situaciones de su temperamento: órgano corpóreo mal formado ámbito-provisional, concertación, seguridad en sus aptitudes, inadecuado diálogo con el marco. El retrato de los niños que se estructura de su propia silueta se forma múltiples referencias sensitivo de orden intrínseco y extrínseco en el trascurso de su evolución psicomotriz.

**Lateralidad:** Es la supremacía del hemisferio cerebral, predominado un lado de sus cuerpos, mediante esta área se da el crecimiento de las ideas de izquierda, diestra referente maso menos como punto central su individuo ser y prevalecerá el emplazamiento y siendo fundamental para la evaluación, lectura y escritura.

señor y vocablo (1997) consiste en diferenciar y organizar el sistema corporal global, donde están relacionados la secuencia del ámbito y duración, es importante para su desarrollo de la orientación, es preciso para la influencia del ámbito en motor y del vocablo, produciendo ánimo, en el plan lector, ortografía y otras áreas cognitivas.

**Equilibrio:** Es la estabilidad que debe tener un cuerpo al momento de desprenderse las actividades motoras, se procrea así mismo de una modalidad entre el cuadro corpúsculo y el mundo externo. La conjugación de diversas socializaciones sensitivo/inteligente/psicomotriz que producen incremento del conocimiento.

**organización cósmica:** Es la cavidad para relacionar una conexión entre los componentes establecidos para pertenecer enteramente, también es la habilidad de acomodar y ordenar de los objetos en un ambiente, implica espacio de componentes constituidos del contiguo en una posición de área temporánea.

**Tiempo y Ritmo:** circulación que favorece alguna relación temporánea, desarrollándose nociones temporales como veloz, despacio; animaciones temporáneas como anterior y posterior

y la estructuración temporal que se une bastante con el espacio, es decir la razón de las destrezas, ejemplo: cruzar el patio del colegio al ritmo de un instrumento musical.

**Ejercicios de Aplicación:** Teniendo en cuenta el dominio corporal dinámico, se ha propuesto y desarrollado juegos como: Relevos, el sapo, baile, el aro, caminata de punta de pies, salta soga, revote de pelota, marcha; los mismos que se detallan en los anexos.

### **Motricidad Gruesa.**

Armijos (2012) tiene que ver el cambio de situación del cuerpo y la mantención del cuerpo en equilibrio, además implica el movimiento de grupos musculares y de partes del cuerpo como: pierna, brazo, cabeza, abdomen y espalda; permitiendo subir, bajar la cabeza, gatear, etc.

Ardanaz (2009) consiste en la armonía y sincronización que existe al realizar movimientos amplios, es decir cuando se mueve grandes más musculares, cuándo se corre, salta, trepar, bailar, lanzar objetos.

“Conjunto de habilidades que se van adquiriendo con la finalidad de exponer movimientos equilibrados, armoniosos, con firmeza, fuerza y agilidad, cronológicamente durante su crecimiento de su cuerpo y de las habilidades psíquica y motrices” (Conde,2007, p. 2).

Un bebe inicia el desarrollo de su motricidad a partir de sus reflejos, posteriormente maneja los brazos, arroja los objetos, lleva los alimentos a la boca para luego integrarse para y mover la cabeza, dar vueltas en la cama, y otros movimientos, para evitar complicaciones a nivel neurológico de debe propiciando un ambiente amigable y natural, siendo los padres ni tan permisible o prohibitivos al extremo propiciando una correcta estimulación.

## Desarrollo de las etapas del infante

**Cognitivo:** La repetición de actividades y las secuencias es la forma como aprende un infante, el niño logra un conocimiento temporal y espacial gracias a una acción rutinaria. Aspectos tan elementales como diferenciar antes, después, ayer, mañana, día, noche, son funciones que el niño memoriza en forma inestablemente, creándose pensamientos simbólicos, muchas veces fantasiosos, no diferenciando muy bien lo real y lo imaginario

### Tabla 1.

#### *Pensamiento del niño sobre las cosas y el mundo circundante*

---

Cree que todo el mundo que lo rodean esta animados y dotados con propósito.	Cree que todo lo que esta siente tiene una realidad objetiva	Cree que los fenómenos físicos son producto de la creación de los seres humanos.
---	--	--

---

**Nota.** Fuente: “El orden psico mórfoico piagetiano en niños rurales de Colombia”, por N. Ardila, 1989. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 2, pp.180-183

**Tabla 2.**

*Desarrollo del lenguaje y desarrollo socio-afectivo del niño(a) de 2 a 4 años*

<b>Afectivo Emocional</b>	Desarrollo progresivo de sus emociones, aunque falte todavía una cierta conocimiento y raciocinio de las mismas. Lo motiva las actividades lúdicas, pero no existe un procedimiento de motivaciones
<b>Lenguaje.</b>	Incorpora prefijos y adverbios, los mismos que le permitirá comprender y tener precisión en su comunicación.

**Nota.** Fuente: “La expresión musical y su influencia en el proceso de desarrollo lingüístico en niños de 2 a 4 años: Guía didáctica para el docente”, por Y. Córdova & J. Macay, 2014. *Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito*, pp.9-11

### **Desarrollo Motriz y dominios**

Viene a ser todo ejercicio muscular del cuerpo para la realización de eventos deseados y no deseado con la finalidad de fortalecer una competencia motriz, que implica el desarrollo de la percepción, la coordinación, equilibrio, lateralidad, viso motriz, tiempo y espacio según el desarrollo físico y cognitivo del niño(as).

#### **Patrones para el dominio destrezas:**

**Céfalo caudal.** Es el dominio de las habilidades que va desde la cabeza luego del tronco y los brazos más delante de las piernas y finalmente de los pies y dedos.

**Próximo distal.** Las destrezas motrices se inician desde el eje central hacia los costados primero dominando la cabeza y posteriormente el tronco, las extremidades, posteriormente las manos y para finalizar los dedos.

Los patrones sirven para entender el desarrollo motor y aplicar las estrategias adecuadas de acuerdo a su etapa de desarrollo del niño.

**Tonicidad:** Para toda acción o movimiento corporal es necesario la participación de los músculos, algunos se activan, otros se inhiben con la finalidad de relajarse, se necesita para la regularización del sistema nervioso, es necesario un sistema de adaptación muscular para una adaptación del mundo exterior, está relacionado con la manipulación de los objetos y predisposición para eventos posteriores.

Está íntimamente relacionada a los procesos de tónica muscular y cerebral, así mismos intervienen en los métodos de atención primordialmente para los aprendizajes mediante de la constitución reticular y los sistemas de reactividad y el campo de las emociones y de la personalidad y la reacción del individuo. (Stamback, 1979)

**Dominio Corporal:** Tener una estética del cuerpo es necesario tener un buen dominio corporal, lo que consiste en tener cada uno de los músculos o sistemas musculares estén a disponibilidad o voluntad, de esta manera hacer más expresivo al cuerpo.

**Dominio Corporal Dinámico:** Consiste en el control de diferentes partes del cuerpo siguiendo la voluntad para realizar una orden determinada, permite el tráfico, la relación de la circulación, logrando armonía sin brusquedad y/o rigidez

Mediante esta destreza coloca al individuo positividad y firmeza en sí propio, para el logro de la acción propuesta, consecuentemente conduce a la madurez neurológica evitando miedos o nerviosismos, un incentivo y ambiente favorables, comprendiendo de lo que se está promoviendo, que parte moverse, como trabajarlo, buscando disímiles desempeños a fin de viabilizar la grafía del desplazamiento y el análisis del contexto debemos para obtener unas disputas que han de beneficiar el dominio corporal. Suarez, (2008)

**Dominio Corporal Estático:** Constituida por la coordinación general de los movimientos como es la unión armoniosa y la adquisición de la madurez del sistema nervioso, permitiendo la realización una acción previamente representada mentalmente, la práctica de los movimientos irreflexivos y profundizando la imagen y la utilización del cuerpo, hasta organizar su representación corporal, poseyendo un control en movimiento del cuerpo.

Según el autor Chapoñan (2017) “Se refiere al dominio corporal estático a todas las acciones de movimiento que ayudan a profundizar al

sistema del cuerpo, también la armonía estática, se juntan el jadeo y el relajamiento debido a que son dos acciones que permiten ahondar y manifestar la totalidad de nuestro ser.” (pp.43-44).

### **Motricidad y su importancia**

La estructura esquelética del cuerpo está controlada por el sistema nervioso (traslación y postura), quien actúa como una central que controla

el organismo y centraliza la información procesa y ordena la ejecución de todo movimiento.

El encargado de transportar la información hacia los músculos es el sistema nervioso periférico por intermedio de la unión neuromuscular, conectándose con la medula espinal a través del nervio periférico, transmitiendo impulsos nerviosos desencadenando contracciones para luego producir fuerza y movimiento.

El hombre tiene la capacidad por naturaleza de crear actividades por sí mismo, y es por eso que necesita la existencia de combinación y equiparar entre todos los sistemas que actúan.

### **Importancia**

El ritmo da vida, permite la expresión y comunicación, la exteriorización e interiorización del individuo, tanto en los aspectos orgánicas, intelectuales, motrices, afectivas, por ello es muy importante para la subsistencia de todos ser viviente.

## **5.2 Justificación de la Investigación**

El motivo que origina al tratamiento de la indagación en mención, como preceptores y coordinador de individuos holísticas, exploramos formatos y reglas de instruir para todos los educando, que garantice una buena formación tanto en el ámbito cognitivo como físico y/o Psicológico.

Desde el aspecto física, intelectual y espiritual del estudiante, la actividad motora cumple un rol esencial y elemental para su desarrollo integral, ya que el infante posee un intelecto, un cuerpo y un espíritu en proceso de formación y evolución. El juego es un medio de expresión predilecto mediante la persona conocemos nuestro cuerpo y sus posibilidades, viabiliza el desarrollo su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

- La circulación es necesaria en el crecimiento motriz, emocional e Intelectual durante el inicio del desarrollo de los niños, quien tiene que explorar, conformar la rotación de su cuerpo con sus creativities y habilidades emocionales; de esta forma en un futuro podrá ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos planteados por la vida posmoderno; por consiguiente; es desde la formación preescolar donde se empieza a trabajar con objetivos muy específicos en el transcurso en los que se fundamenta la motricidad.

Por ello la presente busca centrar el interés en el juego recreativos psicomotores para el niño de y 5 años, impulsando al fortalecimiento de la estructurarse desde los primeros años en cuanto al manejo de su sistema muscular esquelético, garantizando adultos seguros, capaces poseer una estructura física y mental que conlleve a mejorar el pensamiento crítico, pilar fundamental en las acciones del ser humano.

### **5.3. Problema**

En los estudiantes de 4 años del Centro Educativo N° 109, distrito de la Libertad de Pallan 2018, se ha observado que realizan movimientos exactos incontrolados, dificultades varias de coordinación, fuerza reducida, habla ilegible, reacciones y movimientos no acorde a su edad, al mismo tiempo la aplicación de incorrecta de ejercicios recreativos por parte de los docentes.

Las principales causas radican de la deficiente estimulación y practica de estrategias motoras en los esto ocasiona falta de dominio motriz, albedrio personal, libertad de pensar, sentir y actuar con seguridad, aspectos que son muy importantes para crecimiento y maduración física y cognitiva de las personas.

Por lo que se plantea la siguiente interrogante:

¿Cómo contribuirá la aplicación de Juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 109, Distritode la Libertad de Pallan, Provincia de Celendín, año 2018?

## **5.4. Conceptualización y Operacionalización de Variables**

### **Definición conceptual**

#### **Juegos Recreativos:**

Pachacama (sf) sostiene que las estrategias de diversos caracteres que lleva a cabo una persona o un grupo de individuos con la finalidad de incentivarse, entretenerse y disfrutar a plenitud de la actividad misma. Se refiere, así a actividades de corte lúdico, sin un propósito útil o práctico establecido, a la vez ejercita y satisface aspectos físicos, sociales e intelectuales de la personalidad. (p.1)

#### **Motricidad Gruesa:**

Conde (2007) menciona: “Conjunto de habilidades que se van adquiriendo con la finalidad de exponer movimientos equilibrados, armoniosos, con firmeza, fuerza y agilidad, cronológicamente durante su crecimiento de su cuerpo y de las habilidades psíquica y motrices”. (p.2)

### **5.4.1. Definición operacional**

#### **Juegos recreativos:**

Son aquellos juegos que el niño puede realizar solo o con sus amigos y demás personas para divertirse. Estos juegos se realizan sin ser lúdicos, pero son buenos para ejercerse y desenvolver ciertas habilidades.

#### **Motricidad gruesa:**

Es un proceso en el cual se van aprendiendo habilidades de movilidad que son necesarias para las coordinaciones, destrezas y equilibrio.

### 5.4.2. Operacionalización de Variable

<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	
<b>Juegos recreativos</b>	Estructura corporal	Reconoce su lateralidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Indica las extremidades derechas de su cuerpo (ej: mano derecha, pies izquierdos, etc.)</li> <li>- Localiza cuales son las extremidades del cuerpo y algunas de sus funciones (manos, pies, cabeza, boca).</li> <li>- Muestra dominio de uso de su lateralidad. (desplazamiento y coordinación correcto.)</li> </ul>	
		Mantiene su equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra equilibrio postural cuando: corre, trepa, salta con dos pies.</li> <li>- Es capaz de mantenerse firme en un pie.</li> </ul>	
	Estructura espacial	Reconoce los ritmos y tiempos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diferencia los ritmos (rápido, lento)</li> <li>- Reconoce y respeta las nociones temporales: mucho tiempo/poco tiempo.</li> </ul>	
		Respeto el espacio de los demás	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acepta jugar, trabajar o compartir espacios y situaciones con niños/as de sexo diferente al suyo.</li> </ul>	
	<b>Motricidad gruesa</b>	Cognitivo	Respeto a los demás y su persona	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra madurez de acuerdo a su edad</li> </ul>
				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra dominio confianza y seguridad en las actividades lúdicas</li> </ul>
Afectivo		Controla sus emociones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra desarrollo progresivo de sus emociones</li> </ul>	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compone la respiración con la relajación en sus actividades profundizando la globalidad del propio yo.</li> </ul>	
Motriz		Domina sus motricidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza movimientos grandes con facilidad (agacharse, saltar, etc)</li> </ul>	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muestra sincronización y armonía sin rigidez ni brusquedad</li> </ul>	

### **5.5. Hipótesis**

El uso de juegos de juegos recreativos mejora significativamente el nivel de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 109, del Distrito de La Libertad de Pallán, año 2018.

### **5.6. Objetivos**

#### **5.6.1. General**

Determinar en qué medida los juegos recreativos fortalecen el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 109, del distrito de la Libertad de Pallan, año 2018.

#### **5.6.2. Objetivos específicos:**

- Diagnosticar el nivel de coordinación motriz gruesa de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 109, distrito de la Libertad de Pallan, año 2018
- Realizar una propuesta pedagógica donde se empleen juegos recreativos con los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 109, la Libertad de Pallan, Provincia, Celendín, año 2018
- Analizar, procesar y comparar el antes y después del test con la finalidad de establecer la correspondencia que existe entre los juegos recreativos y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de la Institución N° 109 la Libertad de Pallan.
- Desarrollar una propuesta sobre el uso de Juegos recreativos y su importancia.

## 6. METODOLOGIA

### 6.1. Tipo y diseño de la investigación

#### 6.1.1. Tipo

Aplicada, permite investigar el estado en la que se encuentran los niños sobre la motricidad fina, a partir de los resultados encontrados se aplicó diferentes técnicas gráficas plásticas como planificación basada en los conceptos teóricos para autentificar en la perspectiva de ir mejorando una metodología más coherente con los involucrados.

#### 6.1.2. Diseño

Pre experimental trabajo con un grupo de niños con una evaluación de entrada observada y prueba de salida

Cuadro propuesto:

GE 00 <sub>1</sub> x 00 <sub>2</sub>
--------------------------------------

#### Donde

GE = grupo experimental

00<sub>1</sub> = Observación = antes de aplicar X =  
aplicación de la variable explicativa

00<sub>2</sub> = después de la aplicación

## 6.2. Población y muestra

### 6.2.1. Población

La institución está constituida por 20 estudiantes inscritos en el, Centro Educativo Inicial N° 109, libertad Pallan, Provincia Celendín, año 2018.

**Tabla 3.**

*Población I.E.I. N° 109 La Libertad de Pallán*

<b>IE</b>	<b>Edad</b>	<b>Aula</b>	<b>Número de Estudiante</b>
Institución Educativa Inicial N° 109 La Libertad de Pallán, Provincia de Celendín	4 años	Los pollitos	20
	<b>Total, Secciones</b>	1	20 estudiante ante

Fuente: Sistema Escolar de la IEI. “La Libertad de Pallán” año 2018

### 6.2.2. Muestra

Se uso un tablero muestra no probable y la medida queda establecida por 20 estudiantes.

**Tabla 4.**

*Población I.E.I. N° 109 La Libertad de Pallán*

<b>Aula</b>	<b>Estudiantes</b>		<b>Total</b>
	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>	
<b>Los pollitos</b>	12	08	18
<b>TOTAL</b>	12	08	18

### 6.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

6.3.1. **Técnicas:** La técnica empleada fue la observación, que según Sierra y Bravo (1984), la define como: “la exploración y indagación realizada por el científico, mediante el empleo de su propio discernimiento, con o sin ayuda de instrumentos técnicos, de los sucesos o hechos de interés social, tal como son reales o tienen lugar espontáneamente o naturalmente”.

6.3.2. **Instrumentos:** Como instrumento se empleó la ficha de observación mediante un pretest y un posttest, el cual fue manufacturado en función a las dimensiones e indicadores de la variable dependiente) el instrumento fue fabricado en base al marco teórico. Está constituido por 2 dimensiones y 8 ítems.

Los valores considerados en la escala de calificación son:

Nunca (N) = 0

Casi Siempre (Cs) = 1

Siempre (S) = 2

Para la exploración se consideró la siguiente escala valorativa: Escala valorativa de Motricidad Gruesa, tales como niveles deficientes, regular y bueno.

Para la validación del instrumento se obtuvo la apreciación del juicio de dos expertos, pedagogos de educación inicial, con experiencia en elaboración de instrumentos de evaluación.

### 6.4. Técnicas de procesamiento de datos, estudio e hermenéutica de datos

Las técnicas de escrutinio, tanto de las medidas de tendencia central, de dispersión y correlación serán utilizadas para la evolución, análisis e interpretación de los datos. Se empleará la técnica de Chi cuadrado para verificar la validez de los resultados.

## 7. RESULTADOS

### 7.1. Presentación

El cálculo de los frutos se ha procedido vaciar la información para cada instrumento de evaluación en el programa estadísticos SPSS, de cada uno de los indicadores propuestos, posteriormente se ha procesado para la obtención de las frecuencias y el porcentaje de frecuencias o incidencias, seguidamente se ha realizado una sumatoria de cada uno de los indicadores por escala valorativa para la obtención del promedio y el porcentaje respectivos.

### 7.2. Análisis e interpretación

**Tabla 5.**

*Derivaciones de los indicadores*

Pre test												
Indicador	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PRO M.	%
Nunca	7	8	10	10	6	5	13	7	12	11	8.9	44.5
Casi Siempre	10	8	8	6	9	11	4	8	4	3	7.1	35.5
Siempre	3	4	2	4	5	4	3	5	4	7	4.1	20.5
Total	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	100
Postest												
Indicador	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PRO M.	%
Nunca	6	4	6	4	6	4	1	4	4	5	4.4	22
Casi Siempre	4	5	4	4	4	5	3	6	6	3	4.4	22
Siempre	10	11	10	12	10	11	16	10	10	12	11.2	56
Total	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	100

*Fuente: Ficha de Evaluación de Indicadores*

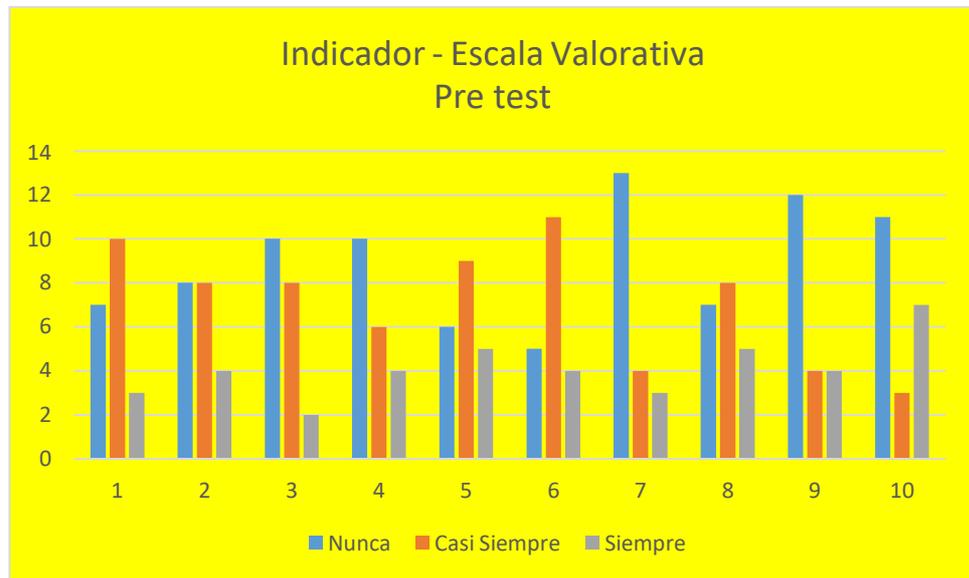


Figura 1. Escala Valorativa Pretest

Fuente: Ficha de Evaluación de Indicadores

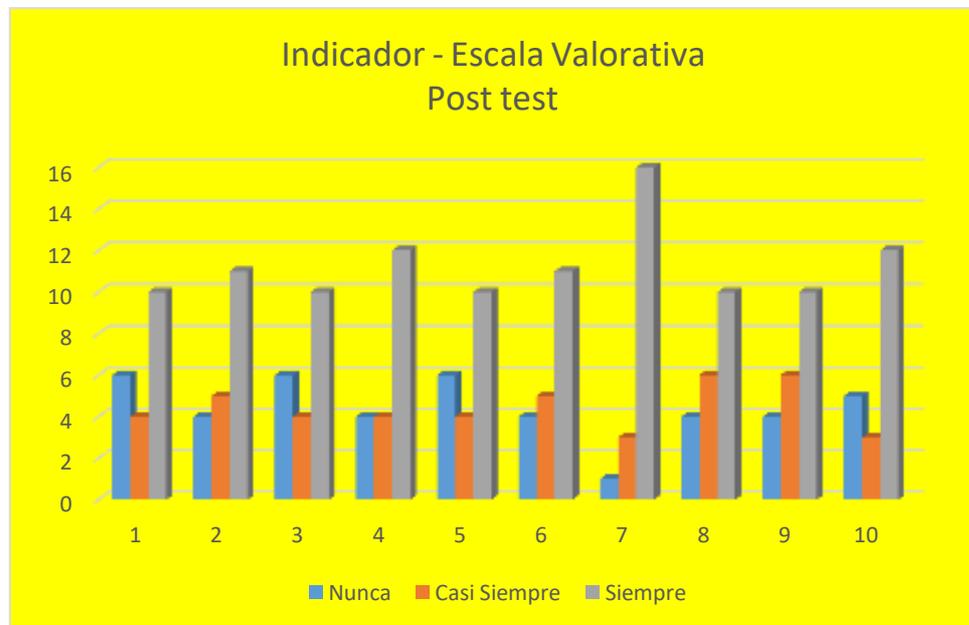


Figura 2. Escala Valorativa Posttest

Fuente: Ficha de Evaluación de Indicadores

### Interpretación:

Se analiza que en la evaluación de entrada los indicadores N<sup>o</sup> 7, 9,10, muestra la escala valorativa, donde la mayoría de los estudiantes están en la condición nunca, sucesivamente los indicadores N<sup>o</sup> 1,3,5,6, están en la condición de casi siempre.

Sin embargo, en la prueba de salida se observa que los indicadores N<sup>o</sup> 1, 3, 5, están en la condición de casi siempre y 2,4,7,10, en condición de siempre

**Tabla 6.**

*Diferencia de Medias Aritmética*

Escala Valorativa	Pre test	Postes	Diferencia de medias (V.ab)
Nunca	8.9	4.4	4.5
Casi Siempre	7.1	4.4	2.7
Siempre	4.1	11.2	7

*Fuente: Ficha de Evaluación de Indicadores*

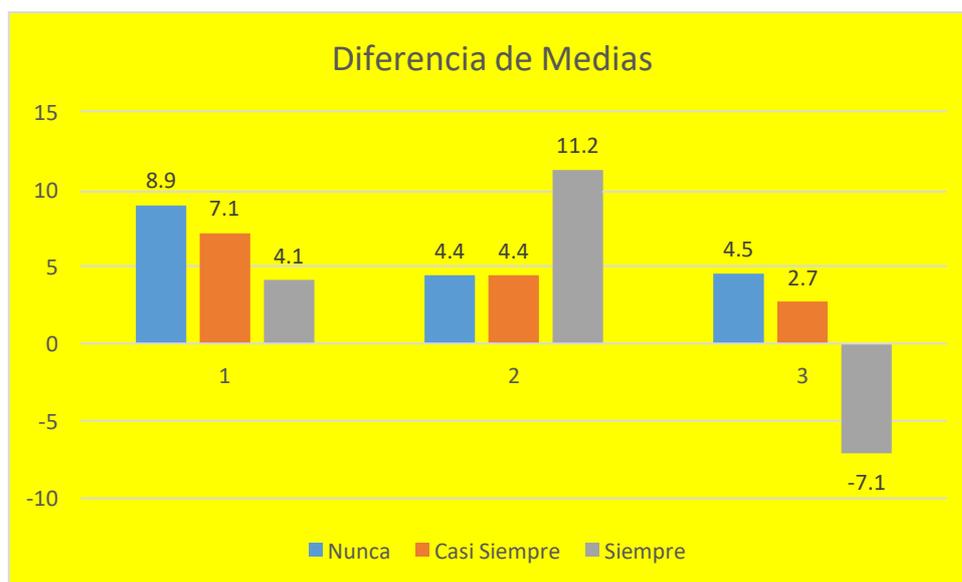


Figura 3.Diferencia de Medias

Fuente: Ficha de Evaluación de Indicadores

Interpretación:

4.5 representa la ganancia pedagógica respecto a la escala valorativa nunca, 2.7 Casi siempre y 7.1 respecto a la escala Siempre.

**Tabla 7.**

Diferencia de Medias Aritmética

Pre test	Post test	Diferencia
%	%	%
44.5	22	22.5
35.5	22	13.5
20.5	56	-35.5

Fuente: Ficha de Evaluación de Indicadores

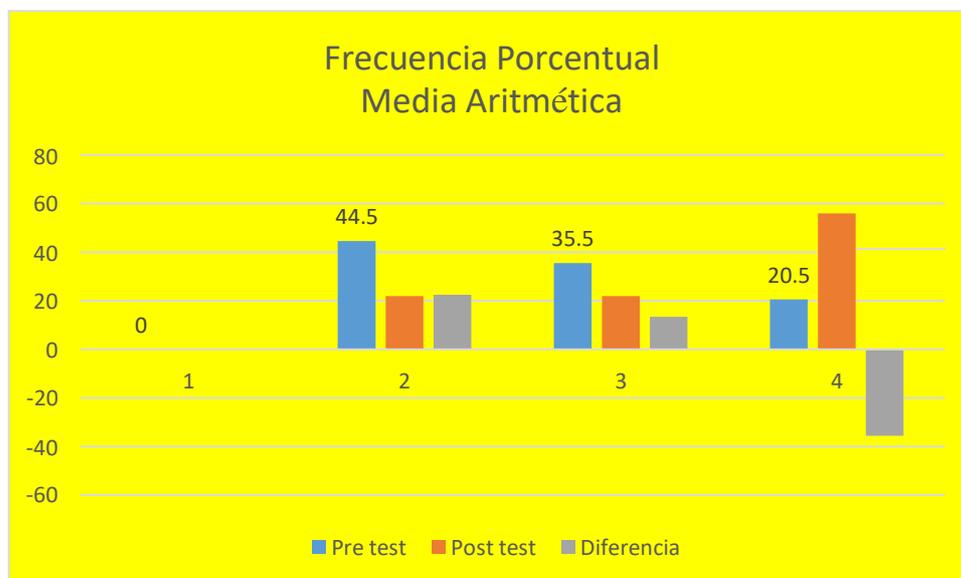


Figura 4. Frecuencia Porcentual Media Aritmética

Fuente: Ficha de Evaluación de Indicadores

## **Interpretación**

En el tablero y imagen se aprecia que, en el pre test, 44.5 % nunca, 35.5 % casi siempre, 20.5 % siempre.

Entre tanto, en el pos test, el **22.00% siempre y 22. 50 % casi siempre** y el **56.00 %** siempre.

Se deduce que la mayoría de estudiantes antes de la prueba obtuvieron rangos de inicio y proceso; mientras que después de la prueba mayoría de estudiantes alcanzaron niveles de triunfo esperado, evidenciándose una ganancia pedagógica positivista de: 35.5%.

## **8. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN**

### **8.1. Con los resultados, antecedentes y teorías.**

En consecuencia, exhiben claramente que existe una unión entre los juegos recreativos y la motricidad gruesa, que al ser utilizados proporcionalmente alumnos obtienen resultados positivos tal como se percibe:

La tabla N° 7 se evidencia que, el pre test, 44.5 % nunca; mientras que en el pos test, el 56.00 % siempre. Afirmo que la mayoría de estudiantes antes de la prueba alcanzaron niveles de inicio y proceso; sin embargo, en un post prueba la mayor cantidad de estudiantes alcanzaron niveles de logro de aprendizaje esperado, evidenciándose una superación aprobable pedagógica y a la vez positiva de 35.5 % evidenciándose de manera significativa.

Como señala Mamani (2017) que la preparación organizada y planificada, es una actividad básica para la aplicación del aspecto psicomotrices de los educandos de 3 a 5 años; el juego es para los niños la mejor distracción que puedan tener estilos de lograr aprendizaje significativos; se asemeja en las dos investigaciones mencionadas sobre el juego en la infancia en relación a las actividades motrices; se diferencia porque en la precedente trata del juego de

manera general, puesto que en la actual indagación tiene unas incidencias en las acciones lúdicas de recreación y su implicancia en la motricidad de brazos, piernas y en ideas más generales mejorar la coordinación motriz gruesa.

Por su parte, Estela (2018) en su materia calificada “La recreación a través del juego, como Estrategia para perfeccionar la Motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo-Bambamarca” haciendo hincapié en las acciones lúdicas un extraordinario recurso y muy valioso para desarrollo su motricidad coordinada en los pequeños y pequeñas, generando interés por el juego estrategia englobando seguridad y confianza. El juego debidamente orientado, fortalece potencialmente la motricidad gruesa, las actividades lúdicas con fines recreativos y no solo como un mero entretenimiento, se asemeja ambos trabajos hacen análisis y describen el juego infantil como estrategias didácticas; mientras se difieren porque en el actual trabajo investigativo trata de ilustrar el recreo con la característica recreativa hacer desarrollar la coordinación motora gruesa, en tanto que el antecedente ahonda más la aplicación del juego con fines de mejorar el movimiento grueso del cuerpo de niños y niñas del nivel inicial.

Con respecto a la hipótesis constructivista, afirmó Jean Piaget que la inteligencia se desarrolla considerablemente en los primeros años hasta los 7 años, pasando a la reflexión accediendo e imitando los juegos simbólicos, gráficos y de adaptación. El razonamiento se construye a partir de la actividad motriz, Asimismo Vigotsky sostiene que la orientación del niño es hacia su mundo exterior y que los objetos son los atractivos ubicándolo en un estadios Sensitivo y posteriormente Proyectivo, causando una interacción de lo interno hacia lo externo, y de lo social a lo particular siendo un juicio dinámico. Criterio del Psicoanálisis: teoría que revalorizan al ser de acuerdo al centro de atención sobresalen 3 elementos básicos: el juego corporal, las sensaciones internas, el esquema muscular.

## 9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 9.1. Conclusiones

- Se logró decretar que el deporte recreativo contribuye positivamente en el incremento de la motricidad gruesa en los educandos de 4 años de la IEI. N° 109 La Libertad de Pallan, Provincia de Celendín, año 2018
- Se realizó un examen académico sobre la motricidad gruesa de los estudiantes en mencionada institución, encontrándose en múltiples deficiencias motrices de acuerdo a su edad
- Se realizó un taller donde se hizo uso de los juegos recreativos con los estudiantes de la IEI. 4 años N° 109 La Libertad de Pallan, donde se fortaleció la práctica motriz.
- Se analizó, procesó y comparó el pre y post test con la objetividad de implantar la reciprocidad al hallarse entre los juegos recreativos y el avance de la Motricidad Gruesa, obteniéndose una ganancia pedagógica de 35.5 %
- Se desarrolló una propuesta sobre el uso de Juegos recreativos y su importancia.

## **9.2. Recomendaciones**

- Los maestros de educación inicial deben utilizar y desarrollar juegos recreativos, con el objetivo de superar el desarrollo de la Motricidad Gruesa de los estudiantes.
- Que las madres y padres de familia participen con sus hijos en nuevas propuestas para perfeccionar sus destrezas motoras
- Desarrollar constantemente talleres sobre Juegos recreativos para interactuar y participar activamente los niños y niñas, docentes y demás agentes de la comunidad educativa del nivel inicial.
- Que los profesores y profesoras deben priorizar estrategias prioritarias donde permita el desarrollo cognitivo, afectivo y físico de los estudiantes para que las clases sean más divertida y participativa.

## **10. AGRADECIMIENTO**

A la comunidad de la Universidad “San Pedro” por brindarme la oportunidad de obtener una carrera profesional tan bonita como es la educación inicial.

Agradezco también a mi asesor de tesis por haberme brindado su asesoría permanente.

A mis familiares y demás profesionales, me apoyaron y aportaron con sus discernimientos

**La Autora**

## 11. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alamilla Barahona, M. J. (2000). *Cuidado dependiente materno y Autocuidado en población pediátrica con diabetes mellitus Tipo 1*. Tesis, Universidad Nacional de Nuevo Leon, España.
- Amasifuen Pano, F., & Utia Cisneros, D. I. (2014). “*Efectividad de un Programa de Juegos Variados en la mejora de la Motricidad Gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “niños del saber”*”. Amazonas, Perú.
- Alayo e Infante. (2011). *Desarrollo psicomotor de los niños de 3 y 4 años la institución educativa particular Jesús Maestro*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional del Santa. Nuevo Chimbote.
- Caballero, Yoli y Valega. (2010). *El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años*. (Tesis de licenciatura en educación pre escolar). Recuperado de <http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis-parte-1.html>
- Castillo, Cava y Otiniano. (2009). *Los juegos psicomotrices para mejorar el conocimiento del esquema corporal en niños de 5 años de la IEPP MITAC*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Trujillo. El Milagro, Trujillo.
- Comellas y Perpinyá. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil*. Recuperado de [http://books.google.com.pe/books?id=gSmAKk4yfCoC&printsec=frontcover&dq=psicomotricidad+comellas&source=bl&ots=AQgenz\\_XMk&sig=jXijt8cV0CTN3mD8cNZTzunpRoY&hl=es&sa=X&ei=bFB4UNzcHJOK9ASA kYCIDA&ved=0CC0Q6AEwAA](http://books.google.com.pe/books?id=gSmAKk4yfCoC&printsec=frontcover&dq=psicomotricidad+comellas&source=bl&ots=AQgenz_XMk&sig=jXijt8cV0CTN3mD8cNZTzunpRoY&hl=es&sa=X&ei=bFB4UNzcHJOK9ASA kYCIDA&ved=0CC0Q6AEwAA)
- Cruzado & Domínguez. (2011). *Juegos psicomotores que se emplea en el trabajo con los niños de 3 ,4 y 5 años de la I.E.I. Los Álamos*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Santa. Nuevo Chimbote.

- Fassari, P. (2010). *Psicomotricidad en el desarrollo del niño*. Recuperado de <http://psicoaprendizajes.wordpress.com/tag/motricidad-gruesa/Guerra>.
- Franco, S. (2009). *Aspecto que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal preescolar el Arca*. (Licenciada en Preescolar). Corporación Universitaria Lasallista.
- Caldas, Colombia. Recuperado de <http://ebookbrowse.net/aspectos-que-influyen-en-la-motricidad-gruesa-de-los-ni%C3%91os-del-grupo-de-maternal-preescolar-el-ar-pdf-d420384707>
- Guevara, P. (2011). *La psicomotricidad y educación psicomotriz en la educación preescolar*. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/PedroGuevara2/psicomotricidad-8157166>
- Latorre y López. (2009). *Desarrollo de la motricidad gruesa en Educación Infantil. Consideraciones curriculares, científicas y didácticas*. Editorial GEU.
- Macancela Sarango, P. (2012). *“La Motricidad Gruesa Favorece el Desarrollo De Los Niños De 3 A 5 Años”*. Ecuador.
- Perez Chochos, C. (2015). *los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la unidad educativa “Hispano América” del Cantón Ambato*. Ambato, Ecuador.

## 12. ANEXOS Y APÉNDICES

### 12.1. FICHA DE OBSERAVCIÓN

**Institución Educativa :** \_\_\_\_\_

**Apellidos y nombres :** \_\_\_\_\_

**Fecha :** / \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_ /

**Variable: Juegos recreativos**

**Instrucciones:** A continuación, tienes un conjunto de indicadores para que observen y realicen la información pertinente. Marcar con una (x).

**Nunca (N) = 0**

**Casi Siempre (Cs) = 1**

**Siempre (S) = 2**

N°	Indicadores	Escala		
		N	CS	S
<b>Dimensión: estructura corporal</b>				
1	Indica las extremidades derechas de su cuerpo (ej: mano derecha, pies izquierdos, etc.)			
2	Localiza cuales son las extremidades del cuerpo y algunas de sus funciones (manos, pies, cabeza, boca).			
3	Muestra dominio de uso de su lateralidad. (desplazamiento y coordinación correcto.)			
4	Muestra equilibrio postural cuando: corre, trepa, salta con dos pies.			
5	Es capaz de mantenerse firme en un pie.			
<b>Dimensión: estructura espacial</b>				
6	Diferencia los ritmos (rápido, lento)			
7	Reconoce y respeta las nociones temporales: mucho tiempo/poco tiempo.			
8	Acepta jugar, trabajar o compartir espacios y situaciones con niños/as de sexo diferente al suyo.			
	<b>TOTAL PARCIAL</b>			
	<b>TOTAL GLOBAL</b>			

## 12.2. Matriz de consistencia

Imágenes para la producción de textos de la Institución Educativa N° 72 - Celendín				
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>¿Cómo contribuirá la aplicación de Juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 109, Distrito de la Libertad de Pallan, Provincia de Celendín, año 2018?</p>	<p><b>General:</b></p> <p>Determinar en qué medida los juegos recreativos fortalecen el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 109, del distrito de la Libertad de Pallan, año 2018.</p> <p><b>Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Realizar un diagnóstico académico a la motricidad gruesa de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 109, del distrito de la Libertad de Pallan, año 2018</li> <li>-Realizar un taller donde se haga usos de los Juegos recreativos con los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 109 de la libertad de Pallan, Provincia de Celendín, año 2018</li> <li>-Analizar, procesar y comprara el pre y post test con la finalidad de establecer la correspondencia que existe entre los juegos recreativos y el desarrollo de la motricidad gruesa de los alumnos de la Institución N° 109 la Libertad de Pallan</li> <li>-Desarrollar una propuesta sobre el uso de Juegos recreativos y su importancia.</li> </ul>	<p>Si utilizamos juegos recreativos se desarrollará significativamente de la motricidad Gruesa en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 109, del distrito de la Libertad de Pallan, año 2018</p>	<p>Juegos recreativos</p> <p>Motricidad gruesa</p>	<p><b>Tipo y Diseño de Investigación</b></p> <p>El tipo de investigación es de carácter aplicada</p> <p>El diseño pre experimental con un grupo, con un pre test y pos test.</p> <p>G.E: O1 ----- X----- O2</p> <p><b>Población y muestra</b></p> <p>La población y muestra serán equivalentes y estará constituido por 20 niños y niñas de 4 años de edad</p> <p><b>Técnica:</b> La observación</p> <p><b>Instrumentos:</b> Lista de cotejo y Ficha de Observación</p>

**12.3. Propuesta: Juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de 4 años de la institución educativa Inicial N° 109 distrito de la Libertad de Pallan - Celendín -2018.**

**1. FUNDAMENTACIÓN**

El fundamento práctico de la Psicomotricidad propuesta es el juego, el cuales más que una simple diversión, es la manera propia del niño para expresar sus sentimientos, de descubrir el mundo, de interactuar con su cuerpo, sus iguales y con los objetos. A través de él, podrá interpretar el mundo y consolidar sus aprendizajes.

Piaget, considera al juego como una simple asimilación funcional, en la cual todos los comportamientos que pueda tener el niño son susceptibles de convertirse en juego cuando se repiten por asimilación pura, es decir, por simple placer funcional. El juego es el complemento de la imitación al principio y luego aparece por medio del ejercicio de las actividades por el solo placer de dominarlas y extraer de allí un sentimiento de vistosidad o potencia, así mismo su desarrollo cognitivo y físico.

**2. OBJETIVOS:**

1. Realizar diferentes tipos de marcha controlando voluntariamente el inicio y el final de los desplazamientos.
2. Controlar las nociones de orientación estática : delante, detrás, a un lado y a otro, la direccionalidad adelante, hacia o la distancia. Lejos, cerca...l
3. Inventar posturas diversas con contenido simbólico y mantenerlas durante un cierto tiempo.
4. Descubrir el propio cuerpo como un elemento de creación y de juego.

5. Desarrollar la expresión corporal en base a sucesos cotidianos, acontecimientos o representaciones de historias, leyendas, rondas y cuentos, así como sentimientos y emociones.
6. Desarrollar la coordinación segmentaria y la coordinación óculo-manual.
7. Tomar conciencia del propio cuerpo y de las numerosas posibilidades de movimientos que tiene.
8. Potenciar la comunicación y las relaciones que pueden establecerse con sus compañeros y compañeras a través del cuerpo.
9. Desarrollar el control respiratorio y conocer técnicas básicas de relajación.
10. Aumentar la coordinación corporal en general.
11. Tener interés por participar en las actividades colaborando activamente y pasándolo bien con las diferentes actividades planificadas.
12. Ser capaz de coordinar la propia acción con la de los compañeros. Poniéndose de acuerdo en ritmos, movimientos, direcciones...
13. Mantener un equilibrio estático durante un tiempo e ir mejorando progresivamente el contraste tensión-distensión de todo el cuerpo o de alguna de sus partes.
14. Disfrutar del folclore popular valenciano con danzas, canciones, juegos...

### **3. CONTENIDOS:**

1. Conocimiento del cuerpo, conocimiento del espacio.
2. Control global y segmentario del cuerpo..
1. 3. Adquisición de habilidades motrices básicas aceptando y valorando a los compañeros y su propia participación en actividades colectivas.

3. Atención en diferentes señales comunicativas: gestos, entonación y cualquier información de carácter gestual y corporal.
4. Atención en el desarrollo de historias, cuentos motores y indicaciones de los adultos manifestando interés y participando en todas las actividades planificadas.
5. Coordinación i precisión en el movimiento en el momento de desarrollar diferentes actividades relacionadas con las expresión corporal.
6. Control del tono facial, desplazamientos y lateralidad.
7. Coordinación dinámica óculo-manual y segmentaria.
8. Control respiratorio.10.Eliminación de tensiones vividas durante las sesiones psicomotrices.
2. 11.Esfuerzo para vencer dificultades motrices y de atención cooperando con los compañeros y las compañeras en la realización de actividades colectivas.
3. 12.Reconocimiento del gesto como un instrumento de comunicación.
4. 13.Conocimiento y dominio de las partes externas del cuerpo.
15. Manifestación de actitudes positivas con las canciones gestuales, dinámicas y juegos de tradición popular valenciana.

#### 4. METODOLOGÍA.

Hemos planteado el taller de psicomotricidad no únicamente como una repetición de ejercicios sistemáticos, monótonos y sin sentido para el niño, sino que queremos diversificar la expresión corporal planteando varias posibilidades de trabajar y expresarse con el cuerpo como son: El **cuento motor; Circuitos; Juegos, dinámicas y danzas; dramatización de cuentos y relajación.** Siendo estos recursos mucho más lúdicos, atractivos y significativos para el niño/a.

En las distintas sesiones iremos trabajando cada uno de estos aspectos, combinándolos en una misma sesión cuando sea posible como en el caso

de circuitos, juegos, dinámicas y danzas o la relajación que estará presente prácticamente en todas las sesiones cuando creamos necesario o siempre que interese.

En el caso de los cuentos motores y cuentos dramatizados nos llevarán a ocupar una sesión completa o incluso más.

Cada sesión estará estructurada de la siguiente forma:

Comenzaremos explicándoles a los niños en que va a consistir la sesión, recordándoles las **normas o explicando las normas a seguir ese día**.

Seguiremos con ejercicios de **preparación o calentamiento**, podrán ser un juego, una danza o una dinámica que les ayude a desinhibirse.

A continuación pasaremos a **la parte esencial de la sesión** que en cada caso podrá ser:

- Un cuento motor.
- Una dramatización.
- Un circuito.

Seguiremos con más **juegos, danzas y dinámicas** que nos ayudarán a ir relajándonos y volviendo a la calma y para finalizar la sesión realizaremos un **ejercicio de relajación** a poder ser relacionado con lo que hemos trabajado y por último terminaríamos comentando la sesión.

Terminaremos con una **charla reflexiva o conclusión** sobre lo que ha supuesto la sesión.

## **Dominio corporal dinámico**

1- **Relevos:** Cada niño se ubicará en un espacio grande, saldrán con el pie izquierdo recogido y en su boca una bomba con aguay las manos en la cintura; la dejarán a una distancia botarán la bomba y así cada niño hasta que pasen todos; se devuelven, hasta acabarlos sin reventar.

### **(Desplazamiento Equilibrio)**

2- **El Sapo:** Cada niño se pondrá acurrucado, en sus manos llevará un plato con pimpones, saltarán siete veces hasta llegar al otro compañero y a la llegada le obsequiarán un dulce, un sticker, pintucarita, etc.

### **(Coordinación)**

3- **El Baile:** Se les pondrá el baile de la bomba para que se muevan de la cabeza a los pies en forma circular; hombros, cadera, manos y piernas.

## **Ritmo**

4- **El Aro:** Cada niño cogerá el aro y lo ubicarán en el cuello para moverlo circularmente; luego en la cintura, en los brazos y las piernas.

### **Coordinación**

5- **Camino Punta De Pie:** Cada niño se quitará los zapatos y quedarán en medias; sobre una colchoneta larga caminarán en puntas, se devolverán en los talones y luego en un pie.

## **Dominio Corporal Estático**

**1-Equilibrio Posturas Del Cuerpo:** Flexión del tronco hacia delante, línea oblicua con el tronco y los brazos extendidos hacia delante y una pierna hacia atrás, realizando el mismo movimiento, pero hacia saltando.

**2- Saltar sogá:** Saltar cogiendo el lazo en ubicación atrás del cuerpo, se les dirá que salten lentamente y más adelante que lo hagan con más rapidez al balanceo con un pie.

**3- Pato:** Se les pide que pongan las manos en las rodillas, que inclinen el tronco y que caminen hacia delante en esa posición; también manos atrás con las palmas juntas; imitando la cola del pato.

**4- Jugar A La Pelota:** Rebotar la pelota y tomarla con las dos manos, luego con una sola mano y variar altura y fuerza.

**5- Rebotes De La Pelota:** Lanzar con rebote una pelota a un canasto ubicado cada vez más lejos entre 0,60 cms y 1,50 ms. De manera que el niño divida mentalmente esta distancia y en dos y dosifique la fuerza del envío.

**1-Esquema Corporal-Posición del cuerpo:** Posición parado, mirando un punto como un juguete o un cuadro. Verticalidad; un libro, una caja de maicena sobre la cabeza.

**2-Marcha:** Los niños caminarán de un extremo a otro, haciéndolo rápidamente, pero sin correr.

**3-Posiciones Horizontales Y Verticales De Los Brazos:** Coloca tus brazos en posición horizontal con las palmas de la

mano frente a frente, coloca tus brazos en posición vertical, brazos contra las orejas, palmas de las manos frente a frente.

**4- Posición De Piernas.** Todos los niños unirán sus pies, luego los separan con un saltico; luego punta de pie adelante apoyándose sobre una pierna.

**5- Segmentario de los brazos y antebrazos:**

Los niños ubicarán las manos en los hombros, tocándolos; hombros caídos y hacia atrás, manos en la nuca, manos en la cabeza.

**5. ACTIVIDADES.**

*1ª sesión o taller.*

Empezamos la sesión explicando las normas del taller y los juegos o actividades que vamos a realizar, con sus respectivas normas, pautas, condiciones.

Como estamos al inicio de curso vamos a realizar un juego para recordar los nombres de nuestros compañeros, se trata de **presentarse por gestos**: Se ponen todos los niños en círculo y van saliendo uno a uno al centro del círculo, donde deberán decir su nombre haciendo cualquier gesto (pueden ser gestos de animales, personajes ).Después vuelven

a su sitio y los demás niños/as deberán repetir todos a la vez el gesto que ha realizado diciendo su nombre.

A continuación irán saliendo el resto de compañeros.

**Ejercicio cooperativo de equilibrio.** Les pedimos a los niños que se suban a un banco sueco, y una vez arriba se han de ordenar por altura (o por orden de fila), cambiando de lugar sin bajar del banco.

### **Cruzar el río.**

Los niños/as han de cruzar un río por encima de unas piedras que serán representadas por folios o papel de periódico colocados en el suelo.

Los niños se situarán en fila india encima de los folios quedando un papel libre que el último niño de la fila deberá ir pasando al de delante y este al de delante suyo hasta que llegue al primer niño de la fila que la colocará en el suelo avanzando sobre ella. Toda la fila avanzará un sitio, volviendo a quedar libre el último folio que tendrá que ser pasado de nuevo.

Se pueden hacer dos filas de 12 niños y hacer una carrera para ver quiencruza antes el río.

**Juego danzado.** Cantamos la *Canción del cazador* y el niño tendrá que ir improvisando y dramatizando las acciones del cazador.

### SOY UN CAZADOR

Soy un cazador no tengo miedo al león mira cuantasflores

No le temeré..... le buscaré. .... ¡oh un árbol!

¡que alto! no puedo pasar sobre él no puedo pasarbajo el

no puedo rodearlo

¿qué puedo hacer?

TREPARE (los niños imitan con sus gestos la acciónde

trepar o pueden subir sobre las sillas o bancos )

Soy un cazador..... ¡Oh un río!

¡que largo!

No puedo pasar sobre él no puedo pasar bajo él nopuedo

rodearlo

¿Qué puedo hacer?

NADARÉ (los niños pueden ir avanzando la solución de

lo que puede hacer el cazador)

- Soy un cazador.....¡Oh unas zarzas! No puedo  
pasar sobre ellas no puedo pasar bajo ellas no puedo  
rodearlas

¿Qué puedo hacer? (Vamos mencionando varios  
elementos hasta que se encuentra con una cueva)

¡Oh una cueva! ¡Qué oscuro está! Entremos.

¿Qué tocamos? Es blandito. Es peludo

¡EL LEÓN! ¡HUYAMOS! Paso otra vez sobre las  
zarzas, por el río, trepo el árbol, la montaña ..... y

Vuelvo a mi casa y me acuesto.

### **La tortuga Marieta.**

Cogeremos una naranja o un globo que será la tortuga Marieta. Los niños estarán en fila y tendrán que pasársela de unos a otros utilizando cualquier parte del cuerpo excepto manos y brazos, evitando que caiga al suelo y pueda hacerse daño.

### **Relajación.**

Somos piedras de río.

Acompañados por música, con ambiente tranquilo y luz tenue, les diremos a los niños, que estarán tendidos supino y con los ojos cerrados, que son piedras y que por tanto pesan mucho y cada vez se van hundiendo más en el río.

**Comentario o charla** sobre la sesión.

### **2ª sesión o taller.**

**Presentación de la sesión.** Comentando los juegos, danzas, normas que han de respetar, como han de actuar.....

Para ver si recuerdan los nombres de sus compañeros vamos a jugar a **Pasarse el balón:** Los niños pueden estar situados en círculo o dispersos por la clase un niño coja el balón y lo ha de lanzar a otro diciendo al mismo tiempo su nombre, éste a su vez lo lanzará a otro y así sucesivamente.

### **Danza de Lula le lula.**

Los niños se colocan en círculo i al compás de la canción aprendida previamente, van dando vueltas caminando cogidos por los hombros siguiendo el sentido de las agujas del reloj la primera parte de la canción y cambian el sentido en la segunda parte.

Después se hará lo mismo pero cogidos por los codos, la cintura y así bajando hasta los tobillos

CANCIÓN : LU LA LE LU LA LE LU LA LU LA LE LU LA LU LA  
LU LA LU LA LU LA LE ...(dirección agujas del reloj).

Cambio de dirección... LU LA LE LU LA LE LU LA LU LA LE LULA  
LU LA LU LA LE.

**Circuito:** Vamos a realizar un circuito diciéndoles que somos exploradores y vamos por la selva.

Para ello colocaremos uno banco sobre el que tendrán que pasar los niños, diciéndoles que es un puente colgante, guardando el equilibrio con saquitos de arena en la cabeza. Después tendrán que cruzar un río pasando por encima de unas piedras (que serán folios, papeles o aros esparcidos por el suelo sobre los que tendrá que saltar los niños/as). Habrán de pasar por debajo de un túnel formado por sillas. A continuación cruzarán un río donde hay cangrejos y tendrán que saltar a la pata coja. Por último entrarán en una cueva (formada por mesas donde hemos de caminar de cuclillas), cuando salgan se encontrarán con un obstáculo que habrán de saltar (cojín) y llegado así a su destino.

El circuito lo realizarán de uno en uno y en el menor tiempo posible aunque prevalecerá siempre la realización correcta de los movimientos, desplazamientos....

### **Náufragos y tiburones.**

Se colocarán bancos para que puedan subir todos los niños. Se pondrá música y los niños y niñas irán dando vueltas alrededor de los bancos mientras esta dure. Cuando pare la música todos se subirán arriba de los bancos, ayudándose unos a otros para que no quede ninguno en tierra (el agua) pues puede pasar el tiburón (maestra/o) y comérselos. Poco a poco iremos quitando bancos de manera que el espacio cada vez será más

reducido y tendrán que ayudarse o sujetarse unos a otros para poder subir todos y que el tiburón no se coma a nadie.

**(Juego cooperativo).**

**Buscar la cola.**

Los niños y niñas se colocarán en fila tocando con la mano derecha el hombro del compañero de delante y con la izquierda habrán de sujetar el pie que le ofrecerá el mismo compañero, de manera que éste quede a la pata coja, y así sucesivamente con todos los niños de la fila formando como una serpiente. El primero de la fila tendrá que ir a la pata coja a buscar al último (la cola) llevando detrás al resto de participantes, pero procurando mantener la postura y no romper la fila.

Por tanto el ejercicio se ha de hacer con cuidado y teniendo en cuenta también a los demás

**Juego cooperativo.**

(Si los 20 niños del aula son demasiados, se puede hacer dos filas serpientes).

**Relajación :** Somos marionetas: Los niños y niñas se identifican con una marioneta movida por hilos que sujetan cada una de las siguientes articulaciones: dedos, muñecas, codos, hombros, cuello, cadera, rodillas. A indicaciones del educador/ra , se van rompiendo los diversos hilos, teniendo que adoptar el niño o niña la actitud corporal correspondiente. Una vez relajados, se repetirá el juego a la inversa: ahora tiramos de los hilos que producirán el consiguiente estiramiento del segmento corporal correspondiente. (Relajación de elementos segmentarios)

**Comentario final.** Puesta en común de sentimientos, sensaciones....

Comentar conductas observadas.....

### *3ª sesión o taller.*

#### **Presentación de la sesión.**

##### **batalla de los globos:**

cada niño tendrá un globo inflado amarrado a uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente 10 cm.

El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le pisen el globo queda eliminado.

(Se puede plantear como una guerra de tribus, para ello se formarán 2 ó 3 grupos/tribus y cada una llevará el globo de un color, hay que pisar los globos de las tribus contrarias)

##### **Juego de preparación, calentamiento o distensión.**

Después de explicar en que va a consistir el cuento motor, qué es lo que van a hacer ellos...les enseñamos la **danza india Epo y ta Cuento motor “La caza de los indios”**. (Explicado y desarrollado en el anexo)

El mismo cuento termina con una **relajación**.

##### **Comentario-reflexión.**

### *4ª sesión o taller.*

#### **Presentación de la sesión.**

**Dramatización del cuento “L’herbeta de poliol”**. (Explicada en el anexo) Durará varias sesiones.

##### **Relajación** (Si se considera)

Hacemos reflexionar a los niños sobre las características de la goma y el cristal, tratando de definir sus aspectos más esenciales para nuestro ejercicio:

la goma es blanda, elástica, el cristal es duro, rígido, se puede romper (frágil)

Una vez que esto ha sido asimilado, pedimos a los niños y niñas que construyan con su cuerpo diversas figuras o estatuas de goma (deberán disponer su cuerpo en actitudes blandas, redondeadas, poco tensas) y de cristal (deberán adoptar posturas duras, crispadas, tensas). Adquirida esta mecánica, se irán construyendo alternativamente figuras de goma o de cristal a indicaciones del maestro/a.

Para terminar haremos que los niños/as se identifiquen con una vela, reproduciendo con su actitud corporal como poco a poco se van derritiendo.

**Reflexión.** Comentario o pequeña reflexión sobre lo que ha significado la dramatización, como se han sentido....

**Comentario final o conclusión.**

*5ª sesión o taller.*

**Presentación de la sesión.**

**Quien es quien.**

El maestro/a asignará a cada niño un personaje (animales, personajes conocidos de cuentos, T.V, ..... ). El niño/a mediante la dramatización, gestos y onomatopeyas tendrá que hacer que el resto de sus compañeros adivinende quien se trata.

**Juego con paracaídas.** Para familiarizarse con el uso del paracaídas (elemento usado con frecuencia en animación y psicomotricidad) realizaremos un sencillo juego que consistirá en simular olas. Todos los niños cogerán el paracaídas a la altura de la cintura y suavemente comenzarán a moverlo haciendo olas. Primero, la mar estará en calma, luego se agitará y llegará el temporal, para volver posteriormente a la calma. Mientras unos suben, otros bajarán y viceversa, hasta conseguir que el vaivén de las olas sea uniforme en todo el círculo. (puede acompañarse de música moviendo las olas según el carácter de ésta)

### **El cangrejo gigante.**

Juego cooperativo con paracaídas que consiste en que un jugador (cangrejo) introduzca a todos los demás niños debajo del paracaídas para a continuación realizar un circuito todos juntos. Los niños/as sujetarán el paracaídas a la altura de la cintura, mientras que un “cangrejo gigante se mete debajo”. El cangrejo irá pellizcando la pierna de los niños/as que están al rededor del paracaídas. Cuando alguien sea pellizcado gritará: “Cangrejo”. A continuación se meterá debajo uniéndose a éste. El juego continuará hasta que todos se hayan convertido en cangrejo, cuya concha será el paracaídas. A continuación el cangrejo gigante con todos los niños agarrados al borde del paracaídas por dentro iniciará sus lentos movimientos, intentando que realice un circuito sencillo: Pasar entre dos bancos, pasar por debajo de una cuerda, sorteando obstáculos ..... intentando mantener unida a la tortuga, necesitando para ello la colaboración de todo el grupo.

### **¿Cómo se paran los robots?.**

En este juego los niños/as representan a robots que se mueven y que no se pueden parar hasta que les toquen el botón de cierre o parada.

Un niño saldrá del aula y los demás se reunirán para escoger qué parte del cuerpo será el botón para apagar los robots. (por ejemplo la nariz)

A continuación se distribuyen libremente por la sala y empiezan a moverse como robots. (podemos acompañar los movimientos con música apropiada). Cuando entre el niño que estaba fuera empezará a tocar a cada niño en una parte del cuerpo diferente hasta que encuentre el lugar escogido.

Ha de parar todos los robots antes de que termine la música.

### **Simón dice/ El pobre mana/ El mundo al revés.**

Todo el grupo ha de hacer las órdenes motoras que diga “Simón”: Simón dice “sentados”, Simón dice “caminar a la pata coja”.....

Otras versiones son: “El pobre mana” y “El mundo al revés”. En este caso hay que hacer lo contrario de lo que dice la orden.

## **Comentario final.**

### **6. ESPACIO**

El taller se desarrollará en diferentes espacios dependiendo de las características de las actividades a realizar.

Podemos utilizar el espacio central del aula destinado al rincón de construcciones junto con el rincón de disfraces y el de dramatización, para aquellas actividades que no necesiten mucho espacio. Además del patio para las actividades al aire libre y que requieran de gran espacio.

Pero será el aula de psicomotricidad donde realizaremos la mayoría de nuestras sesiones por contar con mayor espacio que posibilite el libre desplazamiento de los niños y disponer de los materiales específicos más a mano.

Sea el que sea, el espacio deberá ser conocido y reconocido por el niño antes de realizar en él actividades, para que el niño se sienta a gusto no sienta la angustia a un lugar desconocido.

Deberá contar al menos con un gran espejo y una pizarra.

### **7. TIEMPO**

La duración de l taller será de una hora aproximadamente, contemplada en la programación semanal los lunes a viernes

El tiempo (la sesión) quedará distribuido en varias actividades ya que la atención del niño no puede mantenerse durante periodos muy largos y necesita cambiar de actividad. Así en una misma sesión trabajaremos canciones, realizaremos instrumentos, explorarán y tocarán instrumentos,

danzaremos, haremos audiciones, y ejercicios o juegos para trabajar los elementos del lenguaje musical .....

## **8. MATERIALES.**

Utilizaremos materiales propios de psicomotricidad como:

- Colchonetas.
- Picas.
- Aros.
- Cuerdas.
- Espejo.
- Pelotas.
- Pañuelos.
- Balones de distinto peso (sentido bórico).
- Bancos suecos.
- Materiales de dramatización:
  - Telas.
  - Disfraces.
  - Cortinas.
  - Máscaras.
  - Pinturas de maquillaje.
- Y otros materiales de uso común como:
  - Papeles de periódico, revistas, continuo.....
  - Mesas, sillas.
  - Pañuelos.
  - Paracaídas.
  - Radio
  - casete.
  - Cintas y CD's de music

**ANEXO**

**RELACIÓN DE NIÑOS DE 4 AÑOS, INSTITUCION EDUCATIVA N° 109 LA  
LIBERTAD DE PALLAN - CELENDÍN**

<b>N°</b>	<b>APELLIDOS Y NOMBRES</b>
01	ABANTO RAMIRES YEISON WILDER
02	CAMPOS SALDAÑA NEYMAR
03	CHAVEZ SALDAÑA KEYLA
04	GARCIA MICHA ESBIL
05	HUAMAN ABANTO DEYCI
06	MICHA BRIONES NEILI
07	MICHA BRIONES NORIS
08	MICHA CRUZ INGRI
09	MICHA LLAMO KAREN
10	ORRILLO COTRINA JHANELITA
11	TELLO CHOQUE DANIELA
12	VASQUEZ BLANCO YAMILA
13	VASQUEZ SAUCEDO JHOSELIN
14	BECERRA TARRILLO DANNY
15	BECERRA HUAMAN CELMANI
16	ESPINOZA MENDOZA ERLIN
17	HUAMAN MEGO LUIS
18	MORALES GARAY LUCIA
19	OYARCE PALMA JULIA
20	RUIZ FLORES JHODIN

## Evidencias Fotográficas







---

## Juegos recreativos y motricidad gruesa en estudiantes de 4 años I.E.I. N° 109 – Pallan

Recreational games and gross motor skills in 4-year-old students I.E.I. N ° 109 – Pallan

Jogos recreativos e habilidades motoras grossas em alunos de 4 anos I.E.I. N ° 109 -  
Pallan

Lara Becerra Gloria Iveth\*

---

### Resumen

El propósito es fortalecer la motricidad gruesa de los educandos y la vez medir su relación entre el Programa “Juegos Recreativos” la motricidad gruesa de la Institución Educativa N° 119- del distro de la Libertad de Pallan e el año 2018, en cuanto a la metodología se aplicó: tipo aplicativa, diseño pre experimental, población muestral 20 alumnos de 4 años, técnica observación, instrumento Fichas de observación y lista de cotejo, herramienta informática SPSS v.25, los principales resultados fueron el mejoramiento y fortalecimiento de sus movimientos armónicos de los músculos de sus cuerpo de los estudiantes.

**Palabras clave:** Juegos recreativos, Psicomotricidad.

---

### Abstract

The purpose is to strengthen the gross motor skills of the students and at the same time measure their relationship between the “Recreational Games” Program and the gross motor skills of the Educational Institution No. 119- of the district of La Libertad de Pallán in 2018, in terms of the methodology It was applied: application type, pre-experimental design, sample population of 20 4-year-old students, observation technique, instrument Observation sheets and checklist, SPSS v.25 computer tool, the main results were the improvement and strengthening of their harmonic movements of the muscles of their students body.

**Keywords:** Recreational games, Psychomotor skills.

---

### Resumo

O objetivo é fortalecer a motricidade grossa dos alunos e ao mesmo tempo medir sua relação entre o Programa “Jogos Recreativos” e a motricidade grossa da Instituição Educacional nº 119- do distrito de La Libertad de Pallán em 2018 , em termos da metodologia Foi aplicado: tipo de aplicação, desenho pré-experimental, população amostral de 20 alunos de 4 anos, técnica de observação, instrumento Fichas de observação e checklist, ferramenta informática SPSS v.25, os principais resultados foram os melhora e fortalecimento de seus movimentos harmônicos dos músculos do corpo de seu aluno.

**Palavras-chave:** Jogos recreativos, habilidades psicomotoras.

---

## Introducción

Según López (2018), la motricidad por ser un proceso educativo debe brindar al niño y a la docente una experiencia significativa para brindar facilidad a un desarrollo integral, por esto las actividades para el desarrollo motor deben realizarse y deben ser planeados, programadas y elaboradas, tal cuál que otras actividades académicas.

Según, Córdova (2017) los recesos psicomotores tienen que ver mucho con el evidente desarrollo de la motricidad gruesa, mientras más se desarrolla el juego psicomotor la motricidad gruesa se aumenta, el juego psíquico beneficia de una forma muy considerable y directa a la buena evolución de los niños en su motricidad gruesa, ya que pueden tener un mejor control y sus músculos mediante movimientos de todo su cuerpo

Mamani (2017), en su tesis se planteó el objetivo, conocer los significados que las educadoras le asignan al desarrollo de las habilidades psicomotrices por medio de la actividad lúdico-pedagógica, utilizo una metodología de investigación es de tipo descriptivo y llego a la conclusión: En la preparación de una actividad fundamental para el desarrollo didáctico y de psicomotricidad de niños de entre 3 a 5 años, si los determinamos correctamente por medio de varias distracciones fáciles o difíciles siguiendo por lo general un determinado método, comenzando con juegos psicomotores exactos y correctamente desarrollados y preparados y dentro de nuestro salón realizando diferentes estrategias. El juego para los niños es la mejor herramienta de distracción que puede desarrollar en esta etapa que va cursando si realizamos juegos simples y con diferentes formas de poder llegar a ellos y se podrá generar un grandísimo aprendizaje.

Rosada (2017), la investigadora tuvo como propósito, determinar el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de primaria” Los niños al desarrollar juegos psicomotores muestran alegría, emoción y con muchas ganas de realizarlos, ya que se les da el tiempo adecuado. Los recursos usados han sido de bastante apoyo ya sea para el docente y también para el niño, un gran progreso y la motivación adecuada de las

fortalezas motoras se evidencio expresada al observar el empeño de los niños para realizar de manera correcta los deportes. Los docentes planificaron y dieron utilidad a un objetivo de desarrollo de experiencias de la motricidad gruesa para que las clases sean adecuadamente planificadas y no de improvisación e incluso que su material sea utilizado de forma adecuada.

Arzola (2018) La aplicación de juegos recreativos tiene un impacto significativo del 90% en la motricidad gruesa de niños, con un valor de  $p = 0.020 > \alpha = 0.05$ . Esto confirmó la hipótesis de los investigadores, se rechazó la hipótesis nula y se demostró la efectividad de la coordinación global, obteniendo un valor de 90% para fortalecer está en cinco años.

Estela (2018) los juegos son la mejor estrategia y son consistentes con la efectividad, seguridad y confiabilidad. La correcta aplicación de los juegos traerá buenos resultados a los niños, desarrollando así una buena motricidad general, que les ayudará a desarrollar un buen desarrollo psicomotor.

Ocas (2018), La oferta de la elaboración para los deportes de la institución educativa 123 de los Baños del Inca-Cajamarca, causan de manera importante en el buen desarrollo psicomotor de los niños y niñas, esto se ha verificado después del estudio que se ha realizado en esta institución.

Castañeda (2018), en su tesis tuvo como propósito determinar en qué medida el “juego libre” influye significativamente en el desarrollo psicomotor de los niños, la metodología empleada en su investigación es aplicada, descriptiva y pre experimental llegando a las conclusiones: Los estudiantes de 3 años de instituciones educativas estaban en un nivel bajo antes de proponer el método de enseñanza del juego libre, y luego dieron muy buenos resultados esperados a través de las estrategias que aplicaron, y tuvieron una mejora muy significativa en la coherencia y expresividad. la distancia, y el conocimiento y la motricidad. Los Niños y niñas, si usamos correctamente los juegos de psicomotricidad, lograrán un buen rendimiento y así conseguirán los objetivos que nosotros y nuestros alumnos nos marcamos. Los niños aprenden rápido y todo depende de la motivación y el buen desempeño el maestro.

Ríos y Conde (2018) en su tesis se planteó el objetivo fue caracterizar la importancia que tiene los juegos populares para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial. Concluyó que los juegos populares son de importancia educativa para promover el desarrollo de grandes habilidades motoras para niños y niñas en los 5 años de educación inicial. Los juegos populares no solo promueven el desarrollo de grandes habilidades motoras, sino que también permiten el aprendizaje de conocimientos, habilidades y valores. y actitudes, porque esto no es nada para los niños.

Armijos (2012), sostiene que la motricidad gruesa tiene que ver el cambio de situación del cuerpo y la mantención del cuerpo en equilibrio, además implica el movimiento de grupos musculares y de partes del cuerpo como: pierna, brazo, cabeza, abdomen y espalda; permitiendo subir, bajar la cabeza, gatear, etc.

En este contexto se ha formulado la hipótesis: El uso de juegos de juegos recreativos mejora significativamente el nivel de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 109, del Distrito de La Libertad de Pallán, año 2018.

Por tanto, se planteó como problema de investigación:

¿Cómo contribuirá la aplicación de Juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°109, distrito de la Libertad de Pallan, Provincia de Celendín, año 2018?

Teniendo como Objetivo General:

Determinar en qué medida los juegos recreativos fortalecen el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 109, del distrito de la Libertad de Pallan, año 2018.

Y como Objetivos Específicos.:

Diagnosticas el nivel coordinación motriz gruesa de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 109, distrito de la Libertad de Pallan, año 2018

Realizar una propuesta pedagógica donde se empela juegos recreativos con los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 109, la libertad de Pallan, Provincia, Celendín, año 2018.

Analizar, procesar y comprara el antes y después del test con la finalidad de establecer la

correspondencia que existe entre los juegos recreativos y el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de la Institución N° 109 la Libertad de Pallan.

Desarrollar una propuesta sobre el uso de Juegos recreativos y su importancia.

## Metodología

El tipo de investigación aplicada fue no experimental, debido que no se manipularon las variables de estudio. La investigación presentó un diseño preexperimental con un solo grupo de pre y pos test, en el cual se evaluó la influencia de las variables juegos recreativos y el desarrollo de la motricidad gruesa. La población muestral estuvo conformada por 18 estudiantes del nivel inicial.

## Resultados y Discusión

Tabla 1.

Variables juegos recreativos y motricidad gruesa y los resultados de la pre prueba

Indicador	Pre test										Prom.	%
	ítem 1	ítem 2	ítem 3	ítem 4	ítem 5	ítem 6	ítem 7	ítem 8	ítem 9	ítem 10		
Nunca	7	8	10	10	6	5	13	7	12	11	8.9	44.5
Casi Siempre	10	8	8	6	9	11	4	8	4	3	7.1	35.5
Siempre	3	4	2	4	5	4	3	5	4	7	4.1	20.5
Total	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	100

Fuente: Ficha de Evaluación de Indicadores

En la Tabla 1, se analiza que en la evaluación de entrada los indicadores N° 7, 9,10, nuestra la escala valorativa, donde la mayoría de los estudiantes están en la condición nunca, sucesivamente los indicadores 1,3,5,6, están en la condición de casi siempre. Se infiere que en el pre test la mayoría de estudiantes del nivel inicial, presentaron bajos niveles bajos del coordinación motora gruesa, es decir los movimientos que realizaban se hacía por imitación, imaginación de tal manera que se observó la movilidad de sus brazos y piernas movimientos descoordinados de los niños y niñas; la docente en su escasa conocimientos muy poca interacción para impulsar los juegos recreativos con los alumnos de su contexto educativo lo que consecuentemente se evidenció.

Tabla 2.

Variables juegos recreativos y motricidad gruesa y los resultados de la pos prueba.

Indicador	Pos test										Prom.	%
	ítem 1	ítem 2	ítem 3	ítem 4	ítem 5	ítem 6	ítem 7	ítem 8	ítem 9	ítem 10		
Nunca	6	4	6	4	6	4	1	4	4	5	4.4	22
Casi Siempre	4	5	4	4	4	5	3	6	6	3	4.4	22
Siempre	10	11	10	12	10	11	16	10	10	12	11.2	56
Total	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	100

Fuente: Ficha de Evaluación de Indicadores

Sin embargo, en la prueba de salida se observa que los indicadores N° 1, 3, 5, están en la condición de casi siempre y 2,4,7,10, en condición de siempre. En estos datos se deduce en la prueba de salida la mayoría de estudiantes lograron la escala valorativa de siempre alcanzaron el mejoramiento del desarrollo de la coordinación de los movimientos de la estructura gruesa de su cuerpo, tales como el movimiento coordinado de brazos, piernas e relación a las indicaciones de la formadora, lo que implica una mejora significativa de proceso motor grueso.

Tabla 3.

Diferencia de Medias Aritmética

Escala Valorativa	Pre test	Pos test	Diferencia de medias (V.ab)
Nunca	8.9	4.4	4.5
Casi Siempre	7.1	4.4	2.7
Siempre	4.1	11.2	7

Fuente: Ficha de Evaluación de Indicadores

Tabla 3, Interpretación: 4.5 representa la ganancia pedagógica respecto a la escala valorativa nunca, 2.7 Casi siempre y 7.1 respecto a la escala Siempre; se aprecia que la mejora fue significativa en la motricidad fina, después de aplicar la propuesta de actividades lúdicas recreativas en los menores de edad.

Tabla 4

Diferencia de Medias Aritmética

Pre test	Post test	Diferencia
%	%	%
44.5	22	22.5
35.5	22	13.5
20.5	56	-35.5

Tabla 4, En el tablero y imagen se aprecia que, en el pre test, 44.5 % nunca, 35.5 % casi siempre, 20.5 % siempre.

Entre tanto, en el pos test, el 22.00% siempre y 22.50 % casi siempre y el 56.00 % siempre.

Se deduce que la mayoría de estudiantes antes de la prueba obtuvieron rangos de inicio y proceso; mientras que después de la prueba mayoría de estudiantes alcanzaron niveles de triunfo esperado, evidenciándose una ganancia pedagógica positivista de: 35.5%.

Al respecto en el análisis y discusión con los antecedentes y resultados. En consecuencia, exhiben claramente que existe una unión entre los juegos recreativos y la motricidad Gruesa, que al ser utilizados proporcionalmente alumnos obtienen resultados positivos tal como se percibe: la tabla N° 4 se evidencia que, el pre test, 44.5 % nunca; mientras que en el pos test, el 56.00 % siempre. A firma que la mayoría de estudiantes antes de la prueba alcanzaron niveles de inicio y proceso; sin embargo, en un post prueba la mayor cantidad de estudiantes alcanzaron niveles de logro de aprendizaje esperado, evidenciándose una superación aprobable. pedagógica y a la vez positiva de 35.5 % evidenciándose de manera significativa.

Como señala Mamani (2017) que la preparación organizada y planificada, es una actividad básica para la aplicación del aspecto psicomotores de los educandos de 3 a 5 años; el juego es para los niños la mejor distracción que puedan tener estilos de lograr aprendizaje significativos; se asemeja en las dos investigaciones mencionan sobre el juego en la infancia en relación a las actividades motrices; se diferencia porque en la precedente trata del juego de manera general, puesto que en la actual indagación tiene unas incidencias en las acciones lúdicas de recreación y su implicancia en la motricidad de brazos, piernas y en ideas más generales mejorar la coordinación motriz gruesa.

Por su parte, Estela (2018) en su materia calificada “La recreación a través del juego, como Estrategia para perfeccionar la Motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo-Bambamarca” haciendo hincapié en las acciones lúdicas un extraordinario recurso y muy valioso para desarrollo su motricidad coordinada en los pequeños y pequeñas, generando interés por el juego estrategia englobando seguridad y confianza.

## Conclusiones

Primera: Se logró decretar que el deporte recreativo contribuye positivamente en el incremento de la motricidad gruesa en los educandos de 4 años de la IEI. N° 109 La Libertad de Pallan, Provincia de Celendín, año 2018

Segunda: Se realizó un examen académico sobre la motricidad gruesa de los estudiantes en mencionada institución, encontrándose en múltiples deficiencias motrices de acuerdo a su edad

Tercera: Se realizó un taller donde se hizo uso de los juegos recreativos con los estudiantes de la IEI. 4 años N° 109 La Libertad de Pallan, donde se fortaleció la práctica motriz.

Cuarta: Se analizó, procesó y compró el pre y post test con la objetividad de implantar la reciprocidad al hallarse entre los juegos recreativos y el avance de la Motricidad Gruesa, obteniéndose una ganancia pedagógica de 35.5 %

Quinta: Se desarrolló una propuesta sobre el uso de Juegos recreativos y su importancia.

## Referencias bibliográficas

- Arzola, S. (2018). Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial. Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo, Lima - Perú.
- Armijos. (2012). Desarrollar correctamente la motricidad gruesa en los niños y niñas para su correcto desarrollo. Colombia: Edit. Trillas.
- Castañeda, L. (2018). Juego Libre para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la I.E. N° 374 Piobamba. Universidad San Pedro, Cajamarca.
- Córdova, N. (2017). Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma. Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo, Lima - Perú.
- Estela, Y. (2018). El Juego como Estrategia para Mejorar La Motricidad Gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo-Bambamarca. Tesis, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo.
- López, E. (2018). “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”. Tesis de titulación, Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
- Mamani, R. (2017). Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en Educación Inicial. Tesis de Grado, Universidad Mayor de San Marcos, La Paz - Bolivia.
- Ocas, R. (2018). Infraestructura deportiva para el desarrollo psicomotriz de alumnos de la I.E.E.N°. 123 Baños del Inca -Cajamarca. Universidad San Pedro, Cajamarca.
- Ríos, E., & Conde, D. (2018). Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Pomatambo”. Tesis de especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica – Perú.
- Rosada, S. (2017). Juegos Populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pomatambo de Oyolo, Paucar de Sara Sara. Tesis de Grado, Universidad Rafael Landívar, Guatemala.