

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y**  
**HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**  
**INICIAL**



**Juego y motricidad gruesa. Inicial de cinco años. cuna**  
**JardínN° 501 Sullana, 2019.**

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

**Autor:**

**Chunga Atoche, Fiorella de los Ángeles**

**Asesor**

**Dra. Jesús María Sandoval Valdiviezo**

**Asesor (0001-6020-0790) – Código ORCID**

**Piura – Perú**

**2021**

## INDICE

<b>Tema</b>	<b>Página N°</b>
Palabras clave .....	iv
Constancia de originalidad.....	v
Título.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Introducción .....	1
<b>Juegos sensoriales .....</b>	<b>7</b>
<b>Los juegos motores.....</b>	<b>7</b>
<b>El juego manipulativo.....</b>	<b>9</b>
<b>Los juegos de imitación .....</b>	<b>9</b>
<b>El juego simbólico .....</b>	<b>9</b>
<b>Los juegos verbales .....</b>	<b>9</b>
<b>Juegos de memoria .....</b>	<b>9</b>
<b>El juego y la escuela .....</b>	<b>10</b>
<b>Clases de motricidad .....</b>	<b>15</b>
<b>La motricidad fina .....</b>	<b>15</b>
<b>La motricidad gruesa.....</b>	<b>15</b>
<b>Etapas de la motricidad gruesa .....</b>	<b>16</b>
<b>Aspectos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa .....</b>	<b>17</b>
<b>Estrategias que favorecen la motricidad gruesa .....</b>	<b>23</b>
<b>Definición operacional del Juego: .....</b>	<b>29</b>
<b>Conceptualización de Motricidad gruesa .....</b>	<b>30</b>
<b>Definición operacional de Motricidad gruesa .....</b>	<b>30</b>
Metodología .....	31

<b>Tipo de investigación .....</b>	<b>31</b>
<b>Diseño de investigación.....</b>	<b>31</b>
<b>Población y muestra.....</b>	<b>32</b>
Técnicas e instrumentos y fuentes de información .....	33
Resultados .....	35
Prueba de Hipótesis .....	37
Análisis y Discusión .....	39
Conclusiones.....	42
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	44
ANEXOS .....	49
Instrumento de recolección de datos.....	54
Plan estratégico .....	65
Formulario de publicación en repositorio institucional digital .....	139
Informe de originalidad .....	140

### **Palabras clave**

---

Tema	Actividad lúdica y Desarrollo psicomotor
Especialidad	Educación

---

### **KEYWORD**

---

Theme	Playful activity and psychomotor development
Specialty	Education

---

### **LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN (OCDE)**

---

<b>Línea de investigación</b>	Educación general
<b>Área</b>	Ciencias Sociales
<b>Sub área</b>	Otras ciencias sociales
<b>Disciplina</b>	Ciencias sociales, interdisciplinaria.

---

## Constancia de originalidad



### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

#### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado **"Juego y motricidad gruesa. Inicial de 5 años. cuna Jardín N° 501 Sullana, 2019"** del (a) estudiante: **Fiorella de los Ángeles Chunga Atoche**, identificado(a) con **Código N° 2112100347**, se ha verificado un porcentaje de similitud del 20%, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 19 de Julio de 2023

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN  
VICERRECTOR



**NOTA:**

Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

Título

Juego y motricidad gruesa. Inicial de cinco años. cuna Jardín N° 501 Sullana, 2019

Title:

Game and gross motor skills. Initial five years. Crib Jardín N° 501 Sullana, 2019

## Resumen

Trabajo de investigación pre experimental que sostuvo la teoría de que el juego como estrategia mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019. Por ello se planteó como objetivo general determinar el efecto del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019., así como también Trabajó con una muestra censal de 29 estudiantes de 05 de años de edad, a quienes mediante la técnica de observación se les aplico un pre y post test de TEPSI, el mismo instrumento que ha sido aplicado por MINEDU. Para la prueba de hipótesis se empleó la prueba de T de Student realizada en Excel versión 2021; la curva de distribución t, ubica un valor crítico para las dos colas (positiva y negativa) de 2.048 y el valor calculado está ubicado en la región de rechazo con -14.90. Por lo cual la hipótesis nula es rechazada y se acepta la hipótesis alterna, es decir que al aplicar la estrategia del juego se mejora el desarrollo motor de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.

## **Abstract**

Pre-experimental research work that supported the theory that play as a strategy improves the development of gross motor skills in 5-year-old children of the Cuna Jardín Educational Institution No. 501 Sullana – 2019. Therefore, the general objective was to determine the effect of play on the development of gross motor skills in 5-year-old children of the Cuna Jardín Educational Institution No. 501 Sullana – 2019., as well as worked with a census sample of 29 students of 05 years of age, to whom through the observation technique a pre and post SEPSI test was applied, the same instrument that has been applied by MINEDU. For the hypothesis test, the Student's T test performed in Excel version 2021 was used; The distribution curve t, locates a critical value for the twotails (positive and negative) of 2.048 and the calculated value is located in the rejection region with -14.90. Therefore, the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted, that is, by applying the game strategy, the motor development of 5-year-old students of the Cuna Jardín Educational Institution No. 501 Sullana – 2019 is improved.

## Introducción

Con respecto a los antecedentes relacionados con las variables de la investigación en los diferentes ámbitos se ha realizado una investigación exhaustiva en las bibliotecas locales, regionales, así como el internet, estableciéndose los siguientes antecedentes en relación con las variables de la investigación.

García (2021) Presenta una investigación de tipo cuantitativa con diseño experimental y tiene como finalidad determinar cómo influye el juego en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de dicha institución. Para ello se utilizó la observación como técnica de recolección de datos y la lista de cotejo como instrumento, éste fue aplicado a una población conformada por 16 niños de 5 años. La prueba estuvo conformada por 10 sesiones en diferentes días del mes y antes de llevarla a cabo se realizó un test a los niños y posterior a las sesiones se hizo un post test para comprobar si la aplicación de los juegos tuvo una influencia en la mejora de la motricidad gruesa. Como resultado se obtuvo que los juegos cooperativos influyen de manera significativa en el desarrollo y la mejora de la motricidad gruesa.

García (2017) en su investigación muestra que los juegos tradicionales si influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa, para conocer estos resultados se aplicó pretest y postest a 44 niños utilizando el Test de Motor Grueso (MBPC) como instrumento. Se evidencia que los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños del primer grado educación primaria institución educativa experimental Rafael Narváez, arrojó un porcentaje de 82%, lo que determina que se encuentran en un nivel logrado.

López (2021) en su trabajo de tesis fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño preexperimental. Tuvo una muestra de 10 niños de inicial, como técnica e instrumento se aplicó la observación y la lista de cotejo. La evaluación se realizó empleando el pretest y el postest, al aplicar el pretest se determina que el 80% de los niños se encuentran en etapa de inicio, es decir, el desarrollo de su motricidad gruesa es bajo. Al aplicar el postest en los mismos niños se determinó que más del 50% se encuentra en el nivel destacando, habiendo logrado el desarrollo de su motricidad gruesa. Los resultados afirmaron la hipótesis planteada.

Apaza (2020) en su trabajo de investigación tuvo como finalidad determinar el nivel de aporte de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa. Para ello se empleó la observación de los patrones motores como instrumento y se realizó en

dos sesiones a una población compuesta por 11 niños de 3 a 5 años de edad.” La investigación fue de tipo correlacional, con un nivel cuantitativo y con un diseño experimental. Se trabajó con pretest y postest y se empleó el programa SPSS y la prueba de rangos de Spearman para establecer la correlación de las variables. Se obtuvo resultados significativos estadísticamente, con correlaciones positivas en todas las dimensiones del desarrollo motriz grueso.

Eduardo (2021) trabajo de tesis que tuvo como fin desarrollar la motricidad gruesa en niños entre 8 y 10 años de edad, del Club Deportivo Futbolero de Puerto Colombia-Atlántico, por medio de un programa de juegos motores. La investigación fue aplicada a una muestra conformada por 25 niños y se trató de una investigación con enfoque cuantitativo y diseño experimental. Se les realizó un pretest en forma diagnóstico para evaluar diferentes aspectos de la motricidad gruesa y los resultados fueron deficientes; de acuerdo con ello se implementó un programa de juegos motores, luego de aplicar las pruebas nuevamente, después de la ejecución del programa, los resultados promedios de todas las pruebas fueron buenos. Se evaluaron 4 dimensiones; en la dimensión óculo-pédica la categoría deficiente disminuyó un 44%; en la categoría desplazamiento general la categoría deficiente disminuyó un 20%; en la dimensión flexibilidad en la parte baja de la espalda, los extensores de la cadera y los flexores de la rodilla la categoría deficiente disminuyó 8%; en la dimensión que mide la fuerza-resistencia en segmento superior la categoría deficiente no presentó cambios. Con esto se concluye que el programa de juegos motores generó efectos positivos en todos los aspectos evaluados, principalmente en la coordinación óculo-mano y en la coordinación general, como componentes de la motricidad gruesa.

Yahuana (2018) esta investigación, de tipo descriptiva, tuvo como objetivo determinar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. “Mi Nidito”, Piura, 2017. El universo muestral estuvo constituido por 20 niños (12 varones y 8 mujeres). La técnica utilizada fue la observación directa y el instrumento empleado fue la Lista de Cotejo. El análisis y procesamiento de datos se realizó con el software SPSS versión 18.0, a través del cual se elaboraron las tablas y figuras de barras de los resultados de evaluación de la variable motricidad gruesa. La evaluación de la motricidad gruesa en las unidades de análisis obtuvo los siguientes resultados: 40% obtuvieron un desarrollo del movimiento autónomo en logro previsto; 53% obtuvieron un desarrollo del equilibrio corporal en inicio; 63% obtuvieron un desarrollo de la

coordinación general en inicio; 50% obtuvieron un desarrollo del ritmo en logro previsto. Las conclusiones fueron las siguientes: Las dimensiones de la motricidad gruesa como el equilibrio corporal y coordinación general, de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. Mi Nidito, Piura, 2017, requieren un mayor acompañamiento del docente vía una estrategia didáctica como el juego motriz, mientras que otras dimensiones de la motricidad gruesa, como el movimiento autónomo y el ritmo, requieren menos acompañamiento de dicha estrategia didáctica. La propuesta didáctica basada en el juego motriz plantea el uso de diversos juegos motrices haciendo énfasis en el desarrollo del equilibrio corporal y la coordinación general.

Agramonte (2018) centra su atención en determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años del nivel inicial. El estudio estuvo enmarcado dentro de la metodología cuantitativa. En cuanto al diseño corresponde a una investigación preexperimental, se aplicó un pretest y posttest a un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 13 niños y niñas de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” – Distrito de Chulucanas. Se empleó la técnica de observación para la recolección de los datos y como instrumento una lista de cotejo. Según los resultados obtenidos en el pretest el (62 %) de los niños y niñas se encuentran en un nivel de inicio, es decir aun no logran desarrollar su motricidad gruesa. Se aplicó el juego didáctico como estrategia, mediante la ejecución de 10 sesiones de aprendizajes, con la finalidad de mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años. Luego de la aplicación del juego didáctico los resultados obtenidos en el posttest fueron (92 %) en promedio se encuentra en el nivel de logro y solo un (8 %) en promedio está en proceso, Esto evidencia que el juego didáctico como estrategia, sí mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de educación inicial.

En cuanto a los fundamentos teóricos de las variables de estudio, De León (2009) define el Juego como una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También, un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas.

Bruner (1984) considera que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en

que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego.

Por su lado Piaget (1946) destaca la importancia del juego en los procesos del desarrollo. Y relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Por último, para Vygotsky, en el acto del juego el niño desarrolla un conocimiento referencial, es decir, se tiene la experiencia como tal de los objetos los cuales va formando en el momento mismo de la experiencia referenciada en la realidad, ya que el niño tiene la posibilidad de construir y conocer símbolos de las experiencias que tiene en el contacto mismo de las cosas a partir de la vida cotidiana, en otras palabras.

Schiller (2002) nos dice que "el hombre es realmente hombre cuando juega" El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución. La Real Academia de la Lengua Española define al juego como "la acción de jugar", la cual al mismo tiempo se encuentra definida como "hacer algo con alegría"; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza.

Zapata (1988), indica que el juego infantil es como un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento, es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad. Mediante el juego el niño va a lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas.

Groos (1902) constató dentro de las funciones que el juego, es como un fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad, define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

Groos (1902) agregó el precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Para Groos, el juego es pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las

actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida.

Por su parte Morón (2010), refiere que la importancia del juego en los niños y niñas radica en que es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.

Durante los distintos periodos de su desarrollo, el niño tiene diferentes intereses. A veces se habla, por ejemplo, que el niño tiene periodos críticos en su desarrollo, siendo de vital importancia considerar los intereses espontáneos de cada periodo para lograr un desarrollo íntegro.

Su universalidad es el mejor indicativo de la función primordial que debe cumplir a lo largo del ciclo vital de cada individuo. Habitualmente se le asocia con la infancia, pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad.

Los expertos en desarrollo infantil comentan que en el juego existe libertad para experimentar con nuevas experiencias y para cometer errores. Durante el juego el niño establece sus propios ritmos y controla la situación, es independiente y tiene tiempo para resolver los problemas que se le plantean. Todos ellos factores importantes para obtener un pensamiento eficaz. Los adultos deben ser agentes mediadores para llevar al niño a realizar juegos eficaces y con sentido, acercándole las situaciones y juguetes de los que pueda aprender más.

Por eso, debemos tener en cuenta las funciones del juego en el desarrollo infantil ya que es el lenguaje principal de los niños. Éstos se comunican con el mundo a través del juego. El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares. Muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego. Refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea. A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.

El juego estimula todos los sentidos y enriquece la creatividad y la imaginación, ayudando a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas. Es divertido, y los niños tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo, por esto el juego facilita el desarrollo de habilidades físicas: agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse, Habla y lenguaje: desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes, destrezas sociales: cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos, Inteligencia racional: comparar, categorizar, contar, memorizar, inteligencia emocional: autoestima, compartir sentimientos con otros.

También, el juego facilita el aprendizaje sobre:

- Su cuerpo: habilidades, limitaciones.
- Su personalidad: intereses, preferencias.
- Otras personas: expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.
- El medio ambiente: explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- La sociedad y la cultura: roles, tradiciones, valores.
- Dominio propio: esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
- Solución de problemas: considerar e implementar estrategias.
- Toma de decisiones: reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

La importancia del juego en la educación es grande porque pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño/a; jugando se aprende la tolerancia, se forma y consolida la personalidad y se estimula la creatividad. En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

Además, Puig, (2012), refiere que puede decir que:

- Es una actividad placentera.
- El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario.
- El juego tiene un fin en sí mismo.
- El juego implica actividad.
- El juego se desarrolla en una realidad ficticia.
- Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal.

- El juego es una actividad propia de la infancia.
- El juego es innato.
- El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña.
- El juego permite al niño o la niña afirmarse.
- El juego favorece su proceso socializador.
- El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora.
- En el juego los objetos no son necesarios.

### **Juegos sensoriales**

Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos. Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor desde los primeros días hasta los dos años, aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

### **Los juegos motores**

Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria. Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

Garaigordobil (1990). Expresa que el juego motor se despliega a lo largo de la infancia en tres niveles evolutivos

- Juegos con su propio cuerpo.
- Juegos con su propio cuerpo y los objetos.
- Juegos con su propio cuerpo, con objetos y con los otros.

Durante los tres primeros años las actividades lúdicas variadas van a ayudar a adquirir cierta capacidad visomotora (coordinación óculo- manual, que se debe a los

efectos conjugados entre la maduración y el ejercicio) y un control preciso de sus músculos.

Entre los 3 y 4 años los juegos motrices son variados y de gran ayuda en el desarrollo psicomotriz infantil. Realiza construcciones de cubos en equilibrio y empieza a tener cierta destreza en la coordinación visomotora jugando a apilar, juntar, encajar, hacer rodar, mostrando además un gran interés por estas actividades. Entre los juegos que más se realizan en estas edades encontramos los juegos de equilibrio con la carretilla o el triciclo, juegos con pelota, juegos de correr, juegos de patear objetos o juegos de dar volteretas. También empieza a dibujar y pintar con un carácter claramente lúdico.

Durante los 4 y 5 años mejoran en el salto, brinco, juegan a andar por diferentes superficies, es decir, existe una mejora en la coordinación dinámica general o global y una mejora en el equilibrio. También empiezan a realizar juegos organizados sencillos de pelota y juegos de habilidad corporal (mejora en la percepción espacio-visual y la coordinación óculo-motriz y óculo-manual). Empieza a realizar actividades en grupo, donde comienzan a desarrollarse los juegos de imitación.

Hacia los 5 y 6 años perfecciona el encaje de las piezas y puzzles, motivándole en un alto grado todas aquellas actividades que supongan el clavar, atornillar, unir, montar, etc. También aparecen los primeros juegos con reglas arbitrarias (5-7 años) como por ejemplo dar dos pasos y dar una palmada.

De los 6 a los 8 años los juegos motores son generalmente colectivos, siendo frecuentes los juegos reglados con la pelota, juegos de equilibrio, juegos de correr (pillar o policías y ladrones). También aparecen los juegos de proezas como “a lanzar la pelota más lejos”, los juegos de lucha y acrobacia, donde se empieza a relacionar estas actividades con la competición (9 años).

Mota refiere que los juegos motrices proporcionan el contexto ideal para la práctica de las habilidades adquiridas, le permite al niño participar en roles sociales y tratar de crear y de resolver problemas complejos que le servirán para hacer frente a tareas desafiantes, lo que es muy importante y genera conocimiento de su propio cuerpo y de su espacio.

Son aquellos donde predomina la actividad física en forma de movimientos, destrezas, coordinación del ojo y la mano, del ojo y el pie, el equilibrio y otras aptitudes dependiendo de las edades de quienes participen. Los juegos motrices permiten conocer,

aceptar y controlar el cuerpo y sus partes, se practican al aire libre, se siguen reglas sencillas y utiliza habilidades motrices tales como, saltar, correr, caminar entre otras. Los niños con más juegos libres son capaces de reconocer mejor las emociones y de controlarse.

### **El juego manipulativo**

En los juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

### **Los juegos de imitación**

En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de palmas palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

### **El juego simbólico**

El juego simbólico es el juego de ficción, el de hacer como si inician los niños desde los dos años aproximadamente. Fundamentalmente consiste en que el niño da un significado nuevo a los objetos transforma un palo en caballo a las personas convierte a su hermana en su hija- o a los acontecimientos pone una inyección al muñeco y le explica que no debe llorar.

### **Los juegos verbales**

Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

### **Juegos de memoria**

Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está

centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos. Blanco (2012).

### **El juego y la escuela**

Aula (1992) indica que sería difícil, hoy en día, encontrar un educador o una educadora que relacionase el juego infantil solamente con una manera divertida de pasar el tiempo, asociación que era bastante usual en años no muy lejanos. La valoración del juego por parte del profesorado ya es un hecho generalizado. Ha sido necesario que teóricos de procedencia y formación diversa así lo manifestaran, y que estas manifestaciones fueran calando y ganando terreno poco a poco en el ámbito educativo. Pero, no obstante, el haber asumido esta “valoración” en el ámbito educativo no supone que en el cotidiano quehacer se le saque todo su provecho. Excepciones, honrosas y totalmente elogiadas, las encontramos en la Escuela Infantil, ya que es la única etapa educativa en la que el juego forma parte del proceso de enseñanza/ aprendizaje.

Así mismo en este artículo de la revista Aula (1992) agrega que el juego es innato en los niños porque lo es, es un elemento de distracción y no necesita hacer muchas cosas más; en cambio, cuando se van haciendo mayores es mejor que dirijamos su tiempo hacia la adquisición de conocimientos valorados socialmente. Tanto es así, que si el alumnado juega en Primaria lo hace solamente en horas de patio y por decisión propia sin que el docente se lo indique. Llevada a su extremo, esta concepción origina que padres preocupados por la educación de sus hijos llenen el tiempo libre de éstos con tal cantidad de actividades (idioma, deporte, informática, refuerzo de aprendizajes escolares...) que poco tiempo les queda para poder jugar.

Aula (1992) indica que hay sobrados estudios y recursos, materiales, etc. sobre el juego (van apareciendo regularmente en revistas de índole diversa: educativas, de tiempo libre, para padres...), la realidad es que a la práctica de jugar no se le otorga la importancia que tiene en el desarrollo del niño y de la niña. Por ello importa volver a insistir en el porqué es importante el juego.

Calero (1998) indica que la importancia del juego en la educación es grande porque pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la tolerancia, se forma y consolida la personalidad y se estimula la creatividad.

En lo que respecta al poder individual, Calero (1998) refiere que los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

Y agrega que, la aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente.

Richard (2010) La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, pasividad, ausencia de iniciativa. Lo único que le importa cultivar es la asunción de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el renacimiento y en el humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria y tradicional. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

Melo (2020), El juego aparece vinculado a la educación a principios del siglo XX, cuando las hermanas Agazzi definen su modelo educativo, opuesto a otro modelo existente en esa época, «el modelo de M. Montessori», quien fue una pedagoga excelente e hizo grandes aportaciones sobre la educación, pero sin tener en cuenta el ambiente familiar del niño/a. Pensaba que este era desordenado y no ayudaba al alumno/a, porque creaban desequilibrios y desorden en los/as niños/as. Tampoco dio importancia a los lenguajes corporales y no-verbales en general (música, dibujo, etc.) no creía en las actividades no organizadas.

En contraposición, las hermanas Hagáis, defienden en su modelo educativo:

- Una especial atención al ambiente familiar y social del niño.
- Una relación entre lo familiar y lo educativo.
- Dar a los/as alumnos/as grandes dosis de libertad.

- Favorecer la espontaneidad y creatividad de los/as alumno/as.

Y todo esto a través del juego, como una buena forma de educación. Es en este momento cuando se comienza a utilizar el juego como un instrumento o medio educativo.

Ante estas teorías el autor de esta investigación concluye que, para entender la importancia que tiene el juego en la educación, es imprescindible analizar las formas actuales de diversión. Los/as niños/as juegan actualmente, la mayoría del tiempo, con videojuegos o deportes de competición para profesionales, que no muestran los valores ni las técnicas que necesitan para saber resolver sus problemas cuando sean mayores. Los conflictos entre ellos y sus juegos electrónicos no requieren ningún tipo de comunicación.

El juego siempre tiene razón y el/la niño/a tiene el recurso de acabar con el conflicto apretando el botón para iniciar una nueva partida. Muchas veces aprenden artimañas manipulativas para evitar pasar por esas dificultades, y las asimilan como una habilidad.

Los/as niños/as necesitan aprender pautas de comunicación mucho más productivas, más realistas y más efectivas para llegar a ser adultos felices. Los conflictos entre compañeros/as son de persona a persona, no de persona a máquina. La mayoría de las veces lo importante de un conflicto entre dos personas no es si se tiene razón o no; la forma en la que discutimos es más relevante que quién está en lo cierto o quién está equivocado/a.

Estas son razones que nos hacen ver lo necesario que es el juego en la educación. El juego no está destinado únicamente hasta que los/as niños/as pasen el tiempo, sirve para mucho más, sirve para educar. Veamos algunas de las razones por las que el juego es educativo.

El papel del profesor ante el juego en la escuela, según Borja, Q. (2017), indica que es la actividad fundamental del niño y que gracias a ella logra expresarse y desarrollarse física, psíquica y socialmente. Además, debe comprender los momentos evolutivos en los que se encuentra el niño.

El rol que debe adquirir es el de animador del juego e incluso ser un jugador más. Además, agrega Funder (2019) que su papel se caracterizará por orientar, dar ideas y animar a los niños durante el juego. Esta manera de actuar por parte del adulto estará alejada de posiciones directivas, organizativas, serias e impositivas ya que el niño debe de ver en su profesor a alguien al que poder acudir con una actitud más distendida.

Para poder llevar a cabo este rol de manera óptima se deben tener en cuenta:

El diseño del espacio. El espacio debe ser seguro, estable y tranquilo. El aula debe estar estructurada de tal manera que se pueda dar tanto el juego espontáneo y libre, como el juego con normas y propósito educativo en pequeños grupos y el grupo entero.

El material para el juego. El material que se utilice será el “pretexto” por el que se dará el juego. Estos deben de tener unas características tales que favorezcan el pensamiento divergente y la creatividad. Funder (2019)

La organización de los tiempos de juego. Se debe organizar el tiempo de tal manera que se pueda dar cada tipo de juego: individual, por parejas, en grupos, estructurado, libre. Todos ellos aportan beneficios al niño y por eso han de aparecer todos.

La actitud del profesor. La posición del profesor ha de ser discreta, observadora y actuar como conductor del juego. Para ello debe crear un clima relajado y permisivo donde el niño pueda expresarse respetando las normas y el profesor debe aceptar los errores que los niños cometen como algo normal dentro del proceso de su desarrollo.

El juego en el desarrollo infantil

Piaget, (1973) refiere que existe una perspectiva “activa”, en la que el juego y los juguetes son considerados como “materiales útiles” para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de forma inmediata el camino de Piaget para la elaboración de una Teoría estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño.

Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación.

Esta teoría piagetiana viene expresada en “La formación del símbolo en el niño” en donde se da una explicación general del juego y la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

Motricidad

Según Collado (2004) la motricidad es la capacidad de generar movimiento por sí mismos. Tiene que existir una adecuada coordinación y sincronización entre todas las

estructuras que intervienen en el movimiento (Sistema nervioso, órganos de los sentidos, sistema musculo esquelético).

La motricidad es el dominio que el hombre ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo completo ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Es más que la reproducción de movimientos y gestos, implica la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades.

Da Fonseca (1989) cuanto más compleja es la motricidad, más complejo es el mecanismo que la planifica, regula, elabora y ejecuta. La motricidad conduce a esquemas de acción sensoriales que a su vez son transformados en patrones de comportamiento cada vez más versátiles y disponibles. La motricidad retrata, en términos de acción, los productos y los procesos funcionales creadores de nuevas acciones sobre acciones anteriores. Por la motricidad utilizadora, exploratoria, inventiva y constructiva, el hombre y el niño, humanizando, esto es, socializando el movimiento, adquirirán el conocimiento.

La primera expresión de la motricidad es el juego y al desarrollarse se va complejizando con los estímulos y experiencias vividas, generando movimientos cada vez más ordenados y elaborados. El ser humano pasa por diferentes etapas antes de realizar un movimiento. Cuando nacen sus movimientos son espontáneos, luego prosigue con movimientos más rústicos con poca coordinación y más adelante ya está apto para ejecutar movimientos más controlados y de mayor coordinación.

Cobos (2006) nos da a conocer los elementos más específicos que la persona debe poseer en su óptimo desarrollo motriz, ya que mediante las investigaciones se observa que un número considerable de niños presentan algún tipo de retraso o trastorno psicomotor, dificultades en la adquisición del aprendizaje de la lectura, escritura, cálculo, etc.; por ello es importante evaluar estos elementos que nos brinden información para poder intervenir con un plan de reeducación y evitar que estos problemas se agraven.

Estos elementos son los siguientes:

- Esquema corporal
- Lateralidad
- Tono muscular
- Independencia motriz
- Coordinación
- Control respiratorio

## **Clases de motricidad**

Baracco (2011) La motricidad que van desplegando los niños se divide en motricidad gruesa y motricidad fina, ambas se van desarrollando en orden progresivo. La motricidad nace en la corporeidad, la primera es la capacidad del ser humano de moverse en el mundo y la segunda es la forma de estar en el mundo.

### **La motricidad fina**

Hace referencia a movimientos finos, precisos, con destreza. Tiene que ver con la habilidad de coordinar movimientos ejecutados por grupos de músculos pequeños con precisión, por ejemplo, entre las manos y los ojos. Se requiere un mayor desarrollo muscular y maduración del sistema nervioso central. La motricidad fina es importante para experimentar con el entorno y está relacionada con el incremento de la inteligencia.

Londoño (2017) la motricidad fina permite a los seres humanos hacer movimientos pequeños y precisos. Es compleja y exige la participación de muchas áreas del cerebro que se relacionan con la coordinación de funciones neurológicas, esqueléticas y musculares. El desarrollo de la motricidad fina mejora el control de la motricidad gruesa y se desarrolla a medida que el sistema neurológico madura. Un desarrollo de la motricidad fina es el resultado de los logros alcanzados por los niños en el dominio de cosas como el movimiento fino de pies y manos, y la orientación espacial.

Al ser una actividad que le da significado y relevancia al movimiento, es un elemento básico del aprendizaje de los niños. Éste promueve el eficiente desarrollo de algunos procesos cognitivos y es especialmente importante en el aprendizaje de la lectura y escritura, procesos relacionados con la coordinación. Ayudar entonces al desarrollo de esta facultad con los más pequeños, puede garantizar el éxito de un buen aprendizaje.

### **La motricidad gruesa**

La motricidad gruesa según Jiménez (1982) la define como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

Garza (1978) define motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota.).

Para el presente estudio la Motricidad Gruesa es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios.

### **Etapas de la motricidad gruesa:**

Pacheco (2015), refiere que en el periodo comprendido entre los 0 a 6 años, el niño/ a va a ir atravesando una serie de etapas:

Tabla 1:  
Etapas de la motricidad gruesa

<b>EDAD</b>	<b>EVOLUCIÓN MOTRICIDAD GRUESA</b>
0-3 mes	Controla la cabeza.
4 meses	Conserva la cabeza erguida cuando son alzados, controlando el cuello. Agarran objetos y se los pasan de una mano a otra.
5 meses	Mantiene erguido el tronco.
6-7 meses	Es capaz de sentarse sin ayuda, y empiezan a explorar los alrededores por iniciativa propia, se inicia el gateo.
8-9 meses	Son capaces de ponerse en pie agarrándose de la mano de alguien o de otro apoyo. Realizan la pinza con los dedos.
10-11 meses	Se pone en pie sin apoyo.
12 meses	Adquiere la marcha.
14- 24 meses	Perfeccionan la marcha, adquiriendo seguridad en sí mismos. El control de la mano se hace más preciso pudiendo construir una torre de dos cubos.

24 meses-3 años      Sube escaleras, corre, salta, puede balancearse sobre un solo pie, saltar a la pata coja. Puede copiar un círculo con bastante precisión.

---

Fuente: propuesta de Pacheco (2015)

**Primera etapa:** etapa del descubrimiento (0-3 años). Se caracteriza por el descubrimiento del cuerpo y en ella se alcanza la primera organización global del niño/ a. Los recién nacidos poseen una serie de reflejos, como el de succión (que entra en funcionamiento cuando un objeto se pone en contacto con los labios, por ejemplo, el pezón de la madre), el de grasping (cerrar la palma de la mano con fuerza cuando un objeto la roza), de Moro (consecuente con un cambio brusco de estimulación que produce un sobresalto y que se manifiesta por una reacción como de susto, abriendo los brazos echándolos hacia atrás y luego cerrándolos sobre sí mismo).

Estos reflejos y otros que no se han mencionado están presentes en los recién nacidos en los primeros meses de vida. Algunos de ellos tienen valor de supervivencia para el bebé, como ocurre en la succión. De ellos algunos desaparecerán en el curso de los 4 ó 5 primeros meses de vida, mientras que otros se convertirán en acciones voluntarias como agarrar, por ejemplo, y otros seguirán siendo reflejos toda la vida (cerrar los ojos si una estimulación visual molesta actúa sobre ellos).

Los logros motores más significativos durante los tres primeros años de vida son los siguientes:

**Segunda Etapa:** Etapa de discriminación perceptiva (3-6 años). Esta fase queda determinada por el desarrollo de la capacidad perceptiva y nos vamos a encontrar con un desarrollo de las habilidades que ya poseen. Ha sido denominada también “edad de la gracia”, por la soltura, espontaneidad, y gracia con que los niños/ as se mueven, abandonando la brusquedad y descoordinación de los años anteriores.

### **Aspectos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa**

La adquisición y control de la motricidad gruesa, se logra gracias al desarrollo del dominio corporal dinámico y estático. El dominio corporal dinámico consta de la coordinación general, equilibrio ritmo y coordinación viso-motriz, mientras que el desarrollo del dominio corporal estático del equilibrio estático abarca el desarrollo de la tonicidad, el autocontrol, respiración y relajación.

### **Dominio corporal dinámico**

Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo (extremidades superiores, inferiores y tronco, etc.) y de moverlas siguiendo la propia voluntad o realizando una consigna determinada. Este dominio permite no solo el desplazamiento sino, especialmente, la sincronización de los movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigideces y brusquedades.

Este dominio dará al niño confianza y seguridad en sí mismo, puesto que lo hace consciente del dominio que tiene su cuerpo en situaciones diferentes. Para lograrlo hay que tener en cuenta diversos aspectos:

- La madurez neurológica, que solo se adquiere con la edad.
- Evitar temores o inhibiciones (miedo al ridículo o a caer, etc.)
- Una estimulación y ambiente propicios.

Favorecer la comprensión de lo que se está haciendo, de qué parte se debe mover, de cómo tiene que hacerlo, buscando diferentes cursos a fin de posibilitar la representación del movimiento y el análisis del entorno para adquirir unas competencias que han de favorecer las habilidades y el dominio corporal.

- Adquirir el dominio segmentario del cuerpo que permita moverse sincronizadamente.

### **Coordinación General:**

Es la integración de las diferentes partes del cuerpo en un movimiento ordenado y con menor gasto de energía posible. Es el aspecto más global y conlleva a que el niño realice todos los movimientos más generales, interviniendo en ellos todas las partes del cuerpo con armonía y soltura de acuerdo con su edad.

**Equilibrio:** Capacidad para adoptar y mantener una posición corporal opuesta a la fuerza de gravedad. El sentido del equilibrio o capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio se consigue a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

El equilibrio es un estado por el cual una persona, puede mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio, utilizando la gravedad o resistiéndola. El equilibrio está vinculado directamente con los siguientes sistemas:

El sistema laberíntico.

El sistema de sensaciones placenteras.

El sistema kinestésico.

Las sensaciones visuales.

Los esquemas de actitud.

Los reflejos de equilibrio.

Los trastornos del equilibrio afectan la construcción del esquema corporal, dificultad en la estructura espacial y temporal. Además, provoca inseguridad, ansiedad, imprecisión, escasa atención y en algunos casos, inhibición. En el momento en que el equilibrio se altera, una de las manifestaciones más evidentes que surgen es el vértigo. El vértigo se define como una sensación falsa de giro o desplazamiento de la persona o de los objetos, en otras ocasiones lo que aparece es una sensación de andar sobre una colchoneta o sobre algodones, que es lo que se conoce como mareo.

- Para estimular el desarrollo del equilibrio de manera adecuada se debe:
- Evitar situaciones que generen ansiedad e inseguridad por parte del niño/a.
- Educar a partir de una progresión lenta.
- Trabajar el hábito a la altura y la caída.
- Disminuir la ayuda o la contención paulatinamente.
- Introducir juegos, movimientos rítmicos que favorezcan el balanceo.
- Posicionarse, cada vez más rápido, en un primer momento con ayuda y luego sin ayuda.
- Supresión de los ojos en cortos períodos de tiempo. Juegos con ojos cerrados.

### **Tipos de equilibrio.**

Se presenta la clasificación de García (2002) afirma que existen dos tipos de equilibrio:

**Equilibrio Estático:** control de la postura sin desplazamiento.

**Equilibrio Dinámico:** reacción de un sujeto en desplazamiento contra la acción de la gravedad.

**Ritmo:** Es la capacidad subjetiva de sentir la fluidez del movimiento controlado o medido, sonoro o visual, generalmente producido por una ordenación de diferentes

elementos. Orden y proporción en el espacio y en el tiempo, el ritmo lo vivimos, lo sentimos, todo nuestro cuerpo y nuestro alrededor tiene un ritmo.

Todo en el ser humano es ritmo. Las experiencias vividas a diario por los niños y los jóvenes tienen que ver con los ritmos básicos del individuo y afectan su relación con los demás, de ello se deduce la importancia de compartir con las personas que tengan ritmos de interacción complementarios a los de cada uno. Cada temperamento posee su propio ritmo.

**Ritmo y coordinación:** La integración de las fuerzas corporales, psíquicas, espirituales y la coordinación motora está dada por el ritmo. La economía de la acción motora incluye el ritmo; es más fácil ejecutar movimientos rítmicos porque nos cuestan menos esfuerzo intelectual, la fatiga disminuye y las tensiones tienden a desaparecer pues hay menos concentración en el gesto, el ritmo lo hace fluir con mayor naturalidad.

**Ritmo en el movimiento:** Una secuencia de movimientos rítmicos presenta gran facilidad en su ejecución y ocasiona menos esfuerzo y fatiga que la ejecución de la misma secuencia, pero sin ritmo, la ejecución y la disminución de la fatiga se ven superadas con la inclusión de audición simultánea de sonidos rítmicos y musicales de iguales características. El ritmo da fluidez al movimiento, el cuerpo, la mente y el movimiento se funden en uno solo con la magia del ritmo.

El rendimiento y la cualidad del movimiento se ven superados cuando el ritmo está inmerso en las secuencias a ejecutar, la acción de la voluntad se ve superada por la imaginación y la creatividad.

#### **Coordinación viso motriz:**

La coordinación visomotriz es la ejecución de movimientos ajustados por el control de la visión. La visión del objeto en reposo o en movimiento es lo que provoca la ejecución precisa de movimientos para cogerlo con la mano o golpearlo con el pie.

Del mismo modo, es la visión del objetivo la que provoca los movimientos de impulso precisos ajustados al peso y dimensiones del objeto que queremos lanzar para que alcance el objetivo. Fundamentalmente concretamos la coordinación visomotriz en la relación que se establece entre la vista y la acción de las manos, por ello habitualmente se habla de coordinación óculo-manual.

El desarrollo de esta coordinación óculo manual tiene una enorme importancia en el aprendizaje de la escritura por lo que supone de ajuste y precisión de la mano en la prensión y en la ejecución de los grafemas, siendo la vista quien tiene que facilitarle la ubicación de los trazos en el renglón, juntos o separados, etc.

### **Dominio corporal estático**

La vivencia de los movimientos segmentarios, su unión armoniosa y la adquisición de la madurez necesaria del sistema nervioso, permiten al niño realizar una acción previamente representada mentalmente (coordinación general). Con la práctica de los movimientos mencionados en los apartados anteriores, irá forjándose y profundizando poco a poco la imagen y la utilización del cuerpo, hasta organizar su esquema corporal. Para que este proceso sea posible, el niño ha de tener control sobre su cuerpo cuando no está en movimiento. Se denomina dominio corporal estático a todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; además del equilibrio estático, se integra la respiración y la relajación porque son dos actividades que ayudan a profundizar e interiorizar toda la globalidad del propio yo.

### **Tonicidad:**

El tono se manifiesta por el grado de tensión muscular necesario para realizar cualquier movimiento, adaptándose a las nuevas situaciones de acción que realiza el niño, como andar, coger un objeto, estirarse, relajarse, etc. Es el responsable del control postural y está regulado por el sistema nervioso concretamente por el cerebelo.

Es el grado de contracción que en cada momento tienen los músculos y que oscila entre la HIPERTONIA (tensión muscular) y la HIPOTONIA (relajación muscular). A través de las experiencias con los objetos los niños van aprendiendo a conquistar su tono muscular a cada situación. Este ajuste es importante, no solo por la adecuación de las acciones, sino también porque ayuda al niño en la representación y control voluntario del propio cuerpo.

El tono también tiene que ver en el control postural y también se relaciona con el mantenimiento de la atención y con el control de las emociones. Sabemos que la hipertonía muscular dificulta el mantenimiento de la atención. Mientras que la relajación tiende a facilitarlos siempre que no sea excesiva. Por otra parte, sabemos también que las tensiones emocionales se traducen en tensiones musculares por eso se hace imprescindible el aprendizaje de la relajación.

### **Autocontrol:**

Se menciona de forma explícita el autocontrol para que el nivel motor resulte más comprensible, puesto que, al hablar del tono muscular y de ciertas formas de equilibrio, este aspecto queda en cierta manera implicado.

El autocontrol es la capacidad para canalizar la energía tónica y poder realizar cualquier movimiento. Es muy necesario tener un buen dominio del tono muscular para obtener así un control del cuerpo en el movimiento y en una postura determinada. Por otra parte, mediante el autocontrol se adquiere una forma de equilibrio instintiva, que se aplica al equilibrio estático y dinámico, así como a todas las situaciones en las que se requiere el dominio muscular, especialmente la relajación, control de la respiración, motricidad facial, etc.

### **Respiración:**

Se realiza en dos tiempos:

Inspiración (en el que el aire entra en los pulmones) espiración (el aire es expulsado al exterior).

La respiración es un contenido muy determinante en la educación de los primeros años de vida y en todo lo que esto conlleva: ritmo respiratorio, vías, fases y tipos. En la función respiratoria, la maestra ha de conocer:

Las fases de respiración: inspiración y espiración.

Las vías por las que se respira: externas (nariz y boca) e internas (tráquea, bronquios y laringe).

- Los tipos de respiración: torácico y abdominal.

Con todos estos conocimientos, la maestra además puede diversificar sus actividades en función de diferentes objetivos. Los pasos para seguir son:

El conocimiento de la función respiratoria.

La percepción, a través de la observación de sus niños y niñas, de la forma de respiración.

La concienciación y control respiratorio de sus niños y niñas. Si se ha hecho una buena adquisición, durante todo el proceso, a los 6 años ya se consigue el dominio de la función respiratoria.

## **Relajación:**

Reducción voluntaria del tono muscular. Puede ser global (distensión voluntaria del tono en todo el cuerpo) y segmentaria (distensión voluntaria del tono pero sólo en algún miembro determinado). La relajación desde el punto de vista educativo tiene gran importancia pues:

- Evita el cansancio mental y la fatiga
- Facilita la atención y la concentración
- Ayuda a conocer más el esquema corporal y sus funciones
- Ayuda a la motivación a nivel personal Para intervenir en la relajación, incidiremos en tres aspectos:
  - Discriminación perceptiva del cuerpo en reposo y en movimiento (tensión-relajación).
  - Velocidad de la musculatura en reposo y en movimiento (flacidez resistencia/dureza).
  - Manipulación de objetos con diversos grados de tensión. Pacheco, G. (2015)

## **Estrategias que favorecen la motricidad gruesa**

Los niños empiezan a desarrollar la motricidad gruesa en cuanto nacen. Estas destrezas se desarrollan de arriba para abajo. Los niños que no tienen ningún problema del desarrollo ni de la salud logran primero controlar la cabeza. Luego dominan el control del torso y empiezan a aprender a equilibrarse, por lo que pueden darse vuelta y sentarse.

Eventualmente, un niño es capaz de usar la mitad inferior del cuerpo cuando empieza a gatear, arrastrarse por los muebles y caminar.

Los niños necesitan tiempo y espacio para desarrollar estas habilidades muy importantes. Hasta a los recién nacidos, se les puede colocar boca abajo para que se fortalezca el cuello, lo que es esencial para el control de la cabeza. El tiempo que los niños pasan acostados de panza también ayuda a desarrollar los músculos del torso y eventualmente contribuirá a su capacidad de darse vuelta y empujarse hacia arriba.

Una vez que pueden quedarse sentados, tienen un modo nuevo de observar y explorar su mundo. En esta posición los niños pueden apoyarse para arrastrarse sentados en el piso, gatear, trepar y eventualmente, caminar. Illinois, (2018)

Por tales razones se pueden realizar diversas estrategias de interacción para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas:

- Usar juegos al aire libre en que el niño tiene que saltar y correr.
- Proveer estructuras seguras de trepar y otros materiales como triciclos y barras bajas de equilibrios.
- Usar actividades de baile y de movimiento para animar al niño a mover el cuerpo de diversas maneras.
- Participar en actividades que fomentan el tirar pelotas.
- Proveer oportunidades para el niño de correr, trepar y saltar al aire libre.
- Crear lugares seguros en que el niño puede trepar; quedarse con el niño para evitar las caídas y lesiones.
- Usar juegos de movimiento para promover el equilibrio, los saltos y brincos, por ej., el juego de imitar lo que hace el “rey”.
- Participar con el niño en juegos que animan el uso de los músculos grandes, por ej., hacer rodar una pelota con el niño, crear cursos simples de obstáculos para maniobrar.
- Crear un ambiente seguro donde el niño puede desplazarse.
- Animar al niño a moverse colocando objetos novedosos fuera del alcance.
- Introducir objetos a través de los que el niño puede gatear o caminar.
- Animar habilidades nuevas al demostrar entusiasmo y orgullo mientras el niño empieza a intentar la habilidad.
- Jugar juegos interactivos con el niño, por ej., hacer rodar una pelota entre sí.
- Apoyar al niño mientras domina habilidades nuevas, por ej., proveer un apoyo físico al sostenerlo ligeramente cuando intenta dar los primeros pasos
- Preparar el ambiente adecuado para que los niños jueguen.
- Disponer de un espacio preparado para jugar.
- Dedicar tiempo para el juego.
- Seleccionar y mantener en buenas condiciones los materiales que faciliten y enriquezcan el juego.
- Transmitir a los niños las normas básicas del juego.
- Presenciar el juego de los niños.
- Enseñar los juegos tradicionales.
- Enriquecer los juegos de los niños. Si bien el educador puede permanecer junto a los niños mientras juegan, sin necesidad de interferir sus juegos, una observación atenta de los mismos le puede indicar el interés de su participación para enriquecerlo.

- Ayudar a resolver los conflictos que surgen durante el juego. Es decir, se tratará de enseñar también a los pequeños a resolver los conflictos, enseñándoles a llegar a acuerdos, a negociar o a compartir.
- Respetar las preferencias de juego de cada niño.
- Promover la igualdad. El juego es, además, un medio extraordinario para la identidad personal.
- Fomentar en las familias de los niños el interés por el juego. Observar el juego de los niños. Mediante la observación del juego, del educador puede seguir la evolución del niño, sus nuevas adquisiciones, las relaciones con sus compañeros, con los adultos, su comportamiento. Project. (2012).

Por lo que se refiere al problema de la investigación, a nivel internacional, se reconoce que la etapa de desarrollo más importante de la persona es la niñez, pues de acuerdo a la UNICEF (2018) principalmente hasta los 8 años se produce un incremento de la capacidad y competencia cognitiva afectiva, social, física y mental.

Es una etapa de flexibilización del aprendizaje integral; sin embargo, no siempre reciben el apoyo adecuado de los docentes y padres de familia para el desarrollo y fortalecimiento de las facultades cognitivas y motrices (UNESCO, 2017).

Asimismo, la actividad lúdica es considerada en forma generalizada que contribuye a desarrollar en forma integral a los niños, en especial durante la infancia (UNICEF, 2018).

A nivel de Perú, el desarrollo psicomotor en niños no alcanza los niveles esperados acorde a la edad, tanto en las zonas urbanas como rurales, de las diversas regiones incluyendo la de Lima; como referencia, se tiene que el 53% de niños entre 4 y 5 años presentan un retraso psicomotor (Montero, 2019).

Asimismo, las actividades lúdicas no son utilizadas con la frecuencia y la eficiencia en las escuelas, pues los docentes no adaptan las estrategias al contexto, ni planifican adecuadamente; algunas son promovidas sin propósito definido y otras no disponen de las herramientas necesarias para desarrollar la actividad (Zafra, 2017).

Actualmente en el nivel inicial de la educación educativa 506, Sullana se observó que las actividades lúdicas no son aprovechadas por los docentes en su máxima dimensión, pues las actividades de aprendizaje grupales teniendo al juego como estrategia se utilizaron muy poco en las actividades de aprendizaje por lo que se evidencia escasas

actividades sociales y de coordinación entre estudiantes, así como conductas sociales y creativas. Así también, se evidencia escasas actividades con juegos que promuevan habilidades de clasificación y de conocimiento del entorno donde vive.

Así mismo, se observó que el nivel de desarrollo psicomotor de los niños y niñas no alcanzaron los niveles adecuados en algunos aspectos como trepar, saltar, dejando de lado en ocasiones la espontaneidad de los movimientos. De la misma forma se observa que algunos estudiantes no desarrollaron suficientemente sus habilidades para diferenciar tamaños, materiales y espacios.

La justificación de esta investigación refiere que la escuela en la edad de la primera infancia, se constituye en el espacio de vida, más rico en experiencias; el juego es la principal actividad infantil y está cargado de movimiento y expresión, el cual impulsa al niño a explorar el mundo para conocerlo y dominarlo; así como a desarrollar actividades que le permitan su dominio corporal, por lo tanto se deben aprovechar las experiencias lúdicas que se dan en las salas de su escuela para promover un desarrollo integral, garantizando el desarrollo de aprendizajes significativos, de ahí nace la idea de efectuar este estudio con el objeto de compartir experiencias educativas y lograr desarrollar destrezas acorde a la temática de estudio determinándose una justificación práctica para la investigación.

En las escuelas de educación inicial, el juego tiene un claro papel dominante. La actividad lúdica es utilizada como un recurso psicopedagógico, sirviendo de base para posteriores desarrollos. Moreno & Rodríguez, (s.f.) esta apreciación hace afirmar la importancia del juego en esta etapa. Así mismo en varios estudios se observa que las funciones motrices básicas se sirven de forma espontánea para su desarrollo de las actividades lúdicas, t así mismo en esta investigación se presenta el estudio de estas dos variables juego y motricidad gruesa, permitirá concebir ideas más claras de la relación existente entre ambas, mediante la confirmación de la hipótesis generada, presentándose el aspecto metodológico, pues se recorre un proceso investigativo.

No se puede negar la significatividad de la investigación, pues indagar sobre la motricidad en los primeros años de vida permitirá conocer que el desarrollo motor juega un papel muy relevante, ya que promueve el desarrollo cognitivo, social, físico y emocional de los niños al poner en juego habilidades, destrezas, procesos de aprendizaje, conocimiento del propio cuerpo, así como la capacidad para mantener la atención, la coordinación visomotora o la orientación espacial. Siendo todos estos aspectos claves

para el desarrollo posterior de la lectura y la escritura. La reflexión no sólo sobre cómo se logra este desarrollo sino sobre la propia teoría que lo fundamenta, presenta la justificación epistemológica.

La interrelación existente entre el juego y el desarrollo motor provoca que el niño y la niña que participa en el conquista su propio cuerpo y el mundo exterior. En el desarrollo motor hay dos actividades las cuales son fundamentales y facilitaran el posterior desarrollo del aprendizaje de los niños, estos son el arrastre y el gateo (motricidad gruesa). La correcta realización de estos movimientos sienta las bases para la bipedestación (caminar) y estimulan diferentes aspectos básicos del aprendizaje posterior, es por esta razón la relevancia de esta investigación pues esta nos permitirá conocer las bases teóricas del tema, que nos servirán de guía para desarrollar acciones preventivas y de corrección ante posibles dificultades motoras gruesas, las mismas que son previas al desarrollo motor fino.

En el nuevo currículo nacional se está resaltando la importancia que tiene el desarrollo motriz para los niños y niñas es por ello que se ha incorporado el área psicomotriz con capacidades y desempeños específicos, en los cuáles se promueve la actividad motriz gruesa, en este contexto esta investigación aportará con una herramienta necesaria para la labor pedagógica, considerando también que no se desarrollan áreas aisladas sino que estas están interrelacionadas, con el fin de conseguir el enriquecimiento del equipamiento personal de los niños en todas sus capacidades, no solo en el aspecto motriz sino también en el cognitivo, físico y afectivo, aportando a la mejora de la calidad educativa , pero sobre todo el bienestar que se le genera estudiante y a sus familias, determinándose así la justificación social.

Por otro lado, este trabajo incentivará a las docentes, para que cuenten con materiales que permita desarrollar actividades lúdicas que conlleven a la ejecución de retos psicomotores como son: arrastre, salto, balanceo, manipulación, equilibrio, etc. Todos estos propósitos se sujetarán a intenciones que se planificarán basándose en el marco teórico de las variables de estudio.

De la misma manera la investigación cuenta con una metodología confiable, ya que se diseñan instrumentos que forma parte de una tecnología educativa que tienen como finalidad encontrar la relación entre juego y motricidad gruesa, de manera que los usuarios que decidan aplicar la propuesta tengan los elementos suficientes para el recojo de información, el instrumento utilizado es lista de cotejos, para determinar el nivel en

que se encuentran las dimensiones de dominio corporal dinámico y dominio corporal estático en la motricidad gruesa; dicho instrumento consta de un serie de indicadores, permite evaluar el nivel motriz del niño, también se aplicará una encuesta a las docentes diseñada para adquirir información referente a la importancia que tiene el juego para el desarrollo motriz grueso, así como para conocer en qué medida las docentes utilizan herramientas como manuales, guías, libros, etc. para orientar el desarrollo de la labor pedagógica con los niños/as, además se aplica el coeficiente de correlación de Pearson que permite obtener de una forma confiable el nivel de correlación entre las dos variables de nuestro trabajo.

Todo esto hace que esta investigación del juego y su relación con la motricidad gruesa sea un precedente para las personas que en un futuro deseen investigar sobre el tema, pues aquí encontrarán información coherente y fiable.

En relación con el planteamiento de la realidad problemática Gómez (2015), del Instituto Valenciano Neurociencias, refiere que todo niño necesita poseer las capacidades motrices de acuerdo con su edad para que explore su ambiente y puede desarrollarse como persona, por lo que afirma que todo niño necesita que se le atienda para que interactúe con su ambiente.

Así mismo Díaz (2015) indica que un desarrollo motor ineficaz entorpece el normal desarrollo de las acciones educativas y afecta el desenvolvimiento escolar pues genera problemas de aprendizaje abandono escolar, resulta de vital importancia que el docente estimule a sus estudiantes, con actividades lúdicas que generen interés en el niño.

A nivel nacional, en el estudio de Egoavil (2017) se refiere que el desarrollo psicomotor de los niños no adquiere un buen nivel por cuanto no se ha aplicado los procesos adecuados al desarrollo e interés de los niños, sobre todo en los de 5 años, indicando que no es adecuado en cuanto a la lateralidad, control, postura, equilibrio, ritmo y tiempo ocasionándole una baja autoestima, pero que esto es consecuencia porque, a veces, los docentes desconocen los procesos madurativos de la niñez como parte de la psicomotricidad y por cuanto no utilizan acciones lúdicas o la forma de darla no es la adecuada.

En el ámbito regional, Semino (2016) indica en su investigación que existen múltiples estudios sobre la psicomotricidad fina, por cuanto se considera que es más

difícil lograr su desarrollo mientras no se estimule la motricidad gruesa, además como se sabe el desarrollo motor es parte fundamental del proceso total del desarrollo humano.

El investigador al observar su labor pedagógica en cada uno de los estudiantes, pudo verificar cómo se desenvuelven a través de la realización de diversas actividades en el espacio, estas experiencias llenas de movimiento que afloran voluntariamente en los pequeños, permitiendo analizar cuáles son los problemas que presentan y que a la vez obstaculizan su aprendizaje, también se evidenció que el juego es una de las actividades preferidas por los estudiantes, lo cual es una ventaja que puede ser tomada como estrategia para superar la dificultad encontrada, es así que nace la idea de poner en marcha esta propuesta de investigación con el fin de encontrar la relación entre las variables de estudio y a su vez contribuir con la mejora de la dificultad encontrada, por ello, se plantea la siguiente interrogante:

¿El juego como estrategia mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 501 Sullana - 2019?

Es importante conceptualizar y operacionalizar las variables:

### **Definición Conceptual del juego**

Según, Zapata (1988), indica que “el juego infantil es un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento, es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.

Mediante el juego el niño va a lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas”. V2= Desarrollo psicomotor: Proceso continuo y cada vez mejor por parte de los niños de adquirir una habilidad que puede ser física, psíquica, emocional o de relación con los demás (Cabezuelo, 2010).

### **Definición operacional del Juego:**

Para Groos (1902). El juego es un pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. En la

presente investigación esta definición operacional será obtenida de acuerdo con los datos del instrumento.

### **Conceptualización de Motricidad gruesa**

La motricidad gruesa hace referencia a las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad caminando y corriendo. Hernández Y Rodríguez, (2000).

### **Definición operacional de Motricidad gruesa**

Garza Fernández, F. (1978) define motricidad gruesa o global: se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. En la presente investigación se medirá a través de la aplicación de una lista de cotejos.

En relación con la Hipótesis, la investigación planteó como hipótesis general:

**H<sub>0</sub>:** La estrategia del juego no mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.

**H<sub>1</sub>:** La estrategia del juego mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.

Se plantearon los siguientes objetivos

#### **Objetivo General:**

Determinar el efecto del juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.

También, se plantearon los siguientes objetivos específicos:

1. Determinar el nivel de motricidad gruesa antes de aplicar la estrategia del juego en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.
2. Determinar el nivel de motricidad gruesa después de aplicar la estrategia del juego en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.

## Metodología

### Tipo y diseño de investigación:

#### Tipo de investigación

Según el método propuesto por Hernández (2010), este trabajo fue de tipo de aplicado, porque buscó la aplicación de un conocimiento previo para solucionar un problema, es este caso esta investigación es la aplicación de la estrategia del juego en el mejoramiento del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.

#### Diseño de investigación

Fue una investigación de diseño preexperimental, que según Hernández (2010), refiere que este tipo de estudio si requiere de la manipulación de una variable la misma que se evalúa a través de un pretest, se aplicó la estrategia del juego y posteriormente se efectuó el post test con un solo grupo. Buscando encontrar un resultado diferente al inicial en la variable dependiente, siendo el esquema el siguiente:

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

Donde:

GE = Grupo experimental

O1 = Pretest

X = Estrategia del Juego

O2 = Post test

## **Población y muestra:**

### **Población**

La población se conformó por 29 estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 506, Sullana- 2019, pertenecientes al aula Cariñositos “A” la misma que se distribuye de la siguiente manera:

Tabla 2

Población de estudiantes de 5 años Nivel Inicial aula Cariñositos “A” de la I.E. Cuna Jardín N° 501 Sullana.

<b>POBLACION</b>		
	Frecuencia	Porcentaje
NIÑOS	14	48%
NIÑAS	15	52%
Total	29	100%

Fuente: Nómina de matrícula de los estudiantes del aula Cariñositos “A” del nivel inicial de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana año 2019.

### **Muestra**

Teniendo en cuenta el postulado de Hernández (2010), donde refiere que, si la población es menor a 50 individuos, se le denomina población censal. En este caso la población censal estuvo conformada por 29 estudiantes.

Por ello de acuerdo con lo que refiere Horna (2008), Este tipo de selección se efectuó por conveniencia del investigador, siendo no probalística e intencional. Determinándose entonces trabajar con la totalidad de la población siendo esta un total de 29 estudiantes del aula Cariñositos “A” del nivel inicial de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana año 2019.

## **Técnicas e instrumentos y fuentes de información:**

### **Técnica**

Siguiendo a Casimiro (2010), se utilizó la técnica de la observación, mediante la cual se buscó conocer el comportamiento del estudiante tal como ocurre en la realidad, de esta manera se obtuvo información inmediata y conocimiento directo del proceso investigado.

### **Instrumento**

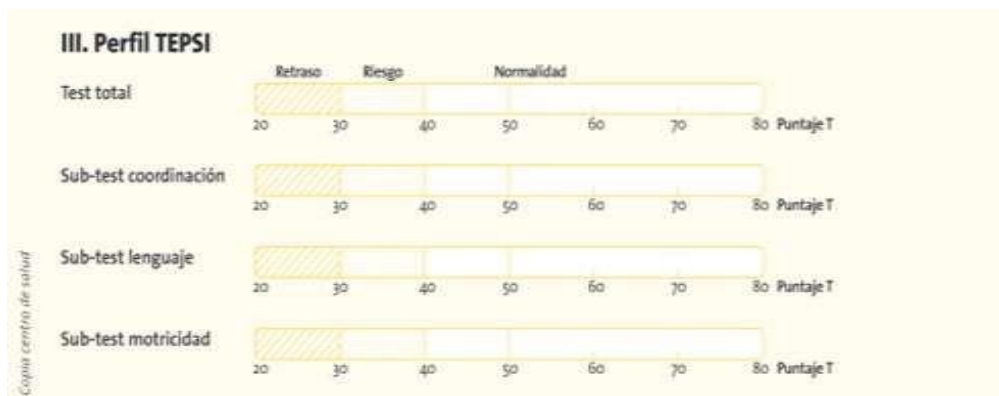
El instrumento empleado fue el Test de TEPSI, el mismo que es empleado por el Ministerio de Educación peruano. Este instrumento permite al evaluador conocer los niveles de motricidad gruesa en niños en el rango de edades de 2 a 5 años. Con las tablas estadísticas determinadas en el diseño de este instrumento, permite determinar si el desarrollo del individuo evaluado se encuentra en los niveles normales, en riesgo o en retraso. El comportamiento evaluado en cada ítem tiene dos posibilidades: éxito o fracaso. Se otorga un punto si se aprueba la conducta evaluada y cero si no se aprueba.

La valoración para determinar los niveles pasa por el proceso de puntuación de cada ítem registrado en el sub-test de TEPSI, estos resultados se totalizan, y pasan a la conversión de puntajes brutos a puntaje escala, existen diferentes escalas según la edad, para este estudio considerando que el rango de edad de los estudiantes la tabla de conversión es para niños de 5 años como se indica en la Fig. 1

#### **SUBTEST MOTRICIDAD**

<b>Puntaje Bruto</b>		<b>Puntaje T</b>
0	—	29
1	—	33
2	—	38
3	—	42
4	—	47
5	—	51
6	—	56
7	—	60
8	—	65
9	—	69
10	—	74
11	—	78
12	—	83

En la Fig.2 se observa la escala del Sub-Test de motricidad donde se indican los rangos para los niveles normales, en riesgo o en retraso:



## Resultados

Teniendo en consideración el planteamiento del problema, la hipótesis planteada y los objetivos trazados se aplicó el sub-test de TEPSI a los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019. La información obtenida se analizó a través de tablas de frecuencia, porcentajes para posteriormente se interpretados como se muestra a continuación:

Tabla 3:

Nivel de motricidad gruesa antes de aplicar la estrategia del juego en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.

<b>PRETEST MOTRICIDAD GRUESA</b>		
Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Normalidad	8	28%
Riesgo	21	72%
Retraso	0	0%
Total	29	100%

Fuente: Resultados obtenidos en la aplicación del Pretest TEPSI a los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.

En la tabla 3 se observa el resultado de la aplicación del pre test, respecto al nivel de motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019, donde indica que el 28% se encuentra en un nivel de normalidad y un 72% en nivel de Riesgo, es decir existe una tendencia hacia un desarrollo motriz con trastornos y deficiencias en sus tres dimensiones.

Tabla 4:

Nivel de motricidad gruesa después de la aplicación de la estrategia del juego en los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.

<b>POSTEST MOTRICIDAD GRUESA</b>		
Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Normalidad	27	93%
Riesgo	2	7%
Retraso	0	0%
Total	29	100%

Fuente: Resultado obtenidos en la aplicación del Postest TEPSI a los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.

En la tabla 4 se observa el resultado de la aplicación del postest, respecto al nivel de motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019, donde indica que el 93% se encuentra en un nivel de normalidad y un 7% en nivel de Riesgo, es decir que luego de haberse aplicado la estrategia del juego el desarrollo psicomotriz de los estudiantes ha demostrado una gran mejora en su desarrollo motriz.

### Prueba de Hipótesis:

Se aplicó la prueba T de Student en las muestras relacionadas porque las medidas son cuantitativas, con variables continuas y escalas de intervalo, con 29 estudiantes observados, una variable dependiente numérica, con una muestra relacionadas y evaluada en dos momentos diferentes

**H<sub>0</sub>:** La estrategia del juego no mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.

**H<sub>1</sub>:** La estrategia del juego mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.

Se aplicó la prueba de t de Student, pues la muestra está relacionada o pareada es decir, cuando se le efectúan mediciones a la misma población en dos tiempos distintos: un pre y postest.

La regla a considerar es la siguiente

**H<sub>0</sub>:** Es aceptada si se evidencia igualdad en los promedios del Pre y del Post Test.

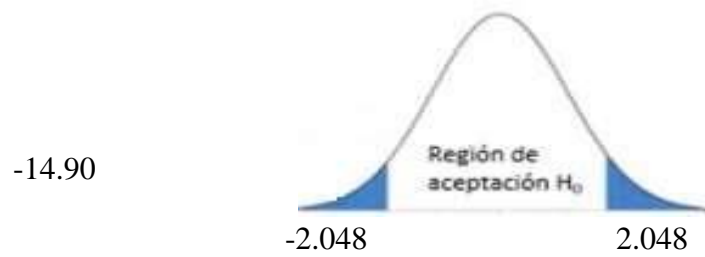
**H<sub>1</sub>:** Es aceptada si los promedios son distintos.

Tabla 5:

Prueba de T de Student para determinar si la estrategia del juego mejora el nivel de motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.

El juego	Grupo experimental		Grupo experimental		t	gl	Sig.	Valor crítico de t (dos colas)
	Pre test		Post test					
	Media	Varianza	Media	Varianza				
Motricidad Gruesa	39.83	15.15	54.31	15.58	-14.90	28	0.000	2.048

El resultado indica un estadístico de prueba de -14.90, y un valor crítico de t de dos colas: 2.048.



En la curva de la distribución t, ubica un valor crítico para las dos colas (positiva y negativa) de 2.048 y el valor calculado está ubicado en la región de rechazo.

Por lo cual la hipótesis nula es rechazada y se acepta la hipótesis alterna, es decir que al aplicar la estrategia del juego se mejora el desarrollo motor de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.

## **Análisis y Discusión**

Este fue un trabajo de tipo pre experimental, donde de acuerdo con la fundamentación científica seleccionada refirió que el desarrollo motriz grueso, se evidencia mediante el reflejo innato del niño a través del movimiento.

La teoría de Piaget enfatiza la importancia del juego en el proceso de desarrollo de los niños. Además, la propuesta de Vygotsky reconoce la conexión entre la adquisición de conocimiento y las experiencias obtenidas al participar en el juego.

Los hallazgos de este estudio brindaron evidencia para sustentar la noción de que implementar una estrategia basada en juegos tiene un impacto positivo en el mejoramiento de la motricidad gruesa en los niños de 5 años que asisten a la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana - 2019. Como resultado, el objetivo principal de esta investigación fue evaluar los efectos de aplicar la estrategia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en este grupo particular de niños. La prueba T de Student fue utilizada en el examen de hipótesis, revelando diferencias significativas entre los resultados del pretest y posttest, lo que llevó a la aceptación de la hipótesis alternativa.

El pretest reveló que, en cuanto a las metas predeterminadas, el 72% de los estudiantes del grupo experimental se clasificaron en el nivel de Riesgo, mientras que el 28% restante se ubicó en el nivel Normal. Posteriormente, se implementó la estrategia del juego a lo largo de 20 sesiones de aprendizaje para toda la población. Se realizó un post-test que indicó una disminución del 7% en el nivel de Riesgo y un aumento del 93% en el nivel Normal. En otras palabras, la aplicación de la estrategia del juego resultó en una mejora significativa en el desarrollo motor de los estudiantes.

Los hallazgos demuestran que es aconsejable utilizar la estrategia del juego, lo que respalda la importancia práctica de este estudio. Se recomienda aplicar esta estrategia en futuras investigaciones.

Tras el análisis de los hallazgos dentro del contexto elegido para esta investigación, se descubrió que García (2021) realizó un estudio cuantitativo con el objetivo de examinar el impacto de los juegos en la mejora de las habilidades motoras gruesas en niños de 5 años. La investigación de García reveló que la cooperación los juegos tienen una influencia significativa en el avance y la mejora de las habilidades motoras gruesas, lo que se alinea con la conclusión extraída de este estudio en particular.

En su estudio realizado en Trujillo, García (2017) realizó una investigación cuasiexperimental con niños de 05 años para examinar el impacto de los juegos en el desarrollo de la motricidad gruesa. El autor utilizó como herramienta de medición el Gross Motor Test (MBPC), que reveló que el 82% de los participantes logró un alto nivel de desempeño en el post-test. Por ello, García también concluyó que los juegos influyen positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa.

López (2021) realizó un estudio semi-experimental que utilizó la estrategia “Juegos tradicionales para el mejoramiento de la motricidad gruesa”. Los hallazgos de este estudio revelaron que previo a la implementación de la estrategia, el 80% de los estudiantes se categorizaban en etapa inicial. Sin embargo, luego del postest, se observó que el 50% de los estudiantes habían alcanzado la etapa de sobresaliente. Esto indica que efectivamente se habían desarrollado sus habilidades motoras gruesas, una conclusión que se alinea con el análisis realizado en este estudio.

En su investigación realizada en la ciudad de Palca en Puno, Apaza (2020) utilizó una metodología de pretest y postest para examinar el impacto de la estrategia de juego en el desarrollo psicomotor grueso. Los hallazgos del estudio revelan una influencia positiva significativa de la estrategia de juego en el desarrollo psicomotor grueso.

Los investigadores colombianos Eduardo et al (2021) realizaron un estudio centrado en las habilidades motoras gruesas. Inicialmente, se administró una prueba previa de diagnóstico para evaluar varios aspectos de estas habilidades, revelando deficiencias. Sin embargo, luego de la implementación de una estrategia basada en juegos, una prueba posterior indicó que el programa de juegos motores arrojó resultados positivos en todas las áreas evaluadas, particularmente en la coordinación óculo mano y la coordinación general, que son componentes integrales de las habilidades motoras gruesas.

En su estudio, Yahuana (2018) empleó el método de observación directa y utilizó la Lista de Verificación como su instrumento de medición. Al evaluar la motricidad gruesa dentro de las unidades de análisis, se determinó que el enfoque didáctico centrado en los juegos motores fomenta la utilización de una amplia gama de actividades motrices. Estas actividades se centran específicamente en fomentar el equilibrio corporal y mejorar la coordinación general. Además, Yahuana coincide con los hallazgos de esta investigación, que respalda la noción de que los juegos tienen un impacto positivo en el desarrollo de las habilidades psicomotoras gruesas.

El estudio elegido para examen es la investigación realizada por Agramonte (2018). Agramonte se centró específicamente en niños de 3 años que asisten a una institución de educación inicial en Chulucanas. El estudio tuvo como objetivo potenciar la motricidad gruesa de estos niños a través de la implementación de una estrategia de juego didáctico. Se llevaron a cabo un total de 10 sesiones de aprendizaje como parte del estudio. Tras la aplicación del juego didáctico, los resultados del postest indicaron que en promedio el 92% de los niños habían alcanzado el nivel de mejora deseado, mientras que solo el 8% aún se encontraba en proceso de mejora. Estos hallazgos sirven como evidencia de que la implementación de la estrategia del juego didáctico mejora efectivamente la motricidad gruesa en niños de 3 años dentro del escenario de educación inicial. La importancia de este estudio radica en su capacidad para demostrar la aplicabilidad de la estrategia de juego en diferentes grupos de edad, con el objetivo final de promover avances sustanciales en el desarrollo motor grueso.

## Conclusiones

- El principal objetivo fue evaluar el efecto de las estrategias de juego aplicadas en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas en este grupo específico de niños. Al aplicar la estrategia se observó una disminución del nivel riesgo que en el pretest fue de 72%; sin embargo, luego de la aplicación de las sesiones con la estrategia se observó un nuevo valor porcentual de 2 puntos. Y un incremento en el nivel Normal, que antes de la aplicación de la estrategia se encontraba con un 28% y posterior al estudio mostró un incremento de 66 puntos, es decir 93%. Por tanto, los resultados de este estudio aportan evidencia para sustentar la noción de que la implementación de estrategias basadas en el juego tiene un impacto positivo en la motricidad gruesa de los niños de 5 años que asisten a la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.
- Se determinó que el resultado de la aplicación del pre test, respecto al nivel de motricidad gruesa de los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019, donde indica que el 28% se encuentra en un nivel de normalidad y un 72% en nivel de Riesgo, es decir existió una tendencia hacia un desarrollo motriz con trastornos y deficiencias en sus tres dimensiones.
- Finalmente, al aplicar el post test se determinó que el 93% se encontraba en un nivel Normal y un 7% en nivel de Riesgo, es decir que luego de haberse aplicado la estrategia del juego el desarrollo psicomotriz de los estudiantes demostró una gran mejora en su desarrollo motriz.

## **Recomendaciones**

- Al Director de la institución educativa presentar la propuesta de la implementación de talleres donde se aplique la estrategia del juego para mejorar la motricidad gruesa.
- La capacitación del docente es importante, por lo cual se sugiere considerar dentro del perfil profesional estudios de actividades ocupacionales que incluyan el juego como parte de la estrategia del mejoramiento cognitivo de sus estudiantes. Es importante que el docente de la antigua escuela considere que el juego es una estrategia importante en el aprendizaje de los estudiantes.
- Es primordial la participación parental, por ello la institución educativa debe compartir dentro del programa de escuelas para padres las estrategias del juego, haciéndoles conocer los resultados de este estudio y lo beneficioso que es para sus hijos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agramonte, Y. (2018). *Determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años del nivel inicial.* .
- Aula. (1992). *El juego y el Curriculum escolar. Aula de Innovacion educativa* .
- Baracco, N. (2011). *Obtenido de <https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>.*
- Blanco, V. (2012). *Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos/>.*
- Borja, Q. (2017). *Guia infantil.com. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-en-la-escuela/>.*
- Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza.*
- Caballero, Y. (2010). *El juego, para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años. Jardín infantil mis pequeñas estrellas del distrito de Barranquilla. Colombia.*
- CALERO PEREZ, M. (1998). *EDUCAR JUGANDO*. Peru: Editorial San Marcos. Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos18/juegos-educativos/juegos-educativos>
- Campos Chinchay, M. (2020). *Desarrollo del proceso de adaptación de los niños en las aulas de educación inicial.*
- Cando, L., & L., L. (2016). *“La Utilización del Juego como Estrategia Didáctica para Potenciar la Creatividad en las Niñas y Niños de inicial II e la unidad educativa Lauro Damerval.*
- Cobos, P. (2006). *“El desarrollo psicomotor y sus alteraciones”.*
- Collado, E. (2004). *La Motricidad. Fundamentos y Aplicaciones.*
- Contreras, O. (1998). *Didactica de la Educacion Fisica. Un enfoque constructivista. Barcelona: Inde.*

- Córdova, M. (2012). *Propuesta pedagógica basada en el juego para la adquisición de la noción de número, en el nivel inicial 5 años de la I.E. 15027, de la provincia de Sullana. Piura - Perú.*
- Cuellar Manrique, V. P. (2019). *Actitudes de los Niños del Primer Ciclo de Educación Inicial al Finalizar su Asistencia a la Cuna Jardin Bebiños, Arequipa - 2017.* Universidad Católica de Santa María.
- Cuesta, Prieto, & Gómez. (2016). *La contribución de los juegos cooperativos a la mejora psicomotriz en niños de educación.*
- Díaz-Herrera. (2018). “*Capacidad lúdica y desarrollo de la atención en niños de 5 años, I.E. N° 20799 – Chancay, 2017*” <https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14>.
- Durán Rodríguez, R. (2009). *Aportes de Piaget a la Educación: hacia una didáctica socio constructivista.* . Caribe. Obtenido de Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3990224.pdf>
- Eduardo, C., Andrés, G., Devanis, H., Julio, M., & Leiber, Á. (2021). *Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas.* Colombia.
- Escobar, R. (2004). *Taller de psicomotricidad. Guía práctica para docentes. Ideas Propias.*Vigo.
- Fonseca., D. (2011). *Noelia Barocco.* Obtenido de <https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>.
- Funder, A. (24 de enero de 2019). Obtenido de [aprendiendoalarelibre.org](http://aprendiendoalarelibre.org): <https://aprendiendoalarelibre.org/2018/01/24/el-papel-del-profesor-ante-el-juego-en-la-escuela/>
- Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil.* Madrid: Seco.
- García, C., & Chiquez, G. (2016). *INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EXPERIMENTAL “RAFAEL NARVÁEZ CADENILLAS” TRUJILLO - 2016.* Peru. Obtenido de <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/9063>

- García, J. (2021). *APLICANDO JUEGOS COOPERATIVO MEJORAN LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. "BELÉN"- TUMBES, 2020*. UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE. doi:20.500.13032/28378
- García, J., & Fernández, F. (2002). *Juego y Psicomotricidad*.
- Garza Fernández, F. (1978). *blogger*. Obtenido de <http://motricidadgruesaut.blogspot.com/p/teoricos-sobre-motricidad-gruesa.html>.
- Groos, K. (1902). Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>.
- Hernández, F. y. (2014). *Metodología de la Investigación* <https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista->.
- Hernández, S. R. (2016). *Metodología de la investigación*,.
- Herrera Salvador, M. (2019). *Determinar si la aplicación del juego didáctico, mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 1143 Carrizal Bajo, Ayabaca-2017*.
- Huamán, R. (2016). *Aplicación de un Programa de Juegos Lúdicos para Mejorar el Aprendizaje en el Área de Matemática en los Niños de 5 Años en la I.E N° 82318 de Calluan, Distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba–2015* <http://repositorio.uladech.edu.p>.
- Jimenez, J. (1982). *Monografías.com*. Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos105/plan-juegos-psicomotricidad-gruesa/plan-juegos-desarrollo-psicomotricidad-gruesa.shtml>.
- Londoño, C. (2017). *Elige educar*.
- López, S. (2021). *JUEGOS TRADICIONALES PARA LA MEJORA DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL DISTRITO DE CASMA DEL AÑO 2020*. Chimbote, Perú. doi:20.500.13032/23501

- M., E. (2018). *Estimulación temprana y desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 3 años - Sullana 2017*  
<http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/5109>.
- Melo Herrera, P. (2020). Análisis de la concepción de docentes y estudiantes sobre el juego como recurso didáctico para el aprendizaje: experiencia en la educación primaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, vol. L(núm. 1), 251-274.
- Moreno Murcia, J. A. (1987). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*.  
 Obtenido de <https://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>.
- Morón Macías, C. (2016). *Temas para la educación. Federación de enseñanza de Andalucía de cc.oo. de Andalucía*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>.
- Mota Palomo, O. (2018). *¿Jugamos ?*. Obtenido de <https://jugamos.jimdo.com/juegos-psicomotrices/>.
- Muro. (2018). *Juegos de movimiento en los procesos psicomotores en niños y niñas de tres años de la IEI 03 Inmaculada Concepción del distrito de Breña*  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15000/Muro\\_CDM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15000/Muro_CDM.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Piaget. (2013). *SENSACIÓN Y MOTRICIDAD. Tratado de psicología experimental*.  
 Obtenido de <http://jimxebic.blogspot.com/2013/10/piaget-y-el-valor-del-juego-en-su.html>.
- Puig, C. (2012). *"La Gran Adicción"*. Slide Share. Obtenido de <https://es.slideshare.net/CristinaPuigR/el-juego-en-educacin-infantil-15390963>.
- Richard William, S. M. (2010). *LA EDUCACION FÍSICA Y EL JUEGO PHYSICAL EDUCATION AN PLAY*.
- Rosada, S. (2017). *Rosada, S. (2017) Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria*.  
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>.
- Rosiles, A., Lugo, L., Zafra, M., & Ramírez, C. (2020). Análisis estadístico de la relación entre clima laboral y satisfacción laboral: Caso de una dependencia

gubernamental en Coatzacoalcos, México. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, 86-102. doi:<http://apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/cesramirez.pdf>

Yahuana, D. (2018). *Tuvo como objetivo determinar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la I.E.P. "Mi Nidito", Piura, 2017.*

Zapata Aquino, M. (2019). *Concienciación ambiental de los niños de cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Víctor Francisco Rosales Ortega – Piura – 2019.* (Tesis de Maestría. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/449>

Zapata. (1988). *Juego, luego soy.* Obtenido de [https://books.google.com.pe/books?id=2oYxDwAAQBAJ&pg=PA26&lpg=PA26&dq=Zapata+\(1988\),+indica+que+el+juego+infantil+es+un+medio+de+expresi%C3%B3n,+un+instrumento&source=bl&ots=iF\\_bOHqGVS&sig=P9iBBO\\_zKnGr4yoL](https://books.google.com.pe/books?id=2oYxDwAAQBAJ&pg=PA26&lpg=PA26&dq=Zapata+(1988),+indica+que+el+juego+infantil+es+un+medio+de+expresi%C3%B3n,+un+instrumento&source=bl&ots=iF_bOHqGVS&sig=P9iBBO_zKnGr4yoL).

## ANEXOS

### 1. Matriz de operacionalización de variables

<b>VARIABLES</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>
Motricidad gruesa	La motricidad gruesa hace referencia a las habilidades que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos del cuerpo de modo que puede, poco a poco, mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades para sentarse, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad caminando y corriendo. Hernández Y Rodríguez, (2000).	la habilidad del niño para manejar su propio cuerpo a través de conductas como coger una pelota, saltar en un pie, caminar en punta de pies, pararse en un pie con cierto tiempo, etc	Equilibrio	Control de la postura	1-3	Sub test de Motricidad Test de TEPSI 1: APRUEBA 2: FRACASA
			Coordinación	Saltos	4-6	
				Lanzamientos	7-8	
			Orientación espacial	Desplazamiento	9-12	

El Juego	Según, Zapata (1988), indica que “el juego infantil es un medio de expresión, un instrumento de conocimiento, factor de socialización regulador y compensador de la afectividad, un instrumento efectivo de desarrollo de las estructuras del movimiento, es decir, es el medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad.	Mediante el juego el niño va lograr no sólo crear su personalidad, relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos, sino también va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas	Juegos motrices			Se aplica la estrategia y se evalúa el proceso a través de la técnica de observación
----------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------

## 2. Matriz de consistencia

Problema	Variables	Objetivos	Hipótesis	Metodología
¿Qué efecto tendrá la estrategia del juego en la mejora de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 501 Sullana - 2019?	<b>El juego</b>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar el efecto del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>1. Determinar el nivel de motricidad gruesa antes de aplicar el juego en los niños de 5 años de edad de la Institución</p>	<p>Ho: El juego como estrategia no mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.</p> <p>H1: El juego como estrategia mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna</p>	<p><b>Tipo de investigación</b> Según el método propuesto por Hernández (2010), el tipo de investigación es experimental porque buscó responder a relaciones causales. Siendo el interés central explicar por qué se produce un fenómeno, estableciendo la eficacia de la estrategia del juego para mejorar el desarrollo motor grueso</p> <p><b>Diseño de investigación</b> Fue una investigación de diseño preexperimental, que según Hernández (2010), refiere que este tipo de estudio si requiere de la manipulación de una variable la misma que se evalúa a través de un pretest, se aplicó la estrategia del juego y posteriormente se efectuó el post test con un solo grupo. Buscando encontrar un resultado diferente al inicial en la variable</p>
	<b>Motricidad gruesa</b>			

		<p>Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.</p> <p>2. Determinar el nivel de motricidad gruesa después de aplicar el juego en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana – 2019.</p>	<p>Jardín N° 501 Sullana – 2019.</p>	<p>dependiente, siendo el esquema el siguiente:</p> <p>GE= 01-----X-----O2</p> <p><b>Población y muestra:</b>  <b>Población</b>  La población se conformó por 29 estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501, Sullana- 2019, pertenecientes al aula Cariñositos “A”  <b>Muestra</b>  Teniendo en cuenta el postulado de Hernández (2010), donde refiere que si la población es menor a 50 individuos, se le denomina población censal. En este caso la población censal está conformada por 29 estudiantes.  <b>Técnica:</b> Se utilizó la técnica de la observación  <b>Instrumento</b>  El instrumento empleado fue el Test de TEPSI</p>
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### **3. Instrumento de recolección de datos.**

#### **TEPSI SUBTEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR 2-5 AÑOS**

**Autores: Isabel Margarita Haeussler P. de A. y Teresa Marchant O.**

Este es un instrumento de evaluación de niños preescolares, que ha sido elaborado y estandarizado en nuestro medio. Mide tres áreas básicas del desarrollo infantil: coordinación, lenguaje y motricidad; tiene normas establecidas en niños chilenos y sus índices de confiabilidad y validez son muy adecuados.

#### **DESCRIPCION DEL INSTRUMENTO**

El Test de Desarrollo Psicomotor 2-5 años TEPSI, evalúa desarrollo psíquico infantil en tres áreas: Coordinación, Lenguaje y Motricidad mediante la observación de la conducta del niño frente a situaciones propuestas por el examinador.

El TEPSI es un test de “screening” o tamizaje, es decir, es una evaluación gruesa que permite conocer el nivel de rendimiento en cuanto a desarrollo psicomotor de niños entre 2 y 5 años en relación a una norma estadística establecida por grupo de edad, y determinar si este rendimiento es normal, o está bajo lo esperado.

#### **Tipo de administración**

El test debe ser administrado en forma individual. No es una prueba de uso colectivo.

### **Subtests del instrumento**

El Subtest Motricidad evalúa 12 ítems la habilidad del niño. A través de los cuales se evalúan movimientos y control del cuerpo en actos breve o largos, y también se evalúa equilibrio. Se evalúa la habilidad del menor para manejar su propio cuerpo a través de conductas como agarrar una pelota, saltar en un pie, andar en puntillas, pararse en un solo pie y otras.

### **Técnica de medición**

La técnica de medición es la observación y registro de la conducta del niño frente a situaciones propuestas por el examinador.

### **Tiempo de administración**

El tiempo de administración del instrumento varía, según la edad del niño y la experiencia del examinador, entre 30 y 40 minutos.

### **Criterios de evaluación**

Las conductas para evaluar están presentadas de tal forma que frente a cada una de ellas solo existe dos posibilidades: éxito o fracaso. Si la conducta evaluada en el ítem se aprueba, se otorga un punto y si no se aprueba, se otorga cero puntos.

En el manual de administración aparecen descritas con exactitud las conductas a observar que merecen la otorgación de puntaje.

### **Materiales requeridos para su administración**

Para administrar el TEPSI se requieren los siguientes materiales

- Una batería de prueba
- Un manual de administración
- Un protocolo u hoja de registro.

### SUBTEST MOTRICIDAD

Puntaje Bruto		Puntaje T
0	—	29
1	—	33
2	—	38
3	—	42
4	—	47
5	—	51
6	—	56
7	—	60
8	—	65
9	—	69
10	—	74
11	—	78
12	—	83

Sub TEST

Nº	Ítem	Ubicación	Administración	Materiales	Criterio de Aprobación
1M	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.	Examinador y niño de pie uno frente al otro.	En la administración del subtest motricidad el examinador debe cuidar de respetar en cada ítem las instrucciones en cuanto a su propia ubicación y a la del niño. El examinador da tres saltos con los pies juntos en el mismo lugar. Luego incita al niño a hacer lo mismo diciéndole: " <b>Salta igual que yo</b> ". Se puede repetir una vez.		1: Si el niño da por lo menos dos saltos seguidos con los pies juntos.
2M	Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua.	Examinador y niño de pie, uno frente al otro a seis pasos o más de la puerta.	El examinador señala el vaso lleno de agua (hasta un dedo del borde) dice al niño: " <b>Camina con este vaso hasta la puerta sin botar agua</b> ". Luego entrega el vaso al niño. Este lo debe coger con una mano.	Vaso lleno de agua.	1: Si el niño da seis pasos o más sin derramar el agua.
3M	Lanza una pelota en una dirección determinada.	El examinador de pie frente al niño a 1 metro de distancia.	El examinador entrega la pelota al niño en una mano, se coloca a un metro de distancia y le dice: " <b>Tíramela</b> ".	Pelota	1: Si el niño lanza la pelota con una mano al cuerpo del examinador.
4M	Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más.	Examinador y niño de pie uno frente al otro, lejos de la mesa.	El examinador frente al niño, lejos de la mesa y sin apoyarse, levanta un pie durante 10 seg. como mínimo. Luego le dice al niño: " <b>Párate igual que yo</b> ". El examinador debe registrar el tiempo que el niño permanece parado en un pie.		1: Si el niño se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más.
5M	Se para en un pie sin apoyo 5 seg.	Misma que en el 4M	Mismas que en el 4M.		1: Si el niño se para en un pie sin apoyo entre 5 y 9 seg. Nota: Si el niño aprueba el ítem 4M se da por aprobado este ítem.

6M	Se para en un pie sin apoyo 1 seg.	Mismas que en el 4M	Mismas que en el 4M.		1: Si el niño se para en un pie sin apoyo entre 1 a 3 seg. Nota: Si el niño aprueba el ítem 4 o 5 se da por aprobado este ítem.
7M	Camina en puntas	Examinador y niño, uno	El examinador camina en punta de pies mínimo 6 pasos. Luego		1: Si el niño camina en punta de pies
8M	Salta 20 cms. con los pies juntos.	Examinador parado frente a una hoja de oficio colocada en el suelo horizontalmente. Niño a su lado.	El examinador coloca en el suelo frente a sus pies una de las hojas de registro del test. La hoja debe colocarse horizontalmente. El examinador salta por sobre la hoja con los pies juntos y motiva al niño a hacer lo mismo diciéndole: "Salta igual que yo".	Hoja de registro.	1: Si el niño salta por sobre la hoja (a lo ancho) con los pies juntos.
9M	Salta en un pie 3 o más veces sin apoyo.	Examinador y niño de pie uno frente al otro lejos de la mesa.	El examinador salta en un pie, por lo menos 3 veces, en el mismo lugar. Luego incita al niño a hacer lo mismo diciéndole: "Salta igual que yo". El examinador debe registrar la cantidad de saltos que da el niño.		1: Si el niño salta en un pie tres o más veces, con o sin avance y sin apoyo.
10M	Coge una pelota.	Examinador de pie frente al niño a 1 metro de distancia.	El examinador mostrando la pelota al niño le dice: "Juguemos a la pelota, yo te la tiro y tú la pescas", enseguida se coloca a un metro de distancia del niño y le tira la pelota dándole un bote para que llegue entre la cintura y el cuello. Se puede repetir una vez.	Pelota.	1: Si el niño coge la pelota con una o con las dos manos. Debe cogerla con las manos y no con los brazos.
11M	Camina	hacia adelante topando talón y punta,	Examinador al lado del niño.	El examinador camina en línea recta hacia adelante colocando el pie de manera que en cada paso el talón toque la punta del otro pie. Se "chusea" o "da pasos de pulga". Debe dar 4 o más	

				pasos.	
12M	Camina hacia atrás topando punta talón.	El examinador al lado del niño.	El examinador camina en línea recta hacia atrás colocando el pie de manera que cada paso la punta toque el talón del otro pie (se "chusea hacia atrás"). Debe darse 4 o más pasos. Luego motiva al niño a hacer lo mismo diciéndole: "Camina igual que yo".		1: Si el niño camina hacia atrás 4 o más pasos en línea recta y sin apoyo tocando la punta con el talón.

#### 4. Base de datos

id	Pre test														Antes	T pre	T pre agrupada	
	Equilibrio				Coordinación						Orientación Espacial							
	4	5	6	T	2	8	9	10	3	2	T	7	11	12	T			
1	No	Si	Si	10	Si	No	No	Si	Si	No	15	Si	Si	No	10	Aprueba	35	Normalidad
2	No	Si	Si	10	No	Si	Si	No	No	Si	51	Si	Si	No	10	Fracasa	35	Normalidad
3	No	Si	Si	10	Si	Si	No	No	Si	Si	20	Si	Si	Si	15	Fracasa	45	Riesgo
4	No	Si	Si	10	No	Si	No	Si	No	Si	15	Si	Si	Si	15	Fracasa	40	Riesgo
5	Si	No	Si	10	Si	Si	Si	No	Si	Si	25	Si	Si	Si	15	Aprueba	50	Riesgo
6	No	Si	Si	10	No	Si	Si	No	No	Si	15	Si	Si	Si	15	Fracasa	40	Riesgo
7	No	Si	Si	10	Si	No	Si	No	No	Si	15	Si	Si	Si	15	Fracasa	40	Riesgo
8	No	Si	Si	10	No	No	Si	Si	No	Si	15	No	Si	Si	10	Fracasa	35	Normalidad
9	Si	No	Si	10	No	Si	Si	No	Si	No	15	Si	No	Si	10	Fracasa	35	Normalidad
10	No	Si	Si	10	Si	No	Si	Si	No	Si	15	Si	Si	No	10	Fracasa	40	Riesgo
11	Si	Si	Si	15	Si	No	Si	No	No	Si	15	Si	Si	No	10	Fracasa	40	Riesgo
12	No	Si	Si	10	No	Si	No	Si	Si	Si	20	Si	Si	Si	15	Fracasa	45	Riesgo
13	No	Si	Si	10	No	Si	Si	Si	No	Si	20	Si	Si	No	10	Fracasa	40	Riesgo
14	No	Si	Si	10	No	Si	No	Si	No	Si	15	Si	Si	No	10	Fracasa	35	Normalidad
15	No	Si	Si	10	Si	Si	Si	No	No	Si	20	No	Si	Si	10	Fracasa	40	Riesgo
16	Si	Si	No	10	Si	Si	Si	No	Si	No	20	Si	Si	No	10	Fracasa	40	Riesgo
17	No	Si	Si	10	No	Si	Si	No	No	Si	15	Si	Si	Si	15	Fracasa	40	Riesgo
18	No	Si	Si	10	Si	No	Si	Si	Si	No	20	Si	Si	No	10	Fracasa	40	Riesgo
19	Si	No	Si	10	No	Si	No	Si	No	Si	15	Si	Si	Si	15	Fracasa	40	Riesgo

20	No	Si	Si	10	Si	No	Si	No	Si	Si	20	Si	Si	Si	15	Aprueba	45	Normalidad
21	Si	Si	Si	15	No	Si	Si	No	Si	No	15	Si	No	Si	10	Fracasa	40	Riesgo
22	No	Si	Si	10	Si	Si	No	Si	Si	Si	25	Si	Si	No	10	Aprueba	45	Normalidad
23	No	Si	Si	10	No	Si	Si	No	No	Si	15	No	Si	Si	10	Fracasa	35	Riesgo
24	No	Si	Si	10	No	Si	Si	No	No	Si	15	Si	No	Si	10	Fracasa	35	Riesgo
25	Si	Si	No	10	Si	No	Si	No	No	Si	15	Si	Si	No	10	Fracasa	35	Riesgo
26	No	Si	Si	10	No	Si	Si	No	No	Si	15	Si	Si	Si	15	Fracasa	40	Riesgo
27	No	Si	Si	10	Si	No	Si	Si	Si	No	20	Si	Si	No	10	Fracasa	40	Riesgo
28	Si	No	Si	10	No	Si	No	Si	No	Si	15	Si	Si	Si	15	Fracasa	40	Riesgo
29	No	Si	Si	10	Si	No	Si	No	Si	Si	20	Si	Si	Si	15	Aprueba	45	Normalidad

id	Post test															Después	T post	T post agrupada
	Equilibrio				Coordinación							Orientación Espacial						
	4	5	6	T	2	8	9	10	3	2	T	7	11	12	T			
1	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	30	Si	Si	Si	15	Aprueba	60	Normalidad
2	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	30	Si	NO	Si	10	Aprueba	55	Normalidad
3	Si	Si	Si	15	Si	Si	No	Si	Si	Si	25	Si	Si	Si	15	Aprueba	55	Normalidad
4	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	30	Si	Si	Si	15	Aprueba	60	Normalidad
5	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	25	Si	Si	Si	15	Aprueba	55	Normalidad
6	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	25	Si	Si	Si	15	Fracaso	55	Riesgo
7	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	25	Si	Si	Si	15	Aprueba	55	Normalidad
8	Si	No	Si	10	Si	Si	Si	Si	Si	Si	25	Si	Si	Si	15	Aprueba	50	Normalidad
9	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	25	Si	Si	Si	15	Aprueba	55	Normalidad
10	Si	No	Si	10	Si	Si	Si	Si	Si	Si	25	Si	Si	Si	15	Aprueba	50	Normalidad
11	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	30	Si	Si	Si	15	Aprueba	60	Normalidad
12	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	35	No	Si	Si	10	Aprueba	50	Normalidad
13	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	35	Si	Si	Si	15	Aprueba	55	Normalidad
14	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	30	Si	Si	Si	15	Aprueba	60	Normalidad
15	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	20	Si	Si	Si	15	Fracaso	50	Riesgo
16	Si	Si	Si	15	Si	Si	No	Si	No	Si	20	Si	Si	Si	15	Aprueba	50	Normalidad
17	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	30	No	Si	Si	10	Aprueba	55	Normalidad
18	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	No	20	Si	Si	Si	15	Aprueba	50	Normalidad
19	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	30	Si	Si	Si	15	Aprueba	60	Normalidad
20	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	25	Si	Si	Si	15	Aprueba	55	Normalidad

21	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	30	Si	Si	Si	15	Aprueba	60	Normalidad
22	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	25	Si	Si	Si	15	Aprueba	55	Normalidad
23	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	No	20	Si	Si	Si	15	Aprueba	50	Normalidad
24	No	Si	Si	10	Si	Si	Si	Si	Si	Si	30	Si	No	Si	10	Aprueba	50	Normalidad
25	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	20	Si	Si	Si	15	Aprueba	50	Normalidad
26	Si	Si	Si	15	Si	Si	No	Si	No	Si	20	Si	Si	Si	15	Aprueba	50	Normalidad
27	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	30	No	Si	Si	10	Aprueba	55	Normalidad
28	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	No	20	Si	Si	Si	15	Aprueba	50	Normalidad
29	Si	Si	Si	15	Si	Si	Si	Si	Si	Si	30	Si	Si	Si	15	Aprueba	60	Normalidad

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas	
	<i>Variable</i>
Media	
Varianza	
Observaciones	
Coefficiente de correlación de Pearson	
Diferencia hipotética de las medias	
Grados de libertad	
Estadístico t	
P(T<=t) una cola	
Valor crítico de	
P(T<=t) d	
Va	

## **5. PLAN ESTRATEGICO PARA INCLUIR EL JUEGO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA**

### **Descripción de las necesidades**

Una vez definidas e identificadas las necesidades motrices de los niños y niñas de 5 años, se inicia la implementación del Taller “Juego Alegre”, fundamentado en los juegos como estrategia para estimular la motricidad gruesa, teniendo en cuenta el nivel de desempeño motriz de cada uno de ellos.

A través de unas evaluaciones realizadas en las dimensiones de coordinación, equilibrio y organización espacio – temporal, se logró establecer las deficiencias en el área motriz, de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana. Por ello, definimos una serie de actividades todas enmarcadas en los juegos dirigidos para mejorar el estímulo de la motricidad gruesa en estos niños y niñas de 5 años.

Lo cual el taller “juego alegre” siendo una actividad de una serie de ejercicios que facilita a los niños y niñas al desarrollo adecuado en las deficiencias de la motricidad gruesa en los niños de 5 años.

### **Justificación de la propuesta**

Las razones que motivaron la realización de este taller “Juego Alegre” se centraron en la problemática que se presentó en la coordinación, equilibrio y organización espacio – temporal, fundamentales dentro de la motricidad gruesa, en los niños de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana, que le impedían desarrollar de manera satisfactoria su motricidad gruesa, lo cual es determinante en su crecimiento, a medida que va evolucionando en su proceso Biopsicosocial y cultural, y que pueda habilitarlo en el desarrollo de sí mismo como y sus habilidades mentales.

Por ello cada actividad que se realiza tiene como objetivo, dicho estímulo y desarrollo para que el niño pueda desarrollar su proceso de aprendizaje sin ningún tipo de dificultad.

Se desarrolló 20 sesiones de aprendizaje de acuerdo a la estructura del Ministerio de Educación de acuerdo a las dimensiones de coordinación, equilibrio y organización espaciotemporal.

### **Público objetivo**

Está conformada por 29 niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana.

### **Objetivos de la propuesta Objetivo general**

Proponer las Talleres “Juego Alegre” que permita mejorar la motricidad gruesa en la coordinación, el equilibrio, organización espacio - temporal, en los niños de cinco años en la Institución Educativa Cuna Jardín N° 501 Sullana.

### **Objetivos específicos**

1. Implementar juegos específicos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cinco años.
2. Desarrollar en los niños destrezas físicas en la coordinación, equilibrio y la organización espaciotemporal, que faciliten su participación en todas las actividades escolares.

### **Actividades inherentes al desarrollo de la propuesta**

#### **A. Calentamiento**

Empezamos con el saludo, siempre elegimos el mismo lugar para el inicio de la sesión, luego se les presenta a los niños el material a utilizar y se les invita a decir que les gustaría jugar con el material presentado además se plantea y construyen juntos las reglas o normas para el uso de los materiales, el respeto a los compañeros. Es la

parte de la sesión donde se le motiva positivamente al niño, tanto psíquica como corporalmente, para realizar trabajos más intensos posteriormente. Aquí la docente debe crear un ambiente positivo de interés y alegría, ofreciendo un clima de libertad y creatividad en virtud de la integración del niño al grupo. En este punto de introducción se realizan actividades motoras gruesas como correr, saltar, caminar, juegos, etc.

## **B. Desarrollo**

La acción educativa ha de ayudar al niño al descubrimiento y a la construcción lo más completa posible del objeto a partir de su investimento simbólico, sin imponerle nuestro saber conceptual demasiado pronto o demasiado rápido. La acción educativa ha de permitir que el niño llegue precipitación y con precisión al concepto no expresarlo de la expresividad motriz. Esta parte es la central de la sesión. Se realizan tareas de movimiento o actividades más intensas dirigidas a lograr los objetivos establecidos, los niños ya se encuentran motivados y preparados corporalmente, para la ejecución de dichas actividades realizan actividades como rodamientos, equilibrio tanto dinámico como estático, circuitos variados, etc.

## **C. Relajación**

Es el momento de relajación corporal y psíquica del niño dentro del espacio, en donde el niño recupera sus energías para poder reintegrarse luego a las labores del aula, mucho más interesado, motivado, con conocimientos experimentados corporalmente, alegre entusiasta por haber expresado sus sentimientos y emociones con sus compañeros y por sentir que se está integrando al grupo y al medio.

## **D. Verbalización**

Como observamos en las sesiones de psicomotricidad, como en toda labor educativa existe un orden didáctico secuencial para la ejecución de las actividades, sobre todo con el objetivo de organizar el esquema motriz del niño pensando únicamente en él, en sus intereses y necesidades propiciando la motivación en el hacer y el sentimiento del poder hacer.

### Planificación detallada de las actividades

Sesiones	Título de la Sesión
1	CARRERA DE TRES PIES
2	SALTANDO CON DOS PIES
3	A SALTAR COMO CONEJITO
4	JUGANDO CON SOGAS
5	JUGANDO CON LOS CONITOS
6	JUGANDO CON LOS PIES
7	JUGANDO ULA Y AROS
8	GALOPANDO EN MI CABALLO
9	CORRIENDO LIBREMENTE
10	IMAGINO QUE SOY UN PAJARITO
11	NOS UBICAMOS EN EL ESPACIO
12	CAMINOS LARGOS Y CORTOS
13	JUGANDO AL LANZAMIENTO
14	JUGANDO A SER ZANQUERO
15	JUGANDO AL PUNTO DE PARTIDA Y LLEGADA
16	JUGANDO CON LAS PELOTAS
17	JUGANDO CON AROS
18	JUGANDO CON BASTONES
19	MIS PELOTAS DE PAPEL
20	EL CAMINANTE DORMIDO

Nota: las sesiones se realizaron durante cada día de clases correspondiente al mes de octubre y noviembre 2019

### **Presupuesto que involucra la propuesta**

Autofinanciado por las investigadoras

### **Evaluación de la propuesta**

La evaluación se realiza mediante la observación, se realiza un balance motricidad gruesa inicial, antes de la intervención, y otro final como método de seguimiento.

## SESION DE APRENDIZAJE 1

### I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA  
JARDÍN N° 501 SULLANA
- 1.2 DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA
- 1.3 CICLO II
- 1.4 SECCION : 5 AÑOS
- 1.5. ÁREA : PSICOMOTRICIDAD
- 1.6. TÍTULO : EQUILIBRIO



### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES(R.A)
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN)	3.4. Adquiere equilibriopostural y un adecuado control de sus movimientos en las diferentes actividades	Ejecuta movimientos con equilibrio postural realizando carrera de tres pies con precisión.

### III. EJECUCIÓN

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<p><b>Calentamiento</b></p>	<p>Pedimos a los niños que salgan al patio y se desplacen libremente, realizando algunos movimientos: hacia delante,hacia atrás, Brazos arriba,abajo, etc.</p> <p>Abajo y arriba Un,dos,tres. Adelante, atrás Un,dos,tres</p> 	<p>Hileras Silla. Pelota.</p>	<p>45'</p>

Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos	T.
		 <p>The illustration shows two characters. On the left, a bear is holding a red ball high above its head with both hands. Below the bear is a white rounded rectangle containing the word 'ARRIBA' in black capital letters. On the right, a child with blonde hair is holding a red ball low to the ground with both hands. Below the child is a white rounded rectangle containing the word 'ABAJO' in black capital letters.</p>		

	<b>Desarrollo</b>	<p style="text-align: center;"><b>CARRERA DE TRES PIES</b></p> <p>Pedimos a los niños que se junten en parejas, juntan sus dos pies un izquierdo y un pie derecho y los amarramos.</p>  <p>5 parejas se ubican en una línea de partida y avanzan a la meta, gana la pareja que llegue primero a la meta.</p>  <p style="text-align: center;">_____</p> <p>Resaltamos la importancia de cada parte de nuestro cuerpo.</p>	Tiza	
	<b>Relajación</b>	<p>Les pedimos que se inflen y desinflen como globos.</p> <p>Verbalizan lo que hicimos durante la actividad.</p> <p>Invitamos a los niños que dibujen lo que se ha realizado en el juego.</p>	Globos Hoja Lápiz Colores	

## SESION DE APRENDIZAJE 2

### I. DATOS INFORMATIVOS



I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA  
DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA  
CICLO II  
SECCION : 5 AÑOS  
ÁREA : PSICOMOTRICIDAD  
TÍTULO : COORDINACIÓN

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES(R.A)
PSICOMOTRICIDAD	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN)	3.4. Adquiere coordinación y un adecuado control de sus movimientos en las diferentes actividades.	Ejecuta movimientos de coordinación realizando diferentes saltos con agilidad.

### III. EJECUCIÓN

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<b>Calentamiento</b>	<p>Cantamos juntos la canción: En la Batalla del calentamiento”</p> <p><i>Éste es el juego del calentamiento Hay que seguir la orden del sargentoÉste es el juego del calentamiento Hay que seguir la orden del sargentoJinetes: A la carga una mano, la otra, un pie, el otro</i></p> <p><i>Éste es el juego del calentamiento Hay que seguir la orden del sargentoJinetes: A la carga una mano, la otra, un pie, el otro la cabeza, la cadera, los hombro, el cuerpo</i></p> <p><i>Éste es el juego del calentamiento Hay que seguir la orden del sargentoÉste es el juego del calentamiento Hay que seguir la orden del sargento</i></p>	Papelote. Plumones.Hoja	45’
<b>Desarrollo</b>	<p><b>SALTANDO CON DOS PIES</b></p> <p>Realizamos con los niños saltos con dos pies Luego los niños saltan con los dos pies juntosen el mismo lugaru</p>	Tiza Estetoscopio	

Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos	T.
		 <p data-bbox="689 435 1397 544">Los niños se colocan en una línea de partida y ala indicación de la docente parten, donde saltan con dos pies</p>  <p data-bbox="689 834 1397 986">Luego se forman según el orden de llegada. La docente con ayuda de un estetoscopio les hace oír el sonido de su corazón, explicándoles su importancia.</p>		

	<b>Relajación</b>	<p>Nos echamos en el suelo, y respiramos profundamente.</p> <p>Verbalizan lo que hicimos durante la actividad.</p> <p>Invitamos a que cada uno dibuje lo que más le gustó de la actividad.</p> <p>Se entrega a cada niño una hoja en blanco y con la técnica de la gota que camina, experimentan el recorrido que realiza la sangre en nuestro cuerpo.</p>	<p>Témpera</p> <p>Hoja bond</p>	
--	-------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------	--

### **SESION DE APRENDIZAJE 3**


#### **I. DATOS INFORMATIVOS**


I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA  
DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA  
CICLO II  
SECCION : 5 AÑOS  
ÁREA : PSICOMOTRICIDAD  
TÍTULO : COORDINACIÓN

#### **II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES**

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES(R.A)</b>
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN).	3.4. Adquiere coordinación, agilidad, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos en las diferentes actividades.	Ejecuta movimientos de coordinación y agilidad realizando saltos en forma de conejito alegremente.

### III. EJECUCIÓN

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<p><b>Calentamiento</b></p>	<p>Corremos libremente por el patio Luego cantamos la canción el conejito:</p> <p><i>Saltan, saltan los conejitos mueven, mueven sus orejas largas. Cavan la tierra muy presurosos cuando escuchan alguien llegar.</i></p> <p><i>¿Será mamá?, ¿Será papá?</i></p> <p><i>Trala la lalalarala.</i></p> 		45'
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>A SALTAR COMO CONEJITO</b></p> <p>Los niños se juntan en tríos y juegan a la liguita.</p>	Elástico	

Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos	T.
		 <p data-bbox="667 619 1384 730">Dos niños se colocan en los extremos, estirando el elástico y el tercer niño salta dentro y fuera del elástico con dos pies.</p>		

	<b>Relajación</b>	<p>Los niños hacen con una hoja una pelotita de papel. Una vez construida, podemos proponerles que soplen la pelota pero que lo soplen lentamente. Una vez conseguido que la pelota gire lentamente, ahora tendrán que soplar para que gire de forma rápida.</p> <p>Así, los niños y niñas tomarán conciencia del soplo, es decir de la propia respiración.</p> <p>Invitamos a que cada uno dibuje lo que más le gustó de la actividad.</p>	<p>Papel periódico</p> <p>Hojas Colores Lápiz</p>	
--	-------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------	--



## SESION DE APRENDIZAJE 4

### I. DATOS INFORMATIVOS


I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA  
DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA  
CICLO II  
SECCION : 5 AÑOS  
ÁREA : PSICOMOTRICIDAD  
TÍTULO : COORDINACIÓN

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES (R.A)
PSICOMOTRICIDAD	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN).	3.4. Adquiere coordinación, agilidad, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos en las diferentes actividades.	Ejecuta movimientos de coordinación y agilidad realizando juegos con sogas creativamente.

### III. EJECUCIÓN

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<b>Calentamiento</b>	<p>Salimos en orden al patio y delimitamos el espacio.</p> <p>Los niños correrán al ritmo de la pandereta: rápido-lento.</p> 	Pandereta.	45´
<b>Desarrollo</b>	<p style="text-align: center;"><b>JUGANDO CON SOGAS</b></p> <p>Se coloca una cuerda transversal, a la altura de los niños y ellos saltarán sobre ellas con salto natural, primero con los dos pies, deben flexionar las rodillas y caer al piso con los dos pies.</p>	Sogas	

Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos	T.
		 <p data-bbox="667 582 1265 654">Saltar y caer con el mismo pie. Luego hacer lo mismo pero con el otro pie.</p> <p data-bbox="667 667 1321 738">Saltar la sog a media altura y rodar por debajode esta.</p>		
	<b>Relajación</b>	<p data-bbox="667 1018 1220 1133">Los niños se inflan como globos y luego se desinflan , repiten lo mismo varias veces</p> <p data-bbox="667 1098 1160 1133">Verbalizamos los ejercicios realizados</p>	Globos	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 5


### I. DATOS INFORMATIVOS

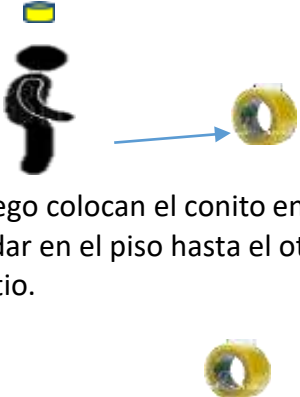
I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA  
DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA  
CICLO II  
SECCION : 5 AÑOS  
ÁREA : PSICOMOTRICIDAD  
TÍTULO : EQUILIBRIO


### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES(R.A)
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN).	3.4. Adquiere equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos en las diferentes actividades.	Ejecuta movimientos de equilibrio postural a través del juego con los conitos activamente.

### III. EJECUCIÓN

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<b>Calentamiento</b>	<p>Salimos en orden al patio y delimitamos el espacio.</p> <p>Bailan al ritmo de la música, alrededor del patio cuando la música se apague quedarán como estatuas.</p> 	Radio,	45'
<b>Desarrollo</b>	<p><b>JUGANDO CON LOS CONITOS</b></p> <p>Se forman dos grupos uno de niñas y uno de niños, a cada uno se le entrega un conito de cinta de embalaje pintado.</p> <p>Los niños llevan un conito de cinta de embalaje en la cabeza, haciendo equilibrio.</p>	Conito	

Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos	T.
		 <p data-bbox="667 528 1263 639">Luego colocan el conito en el suelo y lo hacen rodar en el piso hasta el otro extremo del patio.</p>		

	<p><b>Relajación</b></p>	<p>Se realiza la dinámica del gusanito imitando la secuencia de los movimientos.</p> <p>Un gusanito, un gusanito  Lo miro, lo miro  Me lo como  Lo mastico  Me lo paso  ¿Y el gusanito?  Relajado relajado  ¿Y el gusanito?  Relajado, relajado</p> <p>Verbalizamos los ejercicios realizados.</p> 	<p>Globos</p>	
--	--------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------	--

## SESION DE APRENDIZAJE 6


### I. DATOS INFORMATIVOS


I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA  
DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA  
CICLO II  
SECCION : 5 AÑOS  
ÁREA : PSICOMOTRICIDAD  
TÍTULO : EQUILIBRIO

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES(R.A)
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN).	3.4. Adquiere equilibriopostural y un adecuado control de sus movimientos en las diferentes actividades.	Ejecuta movimientos de equilibrio postural a través del juego en forma activa.

### III. EJECUCIÓN

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<b>Calentamiento</b>	<p>Salimos al patio en forma ordenada.</p> <p>Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que desarrollamos.</p> <p>Proponemos normas de buen comportamiento</p> <p>Se les muestra los materiales a usar, les preguntamos qué podemos hacer con estos materiales.</p> <p>Les proponemos un juego con el material seleccionado como modo de calentamiento.</p> 	Patio Pelotas	45'

Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos	T.
	Desarrollo	<p style="text-align: center;"><b>JUGANDO CON LOS PIES</b></p> <p>Los niños estarán de pie  A cada uno de ellos le preguntamos su nombre.  Les indicamos que lentamente, se levanten de puntillas sobre tus dedos de los pies manteniendo la posición unos segundos y después lentamente, vuelve a ponerlos en el suelo.  Repitan el movimiento, señalando a tu compañero el mismo movimiento de tus pies.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Coge al niño por los brazos, y cuando tú te estés poniendo de puntillas, elévalos suavemente hasta que él también se sostenga sobre los dedos de los pies.</p>	Pelota	



Repite varias veces hasta que comience a hacerlo por sí mismo.

Entonces gradualmente reduce tu ayuda, hasta que consiga realizar la actividad sin ningún apoyo en ti.

Lleva la cuenta de cuántas veces se pone de puntillas hasta que pueda hacerlo diez veces sin descansar



Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos	T.
	<b>Relajación</b>	Echado en el suelo formamos un círculo en medio del patio Colocamos una pelota en el vientre respiramos lentamente de tal manera que podamos ver cuando la pelota sube y baja Verbalización Recordamos el juego realizado ¿Que jugamos? ¿Con que jugamos? ¿Cómo jugamos?	Pelota	

## SESION DE APRENDIZAJE 7


### I. DATOS INFORMATIVOS



I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA  
DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA  
CICLO II  
SECCION : 5 AÑOS  
ÁREA : PSICOMOTRICIDAD  
TÍTULO : COORDINACION

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES(R.A)
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN).	3.4. Adquiere coordinación, agilidad, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos en las diferentes actividades.	Ejecuta movimientos de coordinación a través del juego con ula ula y aros continuamente.

### III. EJECUCIÓN

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<b>Calentamiento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Salimos al patio en forma ordenada.</li> <li>-Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que desarrollamos.</li> <li>-Proponemos normas de buen comportamiento</li> <li>-Se les muestra los materiales a usar, les preguntamos qué podemos hacer con estos materiales.</li> <li>-Les proponemos un juego con el material seleccionado como modo de calentamiento.</li> </ul>	Patio Pelotas	45´
<b>Desarrollo</b>	<p style="text-align: center;"><b>JUGANDO ULA ULA Y AROS</b></p> <p>En un primer momento proponemos la exploración con pelotas solamente</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Luego incorporamos algunos aros sobre los cuales los niños y niñas podrán probar distintas acciones tales como pasar haciendo rebotar las pelotas solo en el interior y luego en el exterior y luego combinadamente.</p>	Ula ula y aros	

Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos	T.
		 <p data-bbox="667 534 1294 606">Se promueve pasar por los aros como si fueran puentes</p>  <p data-bbox="667 853 1294 965">Pasamos por los ula ula corriendo de tal manera que un solo pie pise en cada ula ula y completamos pasando por el circuito</p>		

	<b>Relajación</b>	Relajación : Echado en el suelo formamos un círculo en medio del patio Colocamos una pelota en el vientre respiramos lentamente de tal manera que podamos ver cuando la pelota sube y baja Verbalización : Recordamos el juego realizado ¿Que jugamos? ¿Con que jugamos? ¿Cómo jugamos?	Pelota	
--	-------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------	--



## SESION DE APRENDIZAJE 8


### I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA  
DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA  
CICLO II  
SECCION : 5 AÑOS  
ÁREA : PSICOMOTRICIDAD  
TÍTULO : EQUILIBRIO

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES(R.A)
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN).	3.4. Adquiere coordinación, agilidad, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos en las diferentes actividades.	Ejecuta movimientos de equilibrio postural a través del juego galopando en mi caballo activamente.

### III. EJECUCIÓN

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<b>Calentamiento</b>	<p>-Salimos al patio en forma ordenada. -Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que desarrollamos.</p> <p>El cacique está sentado en el centro del patio de juego, mientras los indios danzan y aúllan a su alrededor. En cierto momento el cacique enojado y cansado de que interrumpen su descanso se levanta y los persigue, todos corren, para no ser atrapados, los que son tocados ayudan al cacique a atrapar a los demás.</p> 	Patio	45'

## SESION DE APRENDIZAJE 9


### I. DATOS INFORMATIVOS

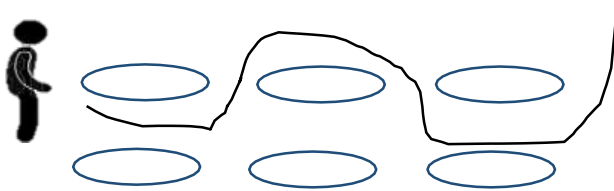

I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA  
DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA  
CICLO II  
SECCION : 5 AÑOS  
ÁREA : PSICOMOTRICIDAD  
TÍTULO : ORIENTACIÓN ESPACIO -TEMPORAL

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES(R.A)
PSICOMOTRICIDAD	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN).	3.5. Maneja progresivamente el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo, delante, detrás.	Explora progresivamente el espacio con relación a su cuerpo con objetos dinámicamente.

### III. EJECUCIÓN

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<p><b>Calentamiento</b></p>	<p>-Salimos al patio en forma ordenada.            -Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que desarrollamos.            Los niños se echan en el suelo y giran con todo su cuerpo cuando escuchan la música</p> <p style="text-align: center;"><b>YO SOY UN ROBOT</b>            Yo soy un robot            y no puedo moverme            hasta que le de            cuerdaa mi cabeza            triqui, triqui, triqui, tra.            ¡ya puedo moverla!            ahora le daré cuerda a mis brazos            triqui, triqui, triqui, tra.            ¡ya puedo moverla!</p>	<p>Patio</p> 	<p>45'</p>

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<b>Desarrollo</b>	<p data-bbox="616 311 958 338"><b>CORRIENDO LIBREMENTE</b></p> <p data-bbox="517 352 1115 459">Con los aros distribuidos libremente, los niños caminan alrededor, a la derecha, a la izquierda describiendo grandes curvas.</p>  <p data-bbox="517 847 1137 954">Caminan libremente entre los aros y al escuchara la docente, se colocan dentro del aro propio.</p> 	Aros	
<b>Relajación</b>	Los niños soplan las palmas de sus mano indicando que sensación sienten..		

## SESION DE APRENDIZAJE 10


### I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA  
DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA  
CICLO II  
SECCION : 5 AÑOS  
ÁREA : PSICOMOTRICIDAD  
TÍTULO : ORIENTACIÓN ESPACIO -TEMPORAL

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES(R.A)
PSICOMOTRICIDAD	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN).	3.5. Maneja progresivamente el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo, delante, detrás.	Explora progresivamente el espacio con relación a su cuerpo participativamente.

### III. EJECUCIÓN

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<b>Calentamiento</b>	<p>Se propone a los niños que toquen sus brazos, los de un compañero y los de la profesora.</p> <p>Pedirles que imaginen que son pájaros, y que están volando por el cielo agitando sus alas.</p> <p>Luego se relata el <b>Cuento</b></p> <p>Lolo es un pájaro color naranja, que viene a visitarla todas las tardes, a la misma hora.</p> <p>Canela le habla un buen rato y le regala lechugao semillitas para que Lolo se vaya feliz y con energía para seguir volando y volando</p>  <p><small>www.cuentosinfantilesortos.net</small></p>	Cuento	45´

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<b>Desarrollo</b>	<p><b>IMAGINO QUE SOY UN PAJARITO</b></p> <p>Todos los niños se colocan en una fila horizontal, y realizamos el juego:</p> <p>El rey manda.</p> <p>Todos con los brazos arriba</p> <p>Todos con los brazos abajo.</p> <p>Todos levantar la cabeza hacia arriba</p> <p>Todos cabeza abajo.</p> <p>Posteriormente se les entrega pelotas de trapo y las lanzan hacia arriba realizando palmadas y luego hacia abajo.</p>	Pelotas de trapo	
<b>Relajación</b>	<p>Repartir plastilina a los niños para que modelen pelotitas, pedirles que se pongan una en cada mano y que las aprieten y suelten. Motivarlos a que realicen el ejercicio alternando las manos y luego con ambas manos a la vez.</p> <p>Ingresamos al salón y se le entrega una hoja en blanco a cada niño para que represente mediante el dibujo la actividad psicomotriz que realizó en el patio.</p>	Plastilina Hoja en blanco.	

## SESION DE APRENDIZAJE 11


### I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA  
DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA  
CICLO II  
SECCION : 5 AÑOS  
ÁREA : PSICOMOTRICIDAD  
TÍTULO : ORIENTACIÓN ESPACIO -TEMPORAL

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES(R.A)
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN).	3.5. Maneja progresivamente el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo, delante, detrás	Explora progresivamente el espacio con relación a su cuerpo. alegremente.

### III. EJECUCIÓN

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<p><b>Calentamiento</b></p>	<p>Se invita a los niños a que imaginen que se han levantado de la cama y al mirarse al espejo se han dado cuenta que se habían convertido en patos, tenían picos y plumas así es que todos a caminar y balancearse como patitos: hacia delante, hacia atrás, a un lado y al otro.</p> <p>Todos los patitos se fueron a nadar y el más pequeñitose quiso quedar</p> <p>su mamá enfadadale quiso regañar y el pobre patito se puso a llorar</p>	<p>Canción</p> 	<p>45'</p>

Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos	T.
	<b>Desarrollo</b>	<p align="center"><b>NOS UBICAMOS EN EL ESPACIO</b></p> <p>Los niños deben coger una lata del color que deseen, saltan dentro de la ula ula y deslizarse por debajo de una mesa.</p> <p>Al llegar a la meta, jugamos a ser constructores de torres gigantes de diferentes colores. Por grupos, arman las torres alternando las latas de colores. Mientras juegan, pedir a los niños que digan el color de las piezas que van colocando encima y las que van dejando debajo.</p>	Llantas Mesa Latas	

	<b>Relajación</b>	<p>Animar a los niños a que arruguen la frente y sientan la tensión en ella durante unos segundos. Luego que la relajen. Se repite el ejercicio con los ojos cerrados.</p> <p>Ingresan al salón y representan la actividad psicomotriz.</p> <p>Los niños crean una rima con las partes de su cuerpo:</p> <p style="text-align: center;">Encima de mi cuello  Mi cabeza  Encima de mi cabeza  Mi cabello  Y encima de mi cabello  Un sombrero  Debajo de mi frente  mis cejas</p> <p>Se entrega a los niños una ficha de ubicación espacial: encima debajo.</p>	.	
--	-------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---	--

## **SESION DE APRENDIZAJE 12**

### **I. DATOS INFORMATIVOS**

I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA  
DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA  
CICLO II  
SECCION : 5 AÑOS  
ÁREA : PSICOMOTRICIDAD  
TÍTULO : ORIENTACIÓN ESPACIO -TEMPORAL

### **II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES**

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES(R.A)</b>
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN).	3.5. Maneja progresivamente el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo, delante detrás	Maneja progresivamente el espacio con relación a su cuerpo eficazmente.

### III. EJECUCIÓN

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<p><b>Calentamiento</b></p>	<p>Los niños corren libremente por el patio y cuando suene el silbato, será señal para que caminen de puntillas, repetimos esto varias veces.</p> <p>Con la Batalla del calentamiento”            Éste es el juego del calentamiento            Hay que seguir la orden del sargento            Éste es el juego del calentamiento            Hay que seguir la orden del sargento            Jinetes: A la carga            una mano, la otra, un pie, el otro</p> <p>Éste es el juego del calentamiento            Hay que seguir la orden del sargento            Jinetes: A la carga            una mano, la otra, un pie, el otro            la cabeza, la cadera, los hombro, el cuerpo</p> <p>Éste es el juego del calentamiento            Hay que seguir la orden del sargento            Éste es el juego del calentamiento            Hay que seguir la orden del sargento</p>		<p>45´</p>

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>CAMINOS LARGOS Y CORTOS</b></p> <p>La maestra forma en el patio dos grupos, el de caperucitas (se les dará una capuchita roja de papel) y el de lobos (se les dará una cola larga ocorta, para que se caractericen)</p> <p>Ambos grupos pasaran por caminos distintos hasta llegar a la casa de la abuelita, luego intercambiaran caminos, (largo y corto.)</p> <p>Luego formar trenes largos y cortos con los niños y desplazarse por el patio. Acompañar el juego con canciones</p> <p style="text-align: center;">Chiquichiquichiqui chaca  Que ligero va el tren  Y tan suave como hamaca  vacorriendo por el riel  Por la negra chimenea  Sale el humo y el carbón  Y el caldero va echando  Blancas nubes de algodón.</p>	<p>Papel, cintastiza</p>	

<b>Relajación</b>	Todos los niños se echan en el suelo boca abajo delante de él, se colocan retazos de papel largo o corto, ellos lo soplan hasta llegar al otro extremo del patio. Verbalizamos los ejercicios realizados		
-------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

### **SESION DE APRENDIZAJE 13**


#### **I. DATOS INFORMATIVOS**

I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA  
DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA  
CICLO II  
SECCION : 5 AÑOS  
ÁREA : PSICOMOTRICIDAD  
TÍTULO : ORIENTACIÓN ESPACIO -TEMPORAL

#### **II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES**

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>INDICADORES(R.A)</b>
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN).	3.2. Explora sus posibilidades de movimiento, con todo su cuerpo, vivenciando de manera autónoma el ritmo, en desplazamientos, coordinación y equilibrio postural.	Explora sus posibles movimientos de su cuerpo libremente

### III. EJECUCIÓN

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<b>Calentamiento</b>	<p>Entregar a los niños un saquito de arena o bolsita de granos para que se lo pongan en la cabeza y caminen rápido y lento, según las indicaciones de la profesora.</p> <p>Cantando la siguiente canción:</p> <p><i>Izquierda, izquierda</i>  <i>Derecha, derecha</i>  <i>Adelante, atrás</i>  <i>Un, dos, tres</i>  <i>Derecha, derecha</i>  <i>Izquierda, izquierda,</i>  <i>Abajo y arriba</i>  <i>Un, dos, tres.</i></p> 	arena	45´
<b>Desarrollo</b>	<p><b>JUGANDO AL LANZAMIENTO</b></p> <p>Jugamos con un lado del cuerpo a la vez.  Lanzar con el brazo derecho, una pelota de</p>	Pelotas de trapo Pompones	

Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos	T.
		<p>trapo hacia arriba y recibirlo con el mismo brazo.</p> <p>Patear la pelota de trapo con la mano derecha. Apretar pompones con la mano derecha.</p> <p>Sacudir rápidamente el pie derecho.</p> <p>Continuar el juego, variando las actividades y utilizando el lado izquierdo.</p>		
	<b>Relajación</b>	<p>Pedir a los niños que se acuesten boca arriba, eleven los brazos y las piernas e inspiren, Luego que dejen caer las piernas y los brazos mientras espiran. Repetir el ejercicio con los ojos cerrados.</p> <p>Representan en una hoja la actividadpsicomotriz realizada.</p>		

## SESION DE APRENDIZAJE 14

### I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA

DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA

CICLO : II

SECCION : 5 AÑOS


ÁREA : PSICOMOTRICIDAD

TÍTULO : COORDINACION

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES(R.A)
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN).	3.2. Explora sus posibilidades de movimiento, con todo su cuerpo, vivenciando de manera autónoma el ritmo, en desplazamientos, coordinación y equilibrio postural.	Explora sus posibles movimientos de su cuerpo con ejercicios espontáneamente.

### III. EJECUCIÓN

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<b>Calentamiento</b>	<p>Los niños corren libremente en el patio, utilizamos un peluche, para que los niños adopten rápidamente las diferentes posturas del peluche: boca arriba. Boca abajo, etc.</p> <p>Se pueden acompañar con rimas o canciones por ejemplo:</p> <p style="text-align: center;">Sube y baja Tomaza de la terraza, Para ver a Tulitoque pasa y pasa</p> 	Peluche	45'

Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos	T.
	<b>Desarrollo</b>	<p align="center"><b>JUGANDO A SER ZANQUERO</b></p> <p>Con anterioridad los padres elaboran zancos de latas de nescafé para los niños, le hacen dos agujeros en ambos lados de la lata y colocan una soga para que los niños puedan jalar con cada mano.</p> <p>Se hace un camino con plástico de colores en el suelo y en los muros se pegan flechas que indiquen a donde debe ir el zanquero: a la derecha, a la izquierda, arriba, abajo.</p>	Latas de nescafé o Sogas Plástico	
	<b>Relajación</b>	<p>Pedir a los niños que apoyen las manos en los hombros de un compañero, luego que levanten los hombros como para tocarse las orejas con ellos y se mantengan así por tres segundos,</p> <p>Realizan los ejercicios de respiración (inhalar y exhalar).</p> <p>Se les da una hoja en blanco y representan la actividad psicomotriz realizada.</p>		

## SESION DE APRENDIZAJE 15

### I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA  
DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA  
CICLO II  
SECCION : 5 AÑOS  
ÁREA : PSICOMOTRICIDAD  
TÍTULO : ORIENTACIÓN ESPACIO -TEMPORAL

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES(R.A)
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN).	3.5. Maneja progresivamente el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo, delante y detrás.	Maneja progresivamente el espacio con relación a su cuerpo con objetos que manipulen eficazmente.

### III. EJECUCIÓN

Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos	T.
29/08/17	<b>Calentamiento</b> o	<p>Se realiza el juego de "Simón dice": Simón dice que todos caminen como patitos, perros, gatos, etc. Simón dice que te arrastres en el suelo comouna serpiente.</p> 	Canción	45'

Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos	T.
	<b>Desarrollo</b>	<p align="center"><b>JUGANDO AL PUNTO DE PARTIDA Y LLEGADA</b></p> <p>Cada niño debe transportar una zanahoria, papao cebolla y dejarla en la canasta del campesino que corresponda, pero deberá pasar por un camino, realizando desplazamientos con los niños siguiendo caminos trazados en el piso: Un punto de partida y uno de llegada, hacia adelante, hacia atrás, saltando, con uno o dos pies, reptando, etc.</p>	Mesas Conos Flechas	
	<b>Relajación</b>	<p>Motivar a los niños para que se tiendan boca abajo, eleven el cuerpo apoyando las manos y los pies e inspiren profundamente, Luego queden caer el cuerpo al suelo mientras espiran lentamente.</p> <p>Representan en una hoja la actividad psicomotriz realizada.</p>		

## SESION DE APRENDIZAJE 16


### I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA  
DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA  
CICLO II  
SECCION : 5 AÑOS  
ÁREA : PSICOMOTRICIDAD  
TÍTULO : COORDINACION

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES(R.A)
PSICOMOTRICIDAD	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN).	3.2. Explora sus posibilidades de movimiento, con todo su cuerpo, vivenciando de manera autónoma el ritmo, en desplazamientos, coordinación y equilibrio postural.	Ejecuta movimientos coordinando actividades de juego alegremente.

### III. EJECUCIÓN

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<p><b>Calentamiento</b></p>	<p>Formarán un círculo trotarán al compás del gigante que les dará las indicaciones. Pedimos a algunos niños que repartan las pelotas a sus compañeros. Les damos un tiempo para que jueguen libremente con el material, lo exploren, intercambien colores y compartan sus inquietudes.</p> 	<p>Pelotas</p>	<p>45'</p>
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>JUGANDO CON LAS PELOTAS</b></p> <p>Escuchamos el CD de psicomotricidad y nos colocamos en parejas frente a frente y a distintas distancias uno del otro, un niño lanza</p>	<p>Grabadora cd</p>	

Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos	T.
		<p>la pelota y el otro recepciona. Luego se repite la misma actividad pero con el pie. Posteriormente, se forma dos filas una de niños y otra de niñas, frente a cada fila se coloca una caja sin fondo (arquito), los niños deben patear muy lentamente la pelota e introducirla por la caja.</p>		
	<b>Relajación</b>	<p>Los niños se ubicarán en un círculo realizarán: movimientos de pierna cabeza, brazos, inhalación y exhalación. Luego cantarán el gusanito relajado. Ordenamos los materiales. Verbalizan lo que más les gustó de la actividad. Dibujan y pintan lo que más les gustó de la actividad</p>	Papel Lápiz Plumones	

## SESION DE APRENDIZAJE 17


### I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA  
DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA  
CICLO II  
SECCION : 5 AÑOS  
ÁREA : PSICOMOTRICIDAD  
TÍTULO : COORDINACION

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES(R.A)
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN).	3.2. Explora sus posibilidades de movimiento, con todo su cuerpo, vivenciando de manera autónoma el ritmo, en desplazamientos, coordinación y equilibrio postural.	Explora sus posibles movimientos de su cuerpo al ritmo alegremente.

### III. EJECUCIÓN

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<b>Calentamiento</b>	<p>Los niños se recuestan en el suelo y giran contodo su cuerpo cuando escuchan la música y dejan de hacerlo cuando la música para.</p> <p>Debajo de un botón,ton,ton,Que encontró martín,tin,tin, Había un ratón,ton,ton, Hay que chiquitín,tin,tin, Hay que chiquitín,tin,tin, Era el ratón, ton,ton Que encontró martín,tin,tin, Debajo de un botón,ton,ton,</p> <div data-bbox="651 1050 1021 1203">A pink button with two holes and a cartoon mouse with large ears and a blue bow tie.</div>	Canción	45´

Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos	T.
	<b>Desarrollo</b>	<p style="text-align: center;"><b>JUGANDO CON AROS</b></p> <p>Se colocan los aros en el suelo y cada niño correen cuadrupedia, alrededor de su aro. Con los aros distribuidos libremente, los niños corren alrededor, a la derecha, a la izquierda describiendo grandes curvas. Corren libremente entre los aros y al escuchar ala docente, se colocan dentro del aro propio. Apoyar las manos dentro del aro y caminar alrededor del aro .Luego se hace lo mismo perode manera contraria.</p>	<p>Aros</p> <p>Grabadora</p> <p>CD</p>	
	<b>Relajación</b>	<p>Los niños se soplan la palma de su mano e indican que se siente</p> <p>Cada niño dibuja en su hoja lo que más le ha gustado de la actividad.</p>	<p>Hoja Lápiz</p> <p>Crayolas</p>	

## SESION DE APRENDIZAJE 18


### I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA  
DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA  
CICLO II  
SECCION : 5 AÑOS  
ÁREA : PSICOMOTRICIDAD  
TÍTULO : EQUILIBRIO

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES (R.A)
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN).	3.4. Adquiere coordinación, agilidad, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos en las diferentes actividades.	Ejecuta movimientos de equilibrio postural a través del juego alegremente.

### III. EJECUCIÓN

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<b>Calentamiento</b>	<p>Los niños se colocan en círculo y los voluntarios salen al centro a enseñarnos Con la siguiente canción:</p> <p style="text-align: center;"><i>Pajaritos, a bailar. Cuando acabas de nacer, tu colita has de mover chuchuchuchu</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Para un pajarito ser, este baile has de bailar y a todo el mundo alegrar chuchuchuchu</i></p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Canción. Papelote. Plumones.</p>	<p>45'</p>

Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos	T.
	<b>Desarrollo</b>	<p align="center"><b>JUGANDO CON BASTONES</b></p> <p>Se trabaja en parejas, un niño sostiene el bastón verticalmente contra el piso y lo retiene, el otro se sienta delante del bastón, junto a su compañero, se apoya con las manos en los hombros y sube con los pies por el bastón.</p> <p>Sentados lo hacen rodar el bastón hacia adelante y hacia atrás.</p> <p>Todos los niños corren alrededor de su bastón marcándose ellos mismos el ritmo con las palmas de sus manos.</p>	Bastones	
	<b>Relajación</b>	<p>A cada niño se le entrega una pelota de papel periódico grande la hace rodar soplando</p> <p>Hacemos un recuento de la actividad psicomotriz realizada y cada niño dibuja en una hoja.</p>	Periódico Hoja Plumones	

## SESION DE APRENDIZAJE 19


### I. DATOS INFORMATIVOS

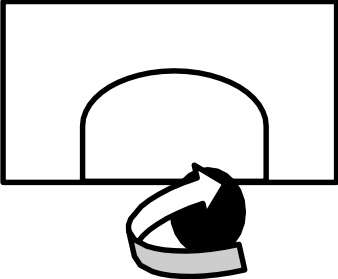
I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA  
DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA  
CICLO II  
SECCION : 5 AÑOS  
ÁREA : PSICOMOTRICIDAD  
TÍTULO : COORDINACION

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES (R.A)
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN).	3.2. Explora sus posibilidades de movimiento, con todo su cuerpo, vivenciando de manera autónoma el ritmo, en desplazamientos, coordinación y equilibrio postural	Explora posibles movimientos de su cuerpo vivenciándolo eficazmente.

### III. EJECUCIÓN

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<p><b>Calentamiento</b></p>	<p>Se coloca en el piso hojas de periódico Corre y salta sobre las hojas Lanza el periódico: hacia adelante, atrás, arriba, abajo, por entre las piernas, con la mano derecha y con la izquierda, A cada niño, se le coloca una medalla de distinto color y se les pide que se agrupen los que son del mismo color.</p> 	<p>Periódicoo Cajas</p>	<p>45´</p>
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>MIS PELOTAS DE PAPEL</b> Papel periódico de diferente tamaño: grande, mediano y pequeño, luego la pateo solo con un pie y la introduce en la caja del color que le corresponde, la cual está en el otro extremo del patio.</p>	<p>Medallasde colores</p>	

Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos	T.
				
	<b>Relajación</b>	<p>A cada niño se le entrega una hoja de papel periódico y la mueve hasta el otro extremo del patio soplando</p> <p>Hacemos un recuento de la actividad psicomotriz realizada y cada niño dibuja en una hoja.</p>	Periódico Hoja Plumones	

## SESION DE APRENDIZAJE 20

### I. DATOS INFORMATIVOS

I.E.P. : INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 501 SULLANA  
DIRECTOR : ANA MARIA VELASCO DE CORDOVA  
CICLO II  
SECCION : 5 AÑOS  
ÁREA : PSICOMOTRICIDAD  
TÍTULO : ORIENTACIÓN ESPACIO -TEMPORAL

### II. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES E INDICADORES

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES(R.A)
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física. (DCN).	3.5. Maneja progresivamente el espacio en relación con su cuerpo y los objetos: un lado, el otro, arriba, abajo, delante, detrás.	Baila manejándolo progresivamente en el espacio con relación a su cuerpo.

### III. EJECUCIÓN

Actividades	Estrategias	Recursos	T.
<p><b>Calentamiento</b></p>	<p>Los niños caminan en el patio imitando a distintos animales, de acuerdo a la canción:</p> <p style="text-align: center;"><b><u>VAMOS AL BAILE</u></b></p> <p>Vamos al baile, dijo el fraile            No tengo ganas, dijo la rana,            Invitemos al ratón,            dijo el león, Pero es muy lejos            dijo el conejo,            ¡no! Vamos por el cerro,            Les dijo el perro            Ha de ser un rancho,            dijo el chancho</p> <p>No tiene luz, dijo la avestruz            ¿Y si me aburro, les dijo el burro?</p>	<p>Grabadora CD</p>	<p>45´</p>

Fecha	Actividades	Estrategias	Recursos	T.
	<b>Desarrollo</b>	<p style="text-align: center;"><b>EL CAMINANTE DORMIDO</b></p> <p>Los niños se forman en fila y los motivamos para que realicen secuencias de movimientos. Pedimos al primer niño que de un salto, al segundo que de una vuelta.</p> <p>Luego indicamos a los demás que continúen la secuencia.</p> <p>Pedimos a los niños que se alternen tomando posturas: sentado- parado, manos arriba, manos abajo, etc.</p> <p>Variamos la actividad haciendo secuencias desonidos, desplazamientos de animales, etc.</p> <p>Jugamos a desplazarnos de un lugar a otro de acuerdo al sonido del toctoc (rápido, lento).</p>	Colores Hoja	
	<b>Relajación</b>	<p>Los niños realizan ejercicios de respiración. Cada niño dibuja en su hoja lo que más le ha gustado de la actividad.</p>	hoja	

## Formulario de publicación en repositorio institucional digital



**USP**  
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

### REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor		
Fiorella de los Angeles Chunga Atoche	44518462	soifer30787@outlook.com
<small>Apellidos y Nombres</small>	<small>DNI</small>	<small>Correo Electrónico</small>
2. Tipo de Documento de Investigación		
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suiciencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico
<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación		
3. Grado Académico o Título Profesional <sup>1</sup>		
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad
<input type="checkbox"/> Maestría		
<input type="checkbox"/> Doctorado		
4. Título del Documento de Investigación		
Juego y motricidad gruesa. Inicial de 5 años. Cuna Jardín N°501, 2019.		
5. Programa Académico		
Educación inicial		
6. Tipo de Acceso al Documento		
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público <sup>2</sup> (info:eu-repo/semantics/openAccess)	<input type="checkbox"/> Acceso restringido <sup>3</sup> (info:eu-repo/semantics/restrictedAccess) (*)	
(*) En caso de restringido sustentar motivo		

**A. Originalidad del Archivo Digital**

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

**B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS <sup>4</sup>**

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. <sup>5</sup>

Huello Digital			<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 2px;">Lugar</th> <th style="padding: 2px;">Día</th> <th style="padding: 2px;">Mes</th> <th style="padding: 2px;">Año</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 2px; text-align: center;">Chimbote</td> <td style="padding: 2px; text-align: center;">30</td> <td style="padding: 2px; text-align: center;">01</td> <td style="padding: 2px; text-align: center;">2024</td> </tr> </tbody> </table>	Lugar	Día	Mes	Año	Chimbote	30	01	2024
Lugar	Día	Mes	Año								
Chimbote	30	01	2024								
		Firma									

**Importante**

1. Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-JP/05-S/0000-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8 inciso 8.2 Ley N° 30035 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 005-2015-PCM
2. Si el autor eligió el tipo de acceso abierto público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital, respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
3. En caso de que el autor elija la segunda opción, anualmente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la Directiva N° 001-2010-COMCTEE-DEEC (Memorales 3.2 y 6.2) que rige el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital
4. Las Licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que provee a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
5. Según el artículo 1.2.3. del artículo 1.2º del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales (RNTAT) Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los resultados en sus repositorios institucionales prestando al son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente rescatados por el Repositorio Digital RENAT, a través del Repositorio ARICA.

Nota: - En caso de fallecimiento en los datos, se procederá de acuerdo a ley (Ley 27444, art. 22, párr. 32.3).

**Informe de originalidad**

Juego y motricidad gruesa.  
Inicial de 5 años. cuna Jardín N°  
501 Sullana, 2019.

*por* Fiorella De Los Ángeles Chunga Atoche

---

**Fecha de entrega:** 16-jul-2023 11:25a.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2131887062

**Nombre del archivo:** TESIS\_FINAL\_FIORELLA\_CHUNGA\_ATOCHÉ\_CORREGIDA\_turnitin\_ok.docx (219.51K)

**Total de palabras:** 17620

**Total de caracteres:** 97075




# Juego y motricidad gruesa. Inicial de 5 años. cuna Jardín N° 501 Sullana, 2019.

## INFORME DE ORIGINALIDAD

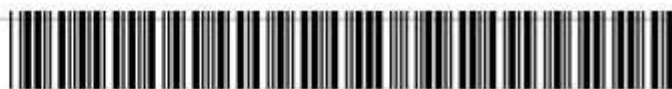


## FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>1library.co</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.unsa.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.uap.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>dspace.unl.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>alicia.concytec.gob.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	



		<1 %
10	<a href="https://dspace.ucuenca.edu.ec">dspace.ucuenca.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
11	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	<1 %
12	<a href="https://repositorio.unasam.edu.pe">repositorio.unasam.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="https://actividadesludicas2012.wordpress.com">actividadesludicas2012.wordpress.com</a> Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
15	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
16	<a href="https://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="https://www.efdeportes.com">www.efdeportes.com</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="https://repositorio.ucp.edu.pe">repositorio.ucp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar Trabajo del estudiante	<1 %
20	<a href="https://docplayer.es">docplayer.es</a> Fuente de Internet	



		<1 %
21	moam.info Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
23	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	dokumen.pub Fuente de Internet	<1 %
27	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
28	Submitted to Universidad Camilo José Cela Trabajo del estudiante	<1 %
29	repositorio.untrm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
30	repositorio.umsa.bo Fuente de Internet	<1 %
31	Submitted to Fundación Universitaria Jaume I de Castellanos	<1 %



Trabajo del estudiante

32	Submitted to Universidad de Salamanca Trabajo del estudiante	<1 %
33	chile.com Fuente de Internet	<1 %
34	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
35	Submitted to Universidad de Manizales Trabajo del estudiante	<1 %
36	repository.javeriana.edu.co Fuente de Internet	<1 %
37	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
38	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
39	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
40	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
41	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
42	www.aapresid.org.ar Fuente de Internet	<1 %
43	Submitted to Instituto Profesional PP	

Trabajo del estudiante

<1 %

44 [aleph23.uned.ac.cr](http://aleph23.uned.ac.cr)  
Fuente de Internet

<1 %

45 [repositorio.upla.edu.pe](http://repositorio.upla.edu.pe)  
Fuente de Internet

<1 %

46 [www.ride.ri.gov](http://www.ride.ri.gov)  
Fuente de Internet

<1 %

47 [truthverifier.com](http://truthverifier.com)  
Fuente de Internet

<1 %

48 [marietemari97.wixsite.com](http://marietemari97.wixsite.com)  
Fuente de Internet

<1 %

49 [transportesynegocios.wordpress.com](http://transportesynegocios.wordpress.com)  
Fuente de Internet

<1 %

50 Submitted to Universidad Catolica de Santo Domingo  
Trabajo del estudiante

<1 %

51 [repositorio.unjfsc.edu.pe](http://repositorio.unjfsc.edu.pe)  
Fuente de Internet

<1 %

52 [www.babysparks.com](http://www.babysparks.com)  
Fuente de Internet


<1 %

53 [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com)  
Fuente de Internet

<1 %

54 [www.sedex.com](http://www.sedex.com)  
Fuente de Internet



		<1 %
55	<a href="http://www.sfia-online.org">www.sfia-online.org</a> Fuente de Internet	<1 %
56	Ana María Rodes Carbonell. "Dispositivos electrónicos impresos sobre sustratos textiles mediante la técnica de flexografía", Universitat Politecnica de Valencia, 2022 Publicación	<1 %
57	<a href="http://la.dental-tribune.com">la.dental-tribune.com</a> Fuente de Internet	<1 %
58	<a href="http://superficialgirls.com">superficialgirls.com</a> Fuente de Internet	<1 %
59	<a href="http://www.champagnat.edu.co">www.champagnat.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
60	<a href="http://www.cuencarural.com">www.cuencarural.com</a> Fuente de Internet	<1 %
61	<a href="http://www.dspace.uce.edu.ec:8080">www.dspace.uce.edu.ec:8080</a> Fuente de Internet	<1 %
62	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Fuente de Internet	<1 %
63	Claudia Ximena González-Moreno, Yulia Solovieva. "Impacto del juego de roles sociales en la formación de la función" 	<1 %

simbólica en preescolares", Revista de  
Psicología Universidad de Antioquia, 2016  
Publicación

64	<a href="http://bibliotecadigital.oduval.com">bibliotecadigital.oduval.com</a> Fuente de Internet	<1 %
65	<a href="http://eyesontheunseen.com">eyesontheunseen.com</a> Fuente de Internet	<1 %
66	<a href="http://mensaje.cl">mensaje.cl</a> Fuente de Internet	<1 %
67	<a href="http://repositorio.utc.edu.ec">repositorio.utc.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
68	<a href="http://sibi.upn.mx">sibi.upn.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
69	<a href="http://union.fespm.es">union.fespm.es</a> Fuente de Internet	<1 %
70	<a href="http://webs.ucm.es">webs.ucm.es</a> Fuente de Internet	<1 %
71	<a href="http://www.childcareaware.org">www.childcareaware.org</a> Fuente de Internet	<1 %
72	<a href="http://www.juventud.villena.es">www.juventud.villena.es</a> Fuente de Internet	<1 %
73	<a href="http://www.mayoclinic.org">www.mayoclinic.org</a> Fuente de Internet	<1 %
74	<a href="http://www.revistabit.cl">www.revistabit.cl</a> Fuente de Internet	<1 %



---

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo

