



---

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

**JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA  
DIDÁCTICA BAJO EL ENFOQUE SOCIOCOGNITIVO  
PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA  
EN LOS NIÑOS (AS) DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA INICIAL N° 112 DE VISTOSO DEL  
DISTRITO SAN PEDRO DE CHANÁ – HUARI, 2018**

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

**AUTORA**

**GIRALDO VILLANUEVA, BETSY NANCY**

**ORCID: 0000-0002-9095-2042**

**ASESOR**

**PADILLA MONTES, TIMOTEO AMADO**

**ORCID: 0000-0002-2005-3658**

**HUARAZ – PERÚ**

**2020**

## **TÍTULO DE LA TESIS**

Juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la institución educativa inicial N° 112 de Vistoso del distrito San Pedro de Chaná – Huari, 2018.

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

GIRALDO VILLANUEVA, BETSY NANCY

ORCID: 0000-0002-9095-2042

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Estudiante de pregrado, Huaraz, Perú

### **ASESOR**

PADILLA MONTES, TIMOTEO AMADO

ORCID: 0000-0002-2005-3658

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades, Escuela profesional de Educación Inicial, Huaraz, Perú

### **JURADO**

TARAZONA CRUZ, Natalia Albertina

ORCID: 0000-0002-7113-7472

GONZALEZ SUAREZ, Lourdes Mayela

ORCID: 0000-0002-4593-0645

ZAVALETA RODRÍGUEZ, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

## **HOJA DE FIRMA DEL JURADO**

.....  
Dra. NATALIA ALBERTINA TARAZONA CRUZ  
ORCID: 0000-0002-7113-7472

**PRESIDENTE**

.....  
Mgtr. LOURDES MAYELA GONZALEZ SUAREZ  
ORCID: 0000-0002-4593-0645

**MIEMBRO**

.....  
Mgtr. ANDRÉS TEODORO ZA VALETA RODRÍGUEZ  
ORCID: 0000-0002-3272-8560

**MIEMBRO**

## **DEDICATORIA**

A mi querida familia por brindarme siempre su apoyo incondicional y su inmenso amor durante toda mi formación académica.

**BETSY**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por permitirme realizar mis sueños con la presencia y unión de mis seres queridos y, a la vez, darme la fuerza y perseverancia durante los momentos difíciles de mi formación.

A la universidad Católica los Ángeles de Chimbote por ser mi alma mater y especialmente a la escuela profesional de Educación Inicial, que a través de sus docentes me guiaron y orientaron académicamente y en valores para ponerlo en práctica en mi vida profesional.

BETSY

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general: determinar que los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chaná – Huari, 2018. La metodología fue: de tipo aplicado, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 20 niños y niñas de 04 años y la muestra fue censal. Para el recojo de información se utilizó la técnica de observación y el instrumento fue una escala de estimación. Con respecto a su validación, se hizo a través de juicio de expertos y su confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach = 0,872. Para la sistematización de datos y comprobación de hipótesis se utilizó la estadística descriptiva e inferencial. Los resultados fueron: en el pre test, el 55% (11) de niños y niñas se ubican en el nivel inicio con respecto a la psicomotricidad gruesa; 45% (09) están en el nivel proceso y 00% (00) es decir, ninguno alcanzó el nivel logro; en contraste, en el post test: ningún 00% niños o niña se encuentra en el nivel inicio; el 30% (06) en el nivel proceso y el 70% (14) alcanzaron el nivel logro. Finalmente, se aplicó la T de Student, la cual confirmó la hipótesis, y se concluyó que los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018

**Palabras claves:** juegos, psicomotricidad, equilibrio, ritmo, lateralidad

## ABSTRACT

The present research had the general objective: to determine that recreational games as a didactic strategy under the sociocognitive approach significantly influence the improvement of gross psychomotricity in 4-year-old children of the Initial Educational Institution No. 112 of Vistoso del Distrito San Pedro Chana - Huari, 2018. The methodology was: applied type, explanatory level and pre-experimental design. The population consisted of 20 boys and girls aged 04 years and the sample was census. The observation technique was used to collect information and the instrument was an estimation scale. Regarding its validation, it was done through expert judgment and its reliability through Cronbach's Alpha = 0.872. Descriptive and inferential statistics were used for data systematization and hypothesis testing. The results were: in the pre-test, 55% (11) of boys and girls are located at the initial level with respect to gross psychomotricity; 45% (09) are at the process level and 00% (00), that is, none reached the achievement level; in contrast, in the post test: no 00% boys or girls are at the initial level; 30% (06) at the process level and 70% (14) reached the achievement level. Finally, the Student's T test was applied, which confirmed the hypothesis, and it was concluded that recreational games as a didactic strategy under the sociocognitive approach significantly influence the improvement of gross psychomotricity in the 4-year-old children of the Institution. Initial Educational N ° 112 of Colorful District San Pedro de Chana - Huari, 2018

**Keywords:** games, psychomotricity, balance, rhythm, laterality



## CONTENIDO

CARÁTULA .....	i
EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO.....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
I. INTRODUCCIÓN.....	01
1.1.Planteamiento de la línea de investigación.....	04
1.1.1. Planteamiento del problema.....	04
a) Caracterización del problema.....	04
b) Enunciado del problema.....	05
1.1.2. Objetivos de la investigación.....	06
1.1.3. Justificación de la investigación.....	07
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	09
2.1.Antecedentes del estudio.....	09
2.2.Bases teóricas de la investigación.....	16
2.3.Base conceptual.....	31
III. HIPÓTESIS.....	32
3.1.Hipótesis General.....	32
3.2.Hipótesis Específicas.....	32
IV. METODOLOGÍA.....	33
4.1.Tipo y nivel de investigación.....	33
4.2.Diseño de la investigación.....	33
4.3.Población y muestra.....	34
4.4.Definición y operacionalización de variables.....	34
4.5.Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
4.6.Plan de análisis.....	38
4.7.Matriz de consistencia.....	39

4.8.Principios éticos.....	40
V. RESULTADOS.....	41
5.1.Resultados.....	41
5.2.Análisis de resultados.....	52
VI. CONCLUSIONES.....	53

#### ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

#### ANEXOS

- Instrumentos de recojo de información
- Validación de los instrumentos de recojo de información
- Base de datos
- Constancia de aplicación del programa experimental
- Sesiones de aprendizaje
- Fotos

## ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

### TABLAS

- Tabla 01: Nivel del pre test y post test de psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso distrito de San Pedro Chaná – Huari, 2018 .....41
- Tabla 02: Nivel del pre test y post test de la dimensión equilibrio en los niños (as) de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso distrito de San Pedro Chaná – Huari, 2018.....43
- Tabla 03: Nivel del pre test y post test de la dimensión ritmo en los niños (as) de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso distrito de San Pedro Chaná – Huari, 2018.....45
- Tabla 04: Nivel del pre test y post test de la dimensión lateralidad en los niños (as) de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso distrito de San Pedro Chaná – Huari, 2018.....47
- Tabla 05: Resultado de la Prueba T Student sobre la aplicación de los juegos recreativos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso

distrito de San Pedro Chaná – Huari,  
2018.....49

## GRÁFICOS

Gráfico 01: Nivel del pre test y post test de psicomotricidad gruesa en los niños  
(as) de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso  
distrito de San Pedro Chaná – Huari, 2018  
.....41

Gráfico 02: Nivel del pre test y post test de la dimensión equilibrio en los niños  
(as) de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso  
distrito de San Pedro Chaná – Huari,  
2018.....43

Gráfico 03: Nivel del pre test y post test de la dimensión ritmo en los niños (as) de  
04 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso distrito de  
San Pedro Chaná – Huari,  
2018.....45

Gráfico 04: Nivel del pre test y post test de la dimensión lateralidad en los niños  
(as) de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso  
distrito de San Pedro Chaná – Huari,  
2018.....47

Gráfico 05: Resultado de la Prueba T Student sobre la aplicación de los juegos recreativos en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso distrito de San Pedro Chaná – Huari, 2018.....49

## I. INTRODUCCIÓN

El presente informe de tesis titulado “JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA BAJO EL ENFOQUE SOCIOCOGNITIVO PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS (AS) DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 112 DE VISTOSO DEL DISTRITO SAN PEDRO CHANÁ – HUARI, 2018”, se realizó con base en la línea de investigación denominada Intervenciones Educativas en las Instituciones Educativas, la cual está orientada al desarrollo del aprendizaje en los estudiantes de la Educación Básica Regular del Perú.

La psicomotricidad gruesa es uno de los aspectos fundamentales en el desarrollo de todas las personas, y especialmente en los niños. Esta competencia se conceptualiza como aquella “capacidad que consiste en contraer grupos musculares diferentes de forma independiente, o sea, llevar a cabo movimientos que incluyen a varios segmentos corporales” (Pazmiño y Proaño, 2009, p. 42). Asimismo, implica coordinación, equilibrio, fuerza, agilidad y velocidad al realizarlos.

Con respecto a su desarrollo existen diversas estrategias, métodos, técnicas e instrumentos que se pueden utilizar entre los más puestos en práctica están el paracaídas, el recorrido motriz, los túneles de reptación, circuito de formas, barra de equilibrio entre otras. Todas estas actividades permiten que el niño desarrolle y fortalezca sus músculos de brazos y piernas, así como todo su cuerpo de manera implícita. (Eneso, 2019).

La importancia del desarrollo de esta capacidad reside en dos aspectos: la primera, que obviamente es, de carácter físico y la segunda, psicológica – emocional.

En alusión a la primera, los niños y niñas al realizar estas actividades de motricidad gruesa van a aprender a gatear, caminar, correr, saltar, equilibrarse, coordinar sus movimientos, orientarse visoespacialmente, así como las habilidades táctiles y la exploración y el descubrimiento de su entorno; con respecto al segundo, mejorará su autoestima, la interrelación con sus demás compañeros, la confianza en sí mismo, la inteligencia, entre otros.

Sin embargo, en muchas escuelas esta capacidad no se desarrolla adecuadamente por factores pedagógico, como falta de estrategias, métodos o técnicas, o por de infraestructura, no cuentan con un ambiente adecuado a la realidad educativa, o también por aspectos de mobiliario y equipamiento, no tienen los materiales que se necesita para que los niños se desenvuelvan y practiquen las actividades de psicomotricidad gruesa.

Luego de lo expuesto, esta investigación queda justificada en cuatro aspectos: teórico, porque brindó conocimientos actuales sobre los juegos recreativos y la psicomotricidad gruesa, lo cual incrementó el corpus teórico con respecto a estas dos variables de estudio. Asimismo, servirá como fuente de consulta y antecedente para futuras investigaciones con similar temática; práctico, debido a que permitió conocer el estado de desarrollo de la psicomotricidad gruesa y cómo se mejoró su desenvolvimiento de esta capacidad en los niños y niñas; metodológico, ya que todos los métodos, técnicas e instrumentos que se utilizaron fueron válidos y confiables; y social, porque el desarrollo de esta capacidad motriz permitirá que los niños se desenvuelvan mejor en su interacción con los demás ciudadanos.

Con referencia a la metodología, el estudio fue de enfoque cuantitativo, ya que se trabajó con datos numéricos; el tipo aplicado debido a que comprobó la

influencia de una variable sobre otra y de nivel explicativo porque se aclaró la relación de una variable en otra; y el diseño utilizado fue de carácter pre experimental con pre test y post test. La población estuvo conformada por 20 niños y niñas y la muestra fue censal, es decir, integrada por toda la población. Se elaboró la matriz de operacionalización de variables, con sus respectivas dimensiones e indicadores, estos últimos sirvieron para diseñar el instrumento, el cual fue una escala de estimación, validada a través de juicio de expertos y su confiabilidad se realizó a través del Alfa de Cronbach.

Los resultados del pre test evidencian que el 55% (11) de alumnos están en el nivel inicio con respecto a la psicomotricidad gruesa; 45% (09) se ubican en el nivel proceso y 00% (00) se ubicó en el nivel logro; por otro lado;, en el post test, los datos que se obtuvieron son: ningún 00% alumno se ubicó en el nivel inicio; el 30% (06) en está en proceso y el 70% (14) oscilan en el nivel logro. Con estos datos se aplicó la prueba estadística denominada T de Student, comprobándose la hipótesis del estudio.

Finalmente, se concluyó que los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chaná – Huari, 2018.



## **1.1.Planeamiento de la línea de investigación**

### **1.1.1.Planteamiento del problema**

#### **a) Caracterización del problema**

Las actividades lúdicas es una de las formas que permite que los niños aprendan de manera fructífera y cómoda, ya que se sienten libres y autónomos en la realización de su desarrollo físico y emocional. Estas acciones permiten que diversos desarrollos en los niños, entre ellos figuran el aspecto social, emocional y, especialmente, el motor.

En alusión a este último, la psicomotricidad gruesa es una competencia determinante en el desarrollo de cualquier niños o niña, ya que de ella hace uso para explorar el mundo que le rodea y realizar diferentes actividades de carácter personal, social y académico. A pesar de la relevancia de esta capacidad, en el ámbito mundial existen muchas escuelas donde no se desarrollan adecuadamente. Así lo confirma, Bravo (2014) cuando sostiene que el desarrollo psicomotor grueso es lento debido a diversos factores como infraestructura, pero especialmente por el escaso conocimiento de estrategias, métodos y técnicas innovadoras que motiven y estimulen a los niños y niñas.

Esta realidad del país boliviano, tiene similitud con el Perú, en las escuelas de nuestro territorio muchos niños son obligados a realizar actividades motrices que pierden significatividad, ya que no son motivadoras ni estimulantes y al realizarlas las conciben como una tarea

escolar, más que como una actividad gratificante. Esto se genera porque muchos “docentes que laboran en las instituciones educativas no son profesionales en educación preescolar, las orientaciones que dan frente al desarrollo motriz de sus estudiantes no son las más acertadas; los niños y niñas presentan dificultades porque estos docentes ignoran estrategias propias para desarrollar en este nivel, y en el peor de los casos desconocen la importancia del juego en esta etapa de la vida y su incidencia en el aprendizaje, generando de esta manera displicencia por el desarrollo motor grueso y , como consecuencia se le asigna más importancia a otras áreas” (Martínez, 2008)

Con respecto al desarrollo de la psicomotricidad gruesa en el contexto local, niños y niñas de 04 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso distrito de San Pedro Chana – Huari, 2018, presentan una serie de dificultades en aspectos esenciales para su interacción y desenvolvimiento, entre estos figuran las limitaciones que presentan en el desarrollo de su equilibrio en diferentes posiciones y actividades que realizan, otro factor es el ritmo, ya que cuando ejecutan actividades de diversa índole evidencias dificultades para llevar el compás o los movimientos adecuados acorde con los propuesto, y finalmente, otro componente, es la lateralidad, esto se observa cuando realizan actividades que implican orientación de derecha e izquierda.

## **b) Enunciado del problema**

### **Problema general:**

- ¿En qué medida los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018?

**Problemas específicos:**

- ¿Cuál es el efecto de los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo en la mejora de la dimensión equilibrio en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018?
- ¿Cuál es el efecto de los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo en la mejora de la dimensión ritmo en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018?
- ¿Cuál es el efecto de los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo en la mejora de la dimensión lateralidad en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018?

**1.1.2. Objetivos de la investigación**

**Objetivo general**

- Determinar que los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la Institución

Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018.

### **Objetivos específicos**

- Identificar el efecto de los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo en la mejora de la dimensión equilibrio en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018.
- Estimar el efecto de los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo en la mejora de la dimensión ritmo en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018
- Evaluar el efecto de los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo en la mejora de la dimensión lateralidad en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018.

### **1.1.3. Justificación de la investigación**

Esta investigación queda respaldada en los aspectos teórico, práctico, metodológico y social.

Justificación teórica: Este estudio permitió recopilar información actualizada sobre los juegos recreativos y su influencia en la psicomotricidad gruesa, con base en ello, se elaboró un marco teórico consistente, el cual podrá

servir en dos aspectos; el primero, como una fuente de consulta; y el segundo, como un antecedente para futuras investigaciones.

Justificación práctica: La funcionalidad de esta investigación radica en los conocimientos obtenidos de la realidad educativa donde se aplicó el instrumento. Aparte de ello, los resultados permitieron elaborar la estrategia planteada.

Justificación metodológica: Esta investigación se realizó siguiendo los parámetros de la investigación científica, por ende, los métodos, técnicas e instrumentos para la recolección y sistematización de los resultados son válidos y confiables, y podrían ser de utilidad en futuras investigaciones similares.

Justificación social: Este estudio permitió que los docentes y la comunidad puedan conocer la realidad del desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños, asimismo, estos mejoraron en su desempeño con sus congéneres.

## **II. REVISIÓN DE LITERATURA**

### **2.1. Antecedentes del estudio**

El presente estudio tuvo como variables de investigación los juegos recreativos y la psicomotricidad gruesa, considerando estas se indagó en algunos centros de información y se ubicó las siguientes investigaciones que tienen relación directa este estudio, estas son:

#### **A nivel internacional**

López (2018) con su tesis “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años” realizado en la Universidad Técnica de Ambato. Este estudio tuvo como objetivo determinar cómo influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as. La metodología fue la siguiente: tipo de investigación descriptiva, la población estuvo compuesta por 20 niños y la muestra fue censal. La técnica fue la observación y el instrumento, la Escala de Nellson Ortiz. Se concluyó claramente que los juegos tradicionales infantiles ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años de edad.

Chirino (2017) con sus tesis “La danza como estrategia didáctica en el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa y fina en los niños y niñas del nivel inicial de 2do año de escolaridad de la Unidad Educativa “San Andrés” realizada en la Universidad Mayor de San Andrés. El objetivo fue mejorar el

desarrollo psicomotor en los niños y niñas de Educación Inicial en Familia Comunitaria Escolarizada. A través de la danza se pretende desarrollar las funciones psicomotrices de los niños y niñas a través de Danzas Folklóricas. Debido a que la educación inicial es la primera experiencia de ingreso a la escolarización de los niños. Este primer paso contribuye al aprendizaje, favoreciendo el desarrollo integral y el éxito en la escolaridad futura de niños y niñas, especialmente en lo que se refiere a la psicomotricidad gruesa y fina. En cuanto a resultados e interpretación se aplicó primeramente una pre-prueba (pre-test) para saber cómo se encontraban los niños y niñas en cuanto al desarrollo psicomotor, como ser: esquema corporal y coordinación motora gruesa. Y de acuerdo a esa pre-prueba se realizó la programación de las clases de Danza para mejorar y desarrollar sus capacidades en los aspectos de esquema corporal y coordinación motora gruesa, finalmente se realizó una prueba para saber si los niños progresaron.

Sánchez (2016) con su tesis titulada “Los juegos recreativos en el desarrollo motriz, en los niños de inicial 2 paralelo “A”, de la unidad educativa Nuestra Señora de Fátima, Parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2015-2016” realizada en la Universidad Nacional de Chimborazo. El objetivo fue determinar cómo los juegos recreativos inciden en el desarrollo motriz, en los niños de inicial 2, paralelo “A” de la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, Año Lectivo 2015-2016. Con respecto a la metodología fue descriptiva y explicativa, el nivel correlacional y el diseño no experimental. La población estuvo compuesta por 25 niños y niñas y la muestra fue censal. La

técnica fue la observación y el instrumento la ficha de observación. Se concluyó que las actividades recreativas mejoran la habilidad motriz significativamente en los niños de inicial 2 paralelo “A” de la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Fátima”.

### **A nivel nacional**

Oblitas y Merino (2018) con su tesis “Aplicación de un programa de actividades recreativas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de educación inicial”, realizada en la Universidad Católica de Trujillo. Esta investigación tuvo como propósito desarrollar la motricidad gruesa a través de la ejecución de una serie de actividades físico recreativas dirigidas a los estudiantes seleccionados para la investigación. Con respecto a la metodología fue cuantitativa, aplicada y explicativa, el diseño fue pre experimental. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y como instrumento se elaboró una lista de cotejo, aplicada a una muestra de 21 niños y niñas residentes en la zona rural. La información fue procesada utilizando el programa SPSS 19; la misma que puso en evidencia que los niños y niñas mejoraron su motricidad gruesa como producto de la aplicación del programa experimental. Se concluyó que los promedios demuestran que, en general, se pasó de 12,38 en el pre test a 23.43 en el post test, concluyéndose que se produjo mejora significativa en la motricidad gruesa de los niños y niñas seleccionados en la muestra.

Arzola (2018) con su tesis titulada “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial” realizada en la Universidad César Vallejo. El objetivo fue determinar el efecto de los juegos motores para



fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051- Carabaylo, 2017. Se realizó una investigación con un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y de metodología experimental con un diseño pre experimental. La población total fue de 30 estudiantes de cinco años del aula “lucero del mañana”. El instrumento se sometió a la prueba de confiabilidad mediante el estadístico KR-20. Se realizó el análisis de confiabilidad con una prueba piloto de 10 estudiantes obteniendo un resultado de 0.812 indicando que este instrumento es altamente confiable. Asimismo, se usó la prueba de normalidad Shapiro wilck, la cual se usó por la base de datos que tuvo menos de 50 componentes encontrando valores de ( $p=0,204 > \alpha = 0,05$ ); con relación a la hipótesis y dimensiones los resultados en el pre test y post test el valor es  $< \alpha 0,05$  señalando que se utilizará la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Se concluyó que los resultados fueron positivamente satisfactorios logrando fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051-carabaylo, 2017.

Chocce y Conde (2018) con su tesis titulada “Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar De Sara Sara”, realizada en la Universidad Nacional de Huancavelica. El objetivo fue caracterizar la importancia que tiene los juegos populares para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial. Para elaborar se ha utilizado como método la recopilación bibliográfica y la técnica didáctica de “aprendemos jugando “para realizar experiencia en aula desarrollando sesiones de aprendizaje. El resultado obtenido es: del total de 13

niños y niñas un 46% se han obtenido la nota “B”, eso implica que aún no han logrado desarrollar su habilidad de motricidad fina, se hallan en proceso de aprendizaje. Un 33% obtienen el calificativo “A”, que implica que han logrado el aprendizaje, por ende, muestran habilidades motrices de gruesa desarrollada. Un 21% de los niños del total de 13 se hallan en el grupo de los que obtiene el calificativo de la letra “C”, se ubican en el inicio sobre aprendizaje de motricidad gruesa. Los logros indican que los juegos populares constituyen una herramienta pedagógica para facilitar el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa.

#### **A nivel regional y/o local**

Alva (2019) con su tesis “Uso de juegos recreativos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686 Marcash - Huari, 2018”, realizada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El propósito de este estudio fue determinar que el uso de juegos recreativos mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 686 Marcash – Huari, 2018. El tipo de estudio según su carácter fue experimental y se utilizó el diseño pre experimental con pre test y pos test aplicado a un solo grupo de estudio. La población estuvo integrada 32 niños y niñas de Educación Inicial; mientras que la muestra estuvo conformada por 10 niños y niñas de 5 años. La técnica empleada fue la observación directa y el instrumento aplicado, de manera individual y grupal, fue una lista de cotejo, la cual se elaboró a partir del marco teórico; esta posee tres dimensiones: posición del cuerpo, capacidad de mantener el equilibrio y control de movimientos. Con respecto a su

validación esta fue hecho por juicio de especialistas y la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach de  $\alpha = 0,905$ . A partir de los datos obtenidos se emplearon como métodos de análisis, tablas de frecuencia para desagregar categorías y gráficos para observar las características de los datos o variables, estadísticos, distribución de frecuencias y la prueba de hipótesis (la T de Student). Finalmente, los resultados de los gráficos 1 y 5 de la prueba de T de Student demuestran que el uso de juegos recreativos influye en la mejora de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años en la I.E.I N° 686 Marcash – Huari, 2018.

Huamán (2018) con su tesis “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños de 05 años de la Institución Educativa Inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017”, realizada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El objetivo fue determinar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 05 años de edad de la institución educativa inicial N° 231 de San Marcos, Huari – 2017. La metodología implementada se inicia con el análisis de la realidad, referente al desarrollo psicomotriz de los niños y niñas. El tipo de estudio correspondió a la investigación cuantitativa, nivel pre experimental; en una muestra de 24 niños y niñas, se aplicó como técnica la observación y como instrumento la escala de estimación de la psicomotricidad; validadas mediante el juicio de expertos; se procesaron la información mediante la estadística descriptiva. Se encontró como resultado en la tabla Nro. 6 y Gráfico Nro. 6, que, en la prueba de entrada, el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel En inicio y el 21% se

ubican en el nivel En Proceso. Mientras que en la evaluación de salida el 79% de niños y niñas se ubican en el nivel Logro alcanzado y el 21% se ubican en el nivel Logro destacado.

Córdova (2017) con sus tesis “Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017” realizada en la Universidad César Vallejo. El objetivo fue determinar la relación que existe entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma. Para su desarrollo se ha utilizado el tipo de estudio descriptivo correlacional, diseño no experimental transversal y metodología con enfoque cuantitativo. Se trabajó con la población muestral constituida por 70 niños de ambos sexos, que estudian en la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma, y mediante la aplicación de los instrumentos: Guía de observación “Juegos psicomotrices” y Guía de observación “Motricidad gruesa”, se recogió los datos, cuyos resultados se analizaron mediante estadísticos descriptivos básicos y los parámetros: Coeficiente de correlación de Pearson y la Tau -b- de Kendall. Entre los resultados, se determinó que la mayoría de los niños (71%) presentan en promedio un nivel satisfactorio en juegos psicomotrices, y a la vez un nivel adecuado de motricidad gruesa (87%). Del análisis estadístico correlacional, se determinó que existe una correlación directa de nivel bajo o débil y altamente significativa (\*\* $P < 0,01$ ) entre la dimensión motora de los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa. Por otra parte, no existe relación significativa ( $P > 0,05$ ) entre las dimensiones afectivo-emocional, social, cultural, creativa, cognitiva y sensorial de juegos psicomotrices y la motricidad

gruesa. Concluyendo que existe una correlación directa de nivel débil o bajo ( $r= 0,241^*$ ) y asociación significativa ( $*p< 0,05$ ) entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.1.1. Juegos**

El niño se desarrolla emocionalmente y físicamente a través del juego, es por ello que en el nivel educativo se ha tomado de manera didáctica para que él se pueda desarrollar sus capacidades motoras y también la parte intelectual, el niño es direccionado adecuadamente para sus aprendizajes didácticos a través del juego se puede lograr un mejor rendimiento académico. Es por ello que mencionaremos a los siguientes autores definirán acerca del juego.

Según Mariotti (2011) sostiene que “el juego puede ser una de las maneras de disfrutar el tiempo de ocio, como un modo de entretenimiento. Si bien el juego tiene reglas específicas su diferencia con el deporte radica en que este último no solo posee reglas claras si no que se practica dentro de una institución deportiva y requiere constancia, trabajo en equipo y fijación seria de objetivos”. (p. 36)

Por su parte, Cañade (2009) define al juego como “Una actividad de la persona entera, individual o social, realizada espontánea o libremente y satisfactoria en sí misma”

## **2.2.2. Juegos recreativos**

### **2.2.2.1. Definición**

Como en toda escuela es importante desarrollar el juego didáctico, ya que esto influenciará en el desarrollo de los niños y niñas.

Así lo sostiene Sánchez (2016) cuando menciona que el juego es un recurso para enseñar, una actividad por la que los niños se sienten naturalmente atraídos, un medio para llamar la atención. Es el momento libre de la escuela en el recreo o en los días de lluvia, nos anima a sostener la fuerza de voluntad para perseverar en el aprendizaje y buscar caminos alternativos, cada vez más ajustados a lo que nos proponemos alcanzar. En concreto el juego es un camino natural y universal para que el niño se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. (p.13)

De manera similar, Muñoz (2007) define al juego recreativo como “una actividad recreativa, inherente al ser humano, donde intervienen uno a más participantes. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego.” (p. 15)

Asimismo, Vázquez (2012), define al juego recreativo como “un conjunto de acciones para divertirse y su finalidad entre los que lo realizan es proporcionar diversión, entretenimiento y el disfrute a los jugadores” siendo

esta una actividad sumamente lúdica, eficaz la cual permite que los participantes manifiesten sus emociones de júbilo, salud, la cual le permite que puedan interrelacionarse con otras personas, este tipo de actividad es indispensable en la evolución del individuo. Este tipo de juegos no es tan imprescindible el tener que ganar la competencia lo importante es que se diviertan y que el juego sea recreativo. (p. 12)

Finalmente, el portal Región (2015) argumenta que los juegos recreativos son un conjunto de acciones utilizadas para la diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano. Aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer

#### **2.2.2.2. Características**

Según Roger (1999) considera las siguientes características para los juegos recreativos. Y son las siguientes {p.28}

- ❖ Debe darse de forma espontánea sin condicionamiento.
- ❖ El juego debe presentar imaginación, pero de manera acorde con el medio que lo rodea para lograr una gran satisfacción.
- ❖ Debe mantener ciertas normas de las cuales se presentan para no exagerar en ella.

- ❖ El juego se manifestó de manera fortuita.
- ❖ Todo juego siempre se está presente el goce, el júbilo y la recreación.
- ❖ El juego debe tener los objetos necesarios para lograr un mejor aprendizaje.
- ❖ Debe darse en un espacio adecuado.

### 2.2.2.3. Estructura

De acuerdo al juego recreativo implementado en las escuelas es necesario que se tenga en cuenta algunas combinaciones en cuanto el niño se desarrolle en todos los aspectos para su mejor desenvolvimiento, es por ello que Antuña (2011, p.90) manifiesta lo siguiente:

- a) **Estimulación Motriz:** en este ámbito es fundamental que ciertas todos los niños desarrollen ciertas capacidades, como la habilidad, agilidad, equilibrio, fortaleza entre otras. Siendo están necesarias para que dichas capacidades como perceptivo – físico motriz, siendo estas necesarias para mejorar en la práctica de los juegos recreativos que se implanten. Es necesario ya que le permitirá al practicante desarrollar distintas habilidades que se le presentan en su vida diaria.
- b) **Adecuación del juego al nivel del niño:** es fundamental que antes de impartir alguna actividad al niño, es necesario que estas actividades cumplan con lo indispensable para que así dicha actividad sea productiva y el infante pueda disfrutarlo. Se debe tener en cuenta que la actividad que se imparta se llamativa para que el niño se emocione y pueda disfrutar de ello, que no sea monótona si este lo realiza. No olvidando el



espacio en donde se puede dar este tipo de actividad y observar si el material que se use es necesario en dicho juego.

- c) **Búsqueda de seguridad:** los juegos deben darse seguridad en diferentes aspectos (físico-psicológico). Ya que si el niño tiene seguridad y confianza podrá realizar el juego sin ningún temor.

#### 2.2.2.4. Tipos

- a) **Juegos de ida y vuelta y de persecución.** - Son aquellos juegos en la cual el niño o equipo debe trasladarse de un lugar a otro o en el punto de inicio que se dio. El niño es el ente que se satisface cuando realiza estos tipos de juegos de traslación

- **Los anillos:** este tipo de juego se da cuando los niños se trasladan de un lugar a otro punto, llevando los anillos y colocándolo en donde corresponde, cada niño debe trasladarse en cuclillas y lo deben realizar todo el participante del grupo, gana quien más rápido lo hizo. Deben intervenir dos equipos
- **Toma y dame:** este tipo de juego es necesario la participación de tres equipos para poder realizarlo, para se deben formarse en línea recta y se debe lanzar la pelota, cada niño debe tocar la mano de este para así salir y nuevamente lanzar la pelota, gana el equipo que lo realizó más rápido.
- **Los zorros:** este tipo de juego se debe estar dado por dos equipos, ya su ejecución estos del equipo uno debe colocarse un pañuelo en su cintura,

estos serán los zorros, para que estos salgan debe darse una señal para que estos puedan ser atrapados por el otro grupo quien deberá quitarle el pañuelo y colocarse para nuevamente ser perseguido-

- **Policías y ladrones:** debe estar integrado por dos grupos la cual uno serán los policías y el otro serán los ladrones, el ambiente debe estar condicionada ya que el que es atrapado debe ir a la cárcel. Los roles de policías deben ir de dos y así atrapar a los ladrones y mandarlos presos. Este juego se puede dar a la inversa, el docente es quien decide.
- **El rodeo:** este tipo de juego debe darse por la participación de cinco participantes, ya que estos tendrán que colocarlo en un aro simulando que son potros salvajes, una vez que están capturados se les coloca el aro.

**b) Juegos con Pelota y alcanzar goles con la Pelota.** - “El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa” (Ministerio de Cultura del Ecuador, 2008, p.9)

- **Achicando Pelotas:** este tipo de juego debe estar integrado por dos grupos, la cual se debe repartir el mayor número de pelotas, la cual el grupo que mayores pelotas deje en la cancha del grupo contrario es que el ganador. El ganador es aquel que tiene pocas pelotas en su cancha
- **Fútbol de tres pies:** este tipo de juego se da en parejas la cual deben estar atados sus pies, y realizar más goles al equipo contrario

- **Fútbol con parejas:** Este tipo de juego se da en dos grupos y en cada grupo sus integrantes deben ir de la mano, el que se suelta está incumpliendo en una falta.
- **Ponchando:** se conforma por dos equipos la cual debe realizarse una línea en el piso. Los equipos deben estar de un lado de la línea la cual deben lanzar la pelota, si este tocara a alguien perderá y seguirán aquellos que no les toco la pelota. Perderán aquellos que tengan menos participantes
- 

c) **Juegos tradicionales.** - “Se refiere a la manifestación lúdica con arraigo cultural. Es el juego practicado por el pueblo o masa, no obstante, también se admite que se refiere a aquella manifestación propia de la cultura popular” (Lavega, 2000, p. 27)

- **La batida:** Este juego es con una soga la cual dos niños son los que detienen la soga y la harán girar, y los demás participantes deben saltar en ella, de manera ordenada. La cual debe ir acompañada de un ritmo: "Monja, viuda, soltera y casada, monja, viuda, soltera y casada"
- **Salto con desplazamiento:** Este juego se da a través de saltos y llegar a la línea que se ha trazado, la cual debe pasarlo a su compañero para que realice la misma acción de ir y venir. El equipo ganador será aquel que termina más rápido dicho juego

**d) Juegos Recreativos.** - “El juego lleva al niño a adquirir destrezas y conocimientos, con lo cual se convierte en un excelente medio para su desarrollo.”

- **Capitán Manda:** consta cuando el docente da un numero este debe estar atento para saber que numero le toco y realizar a acción que el docente mande a realiza.
- **El aro:** hay diversa formar de realizar este juego, pero se realizará con un gancho donde el aro y el gancho tendrán que ir en dirección de una línea que fue trazada. Cada niño debe participar con su aro, ganara quien llegue primero a la meta sin haber salido d eta ni caio el aro.
- **El gusano cien pies:** este tipo de juego debe darse en conjunto ya que los niños se colocarán en fila para luego colocar los pies en cima del otro sobre sus hombros de sus compañeras y así poder caminar hasta que legue a la meta
- **Transporte de pasajeros:** debe estar conformado por cinco grupos con la participación de cinco integrantes, este juego es llevar a un integrante al lugar donde especifique el docente. Para después ser trasladado al punto de inicio y así sucesivamente llevando a uno disanto del otro
- **Malabares con pelotitas:** Primeramente, elaboramos pelotitas, utilizando los siguientes materiales: Arroz media libra y Harina media libra, entreveramos las dos porciones en un pozuelo luego tomamos una funda pequeña y ponemos una cantidad que, de nuestra mano en la funda, este lo envolvemos para dejar redondo, con las bombas grandes

de fiesta que deben estar cortadas por el cuello, introduzco la funda con harina en dos bombas para que se quede seguro.

#### **2.2.2.5.Importancia**

Bruner (1973) considera que la importancia en el juego radica en el hecho que a través de él produce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye una de sus actividades primordiales. Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con su medio exterior. El juego favorece a los niños preescolares debido a que lo utilizan para ejercer sus relaciones personales, la socialización, sus gustos e intereses y sobre todo desarrollar sus habilidades.

El juego en la etapa preescolar no solo es un entretenimiento sino “tienen un valor intelectual, ya que el niño por mediación de ellos adquiere conceptos y desarrollo de funciones de la psicomotricidad como la cognición, la motricidad y fina gruesa, y el desarrollo social” (Candino, 2008, p.579)

Ledezma (2007) menciona que los niños y niñas de edad preescolar “van adquiriendo el dominio y control de su cuerpo de forma gradual, lo que les permite ejecutar actividades diversas que corresponden a un desarrollo motor grueso o a un desarrollo motor fino”. Para el autor, la educación temprana exige la planificación de estrategias metodológicas y métodos de enseñanza que tomen en consideración el conocimiento de estas particularidades para el desarrollo pleno y armónico de estas capacidades.

## **2.1.2. Psicomotricidad gruesa**

### **2.1.2.1. Definición**

Con respecto a la sicomotricidad gruesa, Cobos (2006) afirma que el desarrollo psicomotor se da a través de la práctica, dependiendo de cómo este va madurando, integrándose también la parte psicológica y física, las que necesitan del aspecto biológico, y los estímulos que el niño recibe de manera adecuada, teniendo en cuenta la forma de su aprendizaje. (p.70)

Asimismo, el Ministerio de Educación (2017) manifiesta que la sicomotricidad gruesa, es la interrelación que se da entre su cuerpo, pensamiento, emociones; las cuales son las que vivencias esta área. La cual el niño está dado por sensaciones, emociones, sentimientos y pensamientos siendo propio del este. Que se manifiesta en sus primeros años ya que aquí es la edad donde lo expresan intensamente y esto se observa cuando juegan, sus posturas, movimientos, gritos, etc.

Según la doctora Collado citada por Albán (2005) manifiesta que “es de suma importancia que los movimientos que van a ejecutar los niños y niñas presenten la coordinación respectiva, pues, esto le provee seguridad y confianza, lo cual, en el futuro le va a favorecer para ubicarse en el espacio” (p.150)

Para Armijos (2012), la motricidad gruesa es “la habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro, de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas”

#### **2.1.2.2. Fases**

Según Aguirre (2009) manifiesta que las fases para el desarrollo del proceso psicomotriz grueso, son:

- a) **Desde 0 a 6 meses:** en esta edad los bebés son dependientes de la mamá para cualquier actividad, hasta para su succión. El bebé comienza a iniciar su movimiento involuntario entre los tres y cuatro meses de acuerdo a los estímulos que pueda observar o escuchar.
- b) **Desde 6 meses a 1 año:** tiene como característica la organización de movimientos nuevos que manifiesta el bebé. Estos ya pueden mover la cabeza y miden el espacio a través del tiempo. Esta organización sigue estrechamente ligada con la del tono muscular y la maduración propia del proceso de crecimiento de ellos, la cual se enriquece continuamente debido al feedback propio del desarrollo cognitivo. Se menciona que cerca del año, algunos niños caminan con ayuda.

- c) **Desde de 1 a 2 años:** esta edad es de más curiosidad porque el niño ya camina solo y sube escalones con la ayuda de un adulto. Es más curioso la cual quiere palpar todo lo que observa. El niño empieza a correr a partir de los dos años con mayor seguridad, ya salta con los dos pies juntos. El niño sube y baja escaleras cogiéndose la escalinata.
- d) **Desde 3 a 4 años:** a la edad de tres años el niño corre de manera más rápida y baja y sube escaleras sin cogerse ni ayuda de nadie, ya puede caminar en puntillas. A los cuatro años, el niño ya puede caminar y saltar con un pie, la cual esto le permitirá lograr un buen desarrollo motor que se irá perfeccionando y así lograr saltar, subir y caminar donde le plazca.
- e) **Desde los 5 a 7 años:** en esta edad el niño puede desplazarse y hacer uso de su equilibrio de manera más concreta ya que logra su autonomía. En esta edad ya el niño es más equilibrado la cual le permite un mejor aprendizaje y le es más fácil la relación socio-afectiva. Es más independiente ya que su proceso evolutivo le ayuda a la siguiente fase que es la pubertad.

### 2.1.2.3. Dimensiones

- a) **Equilibrio:** Es la capacidad que tiene la persona de asumir diferentes posturas sin caerse, venciendo a la gravedad, tenemos dos equilibrios el estático y el dinámico.

El equilibrio según el blog de Experiencias de Aprendizaje (2011) manifiesta que es la habilidad que se tiene para realizar diversas actividades. Este tipo de capacidad debe desarrollarse con las demás de



manera equitativa. Pero no todos los niños tienen esa capacidad de lograr un equilibrio estable ya que se muestran con dificultad. (pp. 1 y 2).

**b) Ritmo:** El ritmo y la coordinación es la capacidad de dar fluidez al movimiento en forma voluntaria y de acuerdo al sonido, por lo tanto, es una actividad que tiene que ver con el oído, coordinación del movimiento, sensación visual, movimiento de brazos y piernas, sociabilización del niño con los demás, temperamentos que posee cada niño. La coordinación visomotriz ayuda a controlar los movimientos voluntarios al arrojar un objeto, por lo que el niño mide la distancia con la vista, controla la fuerza para que el objeto pueda llevar al lugar que desee. Los movimientos de saltos que realiza el niño son medidos y ajustados por su vista y fuerza muscular, en tanto se debe de tener control del cuerpo, el caminar sobre una línea recta o en zigzag. El control de la respiración se realiza en dos acciones del cuerpo la inspiración y la espiración (el aire entra y sale de los pulmones), el niño controla las acciones de la respiración para darse tiempo en los movimientos, fuerza, velocidad y dirección que realiza (Pacheco, 2015).

**c) Lateralidad:** está relacionada con las nociones básicas que debe tener el niño de izquierda – derecha es recomendable que el niño seleccione su lateralidad en forma espontánea, sin presión alguna. A partir del cual el docente reforzará dicha elección asignándole ejercicios que requieren mayor fuerza y precisión al lado elegido por el niño. (Ruiz, 2018, p. 26).

La lateralidad es la preferencia del uso del cuerpo respecto a una mitad de ella, es una dominancia que se adquiere por preferencia, también por la predominancia de un hemisferio del cerebro.

#### **2.1.2.4. Relación entre el juego y la psicomotricidad gruesa**

De acuerdo con Piaget (1956) citado por Alvarado (2014) manifiesta que el juego es una forma de recreación placentera para el niño porque le permite estimular su inteligencia, “ya que constituye la asimilación funcional o reproductiva de la realidad” de acuerdo al desarrollo de la persona. Las destrezas motrices, simbólicas o de análisis, como características principales de la evolución de la persona, son las que permiten la desarrolla la evolución del juego. (p. 11)

Para Piaget es necesario tres estructuras en el juego que son esenciales ´para la evolución del ser humano.

- Siendo el juego un ejercicio esencial.
- Hay un juego figurado {vago, artificial}
- El juego moderado {dado en grupo la cual se resuelve en grupo}

Piaget, para este autor es esencial la parte cognitiva, dejando de lado la parte emocional del niño, es así que dividió el desarrollo cognitivo en cuatro fases: la etapa sensomotriz (se desde que nace hasta que cumpla dos años), la etapa pre operativa (dse da de dos años a los hasta los seis), la etapa operativa o concreta (de los seis hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce hasta los siguientes).

Pero Piaget manifiesta el crecimiento evolutivo como una interrelación de la madurez física {estructuras de la variación anatómica y fisiológico} y la sensatez. El conocimiento y entendimiento se da a través de como este experimentado en el niño. Este modelo de Piaget es esencial para la teoría del constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructiva durante el siglo XXI, la cual se da en el medio educativo peruano.

En cambio, para Vigotsky (1924), citado por Alvarado (2012) hace referencia que el juego se da a través de la interacción con los que le rodean. El juego es necesario para relacionarse en su contexto ya que estos son de utilidad y que permiten que los instintos e impulso interno del niño conlleven al juego social, que permiten en la cooperación

De los demás niños. (p.13)

El autor fundamenta esencialmente que el juego es la parte simbólica y manifiesta que el infante puede transformar algunas cosas las cuales después las transforma en su imaginación en otros aspectos para la cual tiene un diferente resultado, por ejemplo, Cuando el niño piensa que al subirse a la escoba piensa que es su caballito, siendo esta su parte imaginativa y simbólica.

Se debe tener en cuenta que Vygotsky y Piaget son los autores del pensamiento constructivista del aprendizaje. Piaget afirma que el infante manifiesta su imaginación a través de sus acciones de acuerdo a su contexto en que vive, pero para Vygotsky, manifiesta que la cultura y el contexto social, son esenciales y que estos al observarlos sirven como su guía para mejorar su aprendizaje. Vygotsky, asume que

el infante posee una necesidad de proceder de manera rápida y con gran libertad y de poseer la actitud para desarrollar una etapa intelectual de actividad superior cuando interrelaciona con el contexto {es decir, cuando hay el intercambio entre otras personas}. El infante cumple un esencial en la actividad del proceso de aprendizaje, pero siempre necesita de otro ya que él no puede actuar solo

El ideal de los autores mencionados, es esencial para que los niños la práctica de un niño en la etapa inicial, siendo estos los juegos populares, ya que estos le permiten adquirir conocimientos en su aprendizaje social y cooperativo. El juego es esencial porque las teorías que interioriza al manejo de situaciones distintas y las cual sirve para demandar culturas (Vygotsky), diferentes y ayuda potenciar su lógica y raciocinio (Piaget).

### **2.3. Base conceptual**

- a) **Juegos recreativos.** – Son todas las actividades de esparcimiento y entretenimiento y tiene por finalidad que los jugadores disfruten de la diversión.

- b) **Psicomotricidad gruesa.** – Es la competencia que adquiere el niño para utilizar los músculos grandes del cuerpo y realizar movimientos que exijan equilibrio, ritmo, manejo de la lateralidad y espacio y tiempo.
  
- c) **Equilibrio.** – Es la capacidad que tienen los niños y niñas para realizar diversos movimientos y establecer en diferentes posturas sin caerse o desestabilizarse.
  
- d) **Ritmo.** – Capacidad de moverse o desplazarse de acuerdo a algún sonido o movimientos de otras personas de manera espontánea y coordinada.
  
- e) **Lateralidad.** – Es la capacidad para realizar movimientos a la derecha o izquierda de manera coordinada, manera natural y sin presiones.

### **III. HIPÓTESIS**

#### **3.1. Hipótesis general**

- Los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo influyen significativamente en la mejora de la

psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chaná – Huari, 2018.

### **3.2. Hipótesis específicas**

- Los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo tienen efectos significativos en la dimensión equilibrio en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chaná – Huari, 2018.
- Los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo tienen efectos significativos en la dimensión ritmo en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chaná – Huari, 2018.
- Los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo tienen efectos significativos en la dimensión lateralidad en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chaná – Huari, 2018.

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1. Tipo y nivel de la investigación**

El tipo de investigación es aplicada porque se trabajan con problemas e hipótesis sobre una determinada realidad, a la cual se le somete a tratamiento o experimentación. (Palomino, Peña, Zevallos y Orizano, 2015, p. 28)

El nivel de investigación es explicativo porque se evalúa y expone la influencia de una variable sobre otra, luego se comprueba a través de la prueba de hipótesis. (Ñaupas et al., 2014, p. 92)

#### **4.2. Diseño de la investigación**

El diseño fue pre experimental con pre test y post test. Este tipo de diseño se desarrolla de la siguiente manera: primero se aplica el pre test para identificar el nivel o estado en el que se encuentra la variable dependiente, luego se suministra un estímulo (estrategia, método o técnica), y finalmente se somete al post test. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 141)

Se representa del modo siguiente:

**G: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>**

Donde:

G = Grupo de estudio

O<sub>1</sub> = Aplicación del pre test (Escala de estimación)

X = Fase experimental (Juegos recreativos)

O<sub>2</sub> = Aplicación del post test (Escala de estimación)

#### **4.3. Población y muestra**

##### **4.3.1. Población.**

Según Silva (2018) menciona que, “son un conjunto de personas,

entidades u objetos cuya situación se está estudiando o investigando” (p. 122). En este caso estuvo conformado por 20 niños y niñas de 4 años la de Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del distrito San Pedro de Chaná, Huari – 2018.

#### **4.3.2. Muestra**

Con respecto a la muestra, Silva (2018) indica que, “es una parte representativa de la población del cual se recolectan los datos, es decir es un subconjunto de la población” (p. 122). En este estudio se utilizó el muestreo no probabilístico o intencional y la muestra fue censal, es decir, conformado por los 20 niños y niñas de 4 años la de Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del distrito San Pedro de Chana, Huari – 2018. Se utiliza a todos los sujetos de la población cuando esta es pequeña (Castro 2003, p. 69).

#### **4.4. Definición y operacionalización de variables e indicadores**

##### **a) Definición de las variables**

##### **Variable independiente: Juegos recreativos**

“Los juegos recreativos son un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo motor, mental y social de todo ser humano” (Abreu, 2005).



**Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa**

“La psicomotricidad gruesa se refiere al desarrollo del movimiento corporal del niño con respecto a los segmentos gruesos de su cuerpo, es decir, cabeza, tronco, brazos y piernas” (Cuadros, 2003, p. 115)

b) Operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
<b>V. I. Juegos recreativos</b>	Planificación	Imagina sesiones de aprendizaje sobre juegos recreativos Identifica los diversos tipos de juegos recreativos Selecciona diversos tipos de juegos recreativos Planifica las actividades de aprendizaje sobre juegos recreativos		
	Elaboración	Elabora las sesiones de aprendizaje sobre juegos recreativos Adapta los juegos recreativos a su realidad educativa Diseña las actividades de aprendizaje referidas a los juegos recreativos		
	Ejecución	Desarrolla cada una de las sesiones de aprendizaje sobre juegos recreativos Evalúa el aprendizaje de cada uno de los juegos recreativos Aplica la ficha de observación sobre los juegos recreativos		
<b>V.D. Psicomotricidad gruesa</b>	Equilibrio	Ejecuta diversos movimientos manteniendo una postura equilibrada. Realiza movimientos con sus extremidades inferiores manteniendo el equilibrio. Realiza movimientos con sus extremidades superiores manteniendo el equilibrio.	1,2,3,4,5,6	Escala de estimación
	Ritmo	Realiza diferentes movimientos coordinados de manera individual Ejecuta movimientos coordinados en equipo Realiza diversos movimientos con obstáculos y/o figuras	7, 8,9,10,11,12	
	Lateralidad	Realiza movimientos orientados a la derecha e izquierda utilizando sus extremidades superiores Realiza movimientos orientados a la derecha e izquierda utilizando sus extremidades inferiores	13, 14,15,16,17, 18	

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

Sobre las técnicas e instrumento de recolección de datos en el proceso de investigación estas se definen como “las formas y medios posibles de que se vale el investigador para obtener la información necesaria en el proceso investigativo.” (Hernández et al., 2014, p. 217).

En esta investigación se utilizó la técnica de la observación sistemática, esta consiste en “visualizar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis” (Palomino et al. 2015, 162).

Con respecto al instrumento el empleado fue una escala de estimación, la cual “evalúa el grado o frecuencia de un atributo o ítem. Es más complejo que la lista de control en que no refleja solamente la presencia o ausencia, sino que se le otorga un valor a cada uno de los ítems o aspectos a evaluar” (Quesada y Gallego, 2011)

Para el instrumento se utilizaron las siguientes escalas:

Siempre = 2                      A veces = 1                      Nunca = 0

Para el análisis se consideró la siguiente escala:

##### **Escala valorativa**

Puntuaciones	Psicomotricidad gruesa
00 - 12	Nivel inicio
13 - 24	Nivel proceso
25 - 36	Nivel logro

*Fuente: Elaboración propia*

Todo instrumento debe cumplir con dos requisitos, estos son: validez y confiabilidad. Con respecto al primero se realizó mediante juicio de expertos, es decir, fue analizado por tres docentes expertos en investigación. En referencia a su confiabilidad, esta se ejecutó a través del método de consistencia interna denominada Alfa de Cronbach, el resultado fue = 0,872, como consecuencia, se ubica dentro del grado de confiabilidad alta.

#### **4.6. Plan de análisis**

En primer lugar, se identificó a la población del estudio, luego se teorizó las variables de estudio, lo cual permitió elaborar el instrumento denominado escala de estimación.

Este instrumento fue utilizado para la recopilación de datos antes y después de aplicada la estrategia de los juegos recreativos. Una vez realizada esta actividad se realizaron dos procesos, el primero, consistió en la sistematización de datos, esta se realizó mediante la tabulación en tablas y gráficos para ello se utilizó el programa Excel, luego a ello se añadió la interpretación; y para el segundo proceso, es decir, para determinar la influencia de la variable juegos recreativos en el desarrollo psicomotriz grueso de los niños y niñas, se realizó a través de la prueba de T Student.

#### 4.7. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables y dimensiones	Metodología
<p>¿En qué medida los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018?</p>	<p><b>General:</b> Determinar que los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018.</p> <p><b>Específicos:</b></p> <p>Identificar el efecto de los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo en la mejora de la dimensión equilibrio en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018.</p> <p>Estimar el efecto de los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo en la mejora de la dimensión ritmo en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018.</p> <p>Evaluar el efecto de los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo en la mejora de la dimensión lateralidad en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018.</p>	<p><b>General:</b> Los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018.</p> <p><b>Específicas:</b></p> <p>Los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo tienen efectos significativos en la dimensión equilibrio en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018.</p> <p>Los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo tienen efectos significativos en la dimensión ritmo en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018.</p> <p>Los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo tienen efectos significativos en la dimensión lateralidad en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018.</p>	<p><b>Juegos recreativos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificación</li> <li>- Elaboración</li> <li>- Aplicación</li> </ul> <p><b>Psicomotricidad gruesa:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Equilibrio</li> <li>- Ritmo</li> <li>- Lateralidad</li> </ul>	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: Explicativa</p> <p>Diseño: pre experimental. El esquema es: G O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub> G = Grupo experimental O<sub>1</sub>= Pre test X = Fase experimental O<sub>2</sub>= Post test</p> <p>Método: Experimental, bibliográfico, inductivo - deductivo</p> <p>Población: 20 niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018.</p> <p>Muestra: 20 niños y niñas de 04 años</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Escala de estimación</p>

	Chana – Huari, 2018.			
--	----------------------	--	--	--

#### **4.7. Principios éticos**

De acuerdo al Código de Ética de la investigación en la ULADECH (2016), se tuvo en cuenta los siguientes principios:

Protección a las personas. - Las personas son el fin de la actividad investigadora, por ende, durante toda la investigación se aplicó el grado de protección que se consideró adecuado, para que no salieran perjudicadas.

Beneficencia y no maleficencia. - La investigación debe centrarse en no causar daños o disminuir los posibles efectos o riesgos de la investigación, y en contraste, incrementar los beneficios. En este estudio, se disminuyó todos los posibles efectos negativos en la población estudiantil.

Integridad científica. - La investigadora respetó las normas deontológicas en todo el proceso de la investigación que se ejecutó.

Justicia. - Se aseguró que las limitaciones, dificultades o desconocimientos no generen sesgos en la actividad investigativa o sobre algún aspecto de prácticas inadecuadas.

Consentimiento informado y expreso. - Los participantes y sus padres estuvieron informados del proceso investigativo, así como de los beneficios que proporcionaron.

## V. RESULTADOS

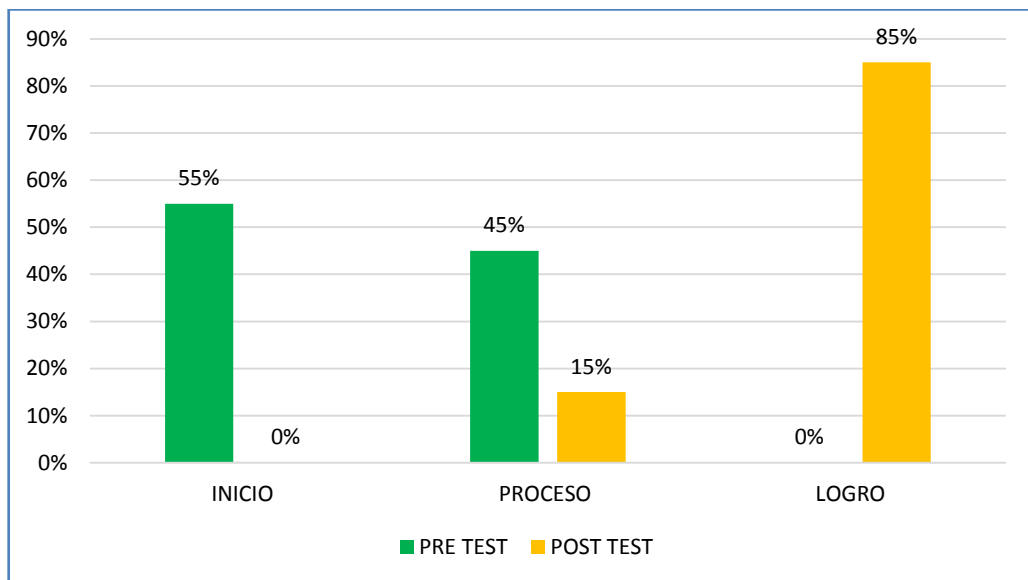
### 5.1. Resultados del pre test y post test de la psicomotricidad gruesa

*Tabla 01: Resultados del pre test y post test de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chaná – Huari, 2018.*

NIVELES		PRE TEST		POST TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	00 – 12	11	55,00	00	00,00
Proceso	13 – 24	09	45,00	06	30,00
Logro	25 – 36	00	00,00	14	70,00
<b>Total</b>		20	100,00	20	100,00

*Fuente: Pre test y post test aplicado a los niños y niñas de 04 años, 2018*

*Gráfico 01: Nivel de psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018.*



*Fuente: Tabla N° 01*



### **Análisis e interpretación:**

La tabla y gráfico 01 que se elaboraron con base en los datos del pre test y post test muestran los siguientes resultados en referencia a la variable de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018.

Los resultados del pre test evidencian que el 55% (11) de los alumnos están en el nivel inicio con respecto a la psicomotricidad gruesa; 45% (09) se ubican en el nivel proceso y 00% (00) es otros términos, llegó al nivel logro; en oposición, en el post test, los datos que se obtuvieron fueron: ningún 00% alumno se ubica en el nivel inicio; el 30% (06) oscila en el nivel proceso; y el 70% (14) alcanzó el nivel logro.

Estos resultados demuestran que la mayoría de los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018, no estaban desarrollando adecuadamente su psicomotricidad gruesa. Sin embargo, luego de la aplicación de los juegos recreativos como estrategia didáctica obtuvieron resultados que evidencian un incremento en dicha competencia motora.

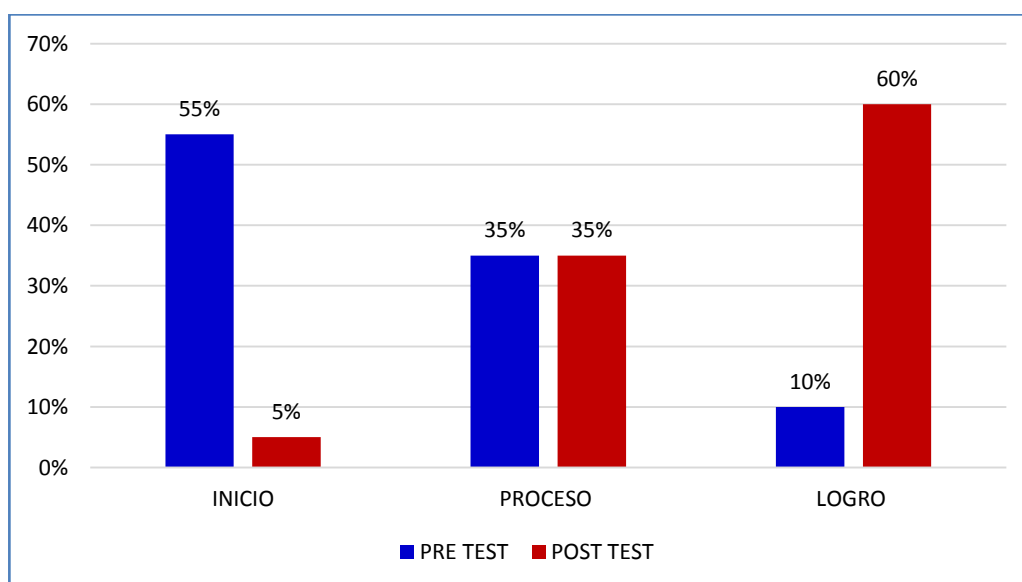
**5.2. Resultados del pre test y post test de las dimensiones de la psicomotricidad gruesa**

*Tabla 02: Resultados del pre test y post test de la dimensión equilibrio en los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chaná – Huari, 2018.*

NIVELES		PRE TEST		POST TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	00 – 04	11	55,00	01	05,00
Proceso	05 – 08	07	35,00	07	35,00
Logro	09 - 12	02	10,00	12	60,00
<b>Total</b>		20	100,00	20	100,00

*Fuente: Pre test y post test aplicado a los niños y niñas de 04 años, 2018*

*Gráfico 02: Nivel de la dimensión equilibrio en los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chaná – Huari, 2018.*



*Fuente: Tabla N° 02*

### **Análisis e interpretación:**

La tabla y gráfico 02 que se elaboraron con base en los datos del pre test y post test muestran los siguientes resultados en referencia a la dimensión equilibrio en los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018.

Los resultados del pre test evidencian que el 55% (11) de niños y niñas se ubican en el nivel inicio con respecto a la dimensión equilibrio; 35% (07) están en el nivel proceso y 10% (02) es decir, ninguno alcanzó el nivel logro; en contraste, en el post test, los resultados que se obtuvieron fueron: 05% (01) niños o niña se encuentra en el nivel inicio; el 30% (07) en el nivel proceso y el 60% (12) alcanzaron el nivel logro.

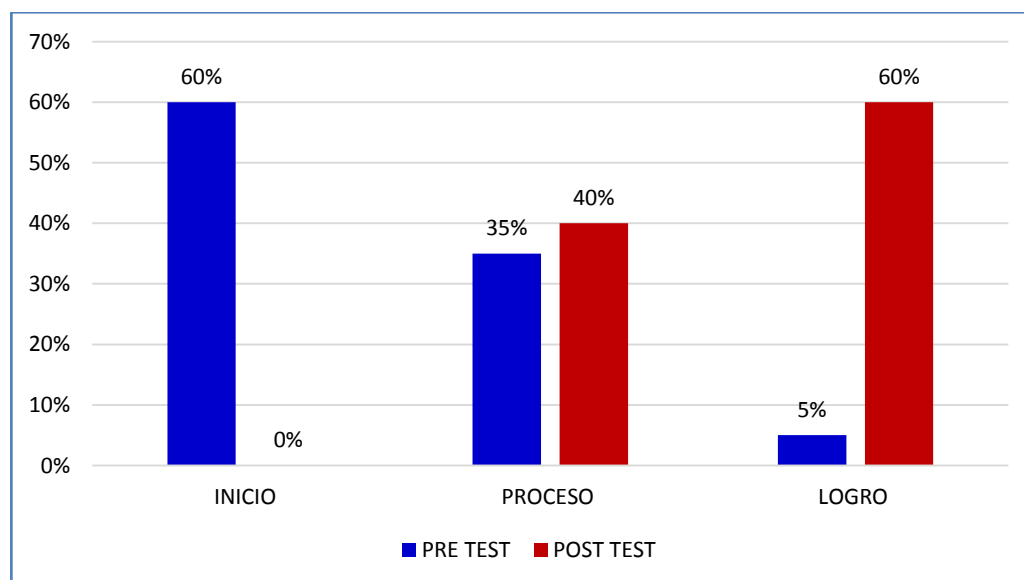
Estos resultados demuestran que la mayoría de los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018, no estaban desarrollando adecuadamente su dimensión equilibrio de la psicomotricidad gruesa. Sin embargo, luego de la aplicación de los juegos recreativos como estrategia didáctica se obtuvieron resultados muestran una mejora en esta capacidad.

**Tabla 03: Resultados del pre test y post test de la dimensión ritmo en los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chaná – Huari, 2018.**

NIVELES		PRE TEST		POST TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	00 – 04	12	60,00	00	00,00
Proceso	05 – 08	07	35,00	08	40,00
Logro	09 - 12	01	05,00	12	60,00
<b>Total</b>		20	100,00	20	100,00

**Fuente:** Pre test y post test aplicado a los niños y niñas de 04 años, 2018

**Gráfico 03: Nivel de la dimensión ritmo en los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chaná – Huari, 2018.**



**Fuente:** Tabla N° 03

### **Análisis e interpretación:**

La tabla y gráfico 03 que se elaboraron con base en los datos del pre test y post test muestran los siguientes resultados en referencia a la dimensión ritmo en los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018.

Los resultados del pre test evidencian que el 60% (12) de niños y niñas se ubican en el nivel inicio con respecto a la dimensión ritmo; 35% (07) están en el nivel proceso y 05% (01) es decir, ninguno alcanzó el nivel logro; en contraste, en el post test, los resultados que se obtuvieron fueron: 00% (00) niños o niña se encuentra en el nivel inicio; el 40% (08) en el nivel proceso y el 60% (12) alcanzaron el nivel logro.

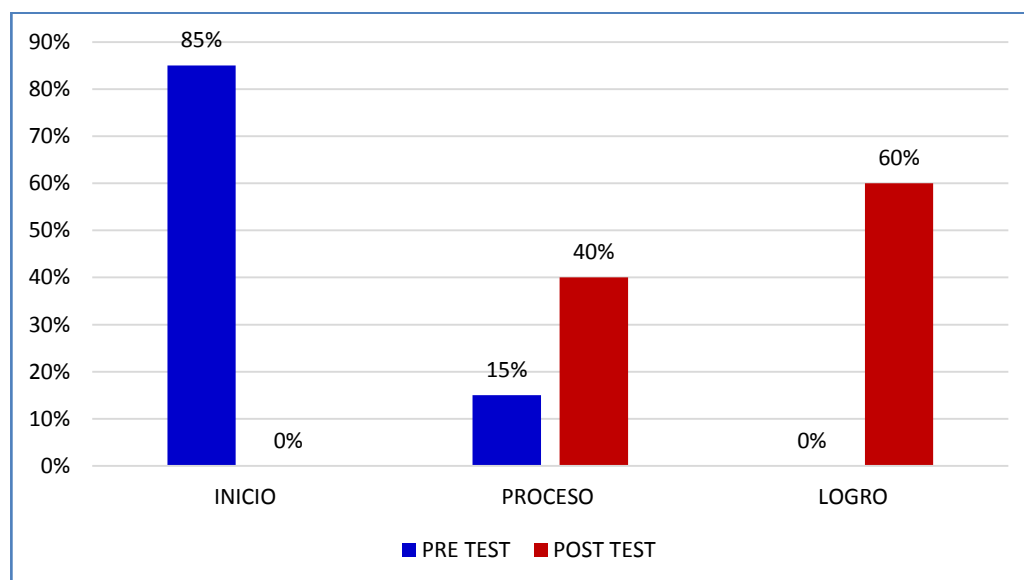
Estos resultados demuestran que la mayoría de los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018, no estaban desarrollando adecuadamente su dimensión ritmo de la psicomotricidad gruesa. Sin embargo, luego de la aplicación de los juegos recreativos como estrategia didáctica se obtuvieron resultados que evidencian una mejora significativa en dicha capacidad.

**Tabla 04: Resultados del pre test y post test de la dimensión lateralidad en los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chaná – Huari, 2018.**

NIVELES		PRE TEST		POST TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	00 – 04	17	85,00	00	00,00
Proceso	05 – 08	03	15,00	08	40,00
Logro	09 - 12	00	00,00	12	60,00
<b>Total</b>		20	100,00	20	100,00

*Fuente: Pre test y post test aplicado a los niños y niñas de 04 años, 2018*

**Gráfico 04: Nivel de la dimensión lateralidad en los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chaná – Huari, 2018.**



*Fuente: Tabla N° 04*

### **Análisis e interpretación:**

La tabla y gráfico 04 que se elaboraron con base en los datos del pre test y post test muestran los siguientes resultados en referencia a la dimensión lateralidad en los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018.

Los resultados del pre test evidencian que el 85% (17) de niños y niñas se ubican en el nivel inicio con respecto a la dimensión lateralidad; 15% (03) están en el nivel proceso y 00% (00) es decir, ninguno alcanzó el nivel logro; en contraste, en el post test, los resultados que se obtuvieron fueron: 00% (00) niños o niña se encuentra en el nivel inicio; el 40% (08) en el nivel proceso y el 60% (12) alcanzaron el nivel logro.

Estos resultados demuestran que la mayoría de los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018, no estaban desarrollando adecuadamente su dimensión lateralidad de la psicomotricidad gruesa. Sin embargo, luego de la aplicación de los juegos recreativos como estrategia didáctica se obtuvieron resultados que evidencian una mejora significativa en la competencia mencionada.

### 5.3. Resultados de la prueba T Student – Comprobación de hipótesis

#### Hipótesis general

**Hi:** Los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018.

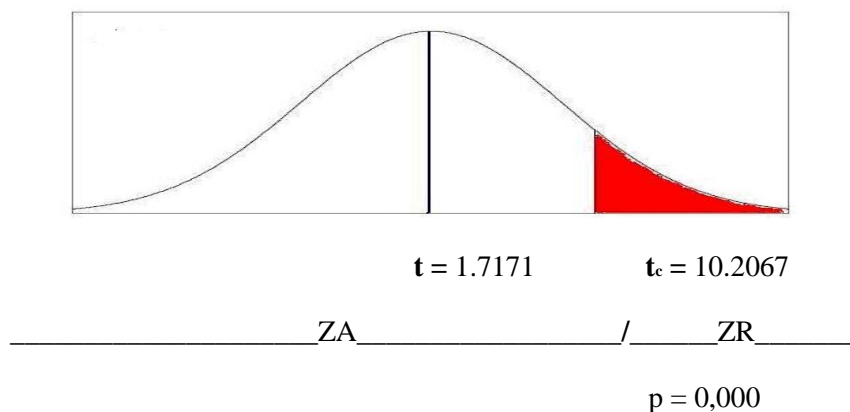
**Tabla 05: Prueba de T de Student sobre la aplicación de los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chaná – Huari, 2018.**

Prueba T Student para una muestra					
Formulación de hipótesis	Valor observado	Valor tabular	Nivel Sig.	Nivel Sig. Experimental	Decisión
$H_0 : \mu_{Pos} = \mu_{Pre}$	$t_c = 10.2067$	$T = 1.7171$	$\alpha = 0,05$	$p = 0,000$	Se rechaza $H_0$
$H_a : \mu_{Pos} > \mu_{Pre}$					

**Fuente:** Tabla N° 01



**Gráfico 05: Prueba de T de Student sobre la aplicación de los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la I. E. I. N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018.**



**Fuente:** Tabla N° 05

### **Análisis e interpretación**

En la tabla N° 05 se visualiza que los resultados permitir comprobar la hipótesis, en la cual se evidencia que existe una diferencia significativa en los resultados del pre test con el post test con respecto al desarrollo de la psicomotricidad gruesa. La diferencia de resultados en ambos test fueron validados mediante la Prueba T – Student, la cual fue desarrollada en un nivel de significancia experimental ( $p = 0,000$ ) en un nivel inferior al límite de significancia establecido por el investigador ( $\alpha = 0,05$ ) y por ende, con una nivel de confianza del 95%; con base en estas estadísticas se observa que el valor observado es mayor que el valor tabular, por ende, se rechaza la hipótesis nula  $H_0$  y se acepta la hipótesis de investigación  $H_i$ . Con este resultado estadístico se concluye que los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018.

### 5.3. Análisis de resultados

Con respecto al objetivo general: Determinar que los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018. Los resultados fueron: Los resultados del pre test evidencian que el 55% (11) de los alumnos están en el nivel inicio con respecto a la psicomotricidad gruesa; 45% (09) se ubican en el nivel proceso y 00% (00) es otros términos, llegó al nivel logro; en oposición, en el post test, los datos que se obtuvieron fueron: ningún 00% alumno se ubica en el nivel inicio; el 30% (06) oscila en el nivel proceso; y el 70% (14) alcanzó el nivel logro. Con base en estos datos se aplicó la prueba estadística T – Student, la cual arrojó que el valor observado era de 10.2067 y el valor tabular 1.7171, con esto se concluye que los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018. Estos resultados obtenidos son similares a los Oblitas y Merino (2018) en su tesis “Aplicación de un programa de actividades recreativas para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años de educación inicial”, realizada en la Universidad Católica de Trujillo. Esta investigación tuvo como propósito desarrollar la motricidad gruesa a través de la ejecución de una serie de actividades físico recreativas dirigidas a los estudiantes seleccionados para la investigación. Con respecto a la metodología fue cuantitativa, aplicada y explicativa, el diseño fue pre experimental. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y como instrumento se

elaboró una lista de cotejo, aplicada a una muestra de 21 niños y niñas residentes en la zona rural. La información fue procesada utilizando el programa SPSS 19; la misma que puso en evidencia que los niños y niñas mejoraron su motricidad gruesa como producto de la aplicación del programa experimental. Se concluyó que los promedios demuestran que, en general, se pasó de 12,38 en el pre test a 23.43 en el post test, concluyéndose que se produjo mejora significativa en la motricidad gruesa de los niños y niñas seleccionados en la muestra.

En ambas investigaciones centradas en actividades de carácter recreativas se observa que hubo mejora significativa en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa. Estos resultados son reafirmados con lo que sostiene Cueto (2007) citado por Vásquez (2016) cuando manifiesta que “el juego es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas”

## VI. CONCLUSIONES

Luego de aplicado los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo se determinó que:

En referencia al objetivo general, determinar que los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018. Los resultados del pre test evidencian que el 55% (11) de los alumnos están en el nivel inicio con respecto a la psicomotricidad gruesa; 45% (09) se ubican en el nivel proceso y 00% (00) es otros términos, llegó al nivel logro; en oposición, en el post test, los datos que se obtuvieron fueron: ningún 00% alumno se ubica en el nivel inicio; el 30% (06) oscila en el nivel proceso; y el 70% (14) alcanzó el nivel logro. Con base en estos datos se aplicó la prueba estadística T – Student, la cual arrojó que el valor observado era de 10.2067 y el valor tabular 1.7171, con esto se comprobó la hipótesis de investigación.

Con respecto al objetivo específico 01, identificar el efecto de los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo en la mejora de la dimensión equilibrio en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018. Los resultados del pre test evidencian que el 55% (11) de niños y niñas se ubican en el nivel inicio con respecto a la dimensión equilibrio; 35% (07) están en el nivel proceso y 10% (02) es decir, ninguno alcanzó el nivel logro; en contraste, en el post test, los resultados que se obtuvieron fueron: 05% (01) niños o niña se encuentra en el nivel inicio; el 30% (07) en el nivel proceso y el 60% (12) alcanzaron el nivel logro. Esto demuestra mejora en esta capacidad motora.

En referencia al objetivo específico 02, estimar el efecto de los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo en la mejora de la dimensión ritmo en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018. Los resultados del pre test evidencian que el 60% (12) de niños y niñas se ubican en el nivel inicio con respecto a la dimensión ritmo; 35% (07) están en el nivel proceso y 05% (01) es decir, ninguno alcanzó el nivel logro; en contraste, en el post test, los resultados que se obtuvieron fueron: 00% (00) niños o niña se encuentra en el nivel inicio; el 40% (08) en el nivel proceso y el 60% (12) alcanzaron el nivel logro, esto evidencia un notable incremento en esta dimensión de la psicomotricidad gruesa.

En alusión al objetivo específico 03, evaluar el efecto de los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo en la mejora de la dimensión lateralidad en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018. Los resultados del pre test evidencian que el 85% (17) de niños y niñas se ubican en el nivel inicio con respecto a la dimensión lateralidad; 15% (03) están en el nivel proceso y 00% (00) es decir, ninguno alcanzó el nivel logro; en contraste, en el post test, los resultados que se obtuvieron fueron: 00% (00) niños o niña se encuentra en el nivel inicio; el 40% (08) en el nivel proceso y el 60% (12) alcanzaron el nivel logro. Estos datos permiten concluir que si hubo una mejora en la dimensión lateralidad.

## **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS**

Al director de Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018, que fomente el desarrollo de las diversas estrategias didácticas para el desarrollo de las diversas capacidades comunicativas.

A la plana docente de Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018, se les insta a que continúen aplicando las diversas estrategias, ya que se ha demostrado que influyen significativamente en la expresión oral. Asimismo, también pueden ser utilizadas en el desarrollo de otras capacidades.

A los estudiantes de la carrera profesional de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, así como de otras universidades, que innoven las diversas estrategias didácticas para seguir desarrollando la psicomotricidad gruesa, ya que es una capacidad muy relevante en la vida de cualquier niño o niña

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, P. (2005). *La importancia del juego recreativo en el contexto de la animación turística*. Argentina: Semanario Región
- Aguirre C. (2009). *Motricidad en la Educación Infantil*. Barcelona: Ceac
- Albán, A. (2005). *Estudio comparativo del desarrollo psicomotor grueso en dos instituciones educativas de la ciudad de Quito comprendido en edades de 2 – 4 años*. Recuperado de: [http://repositorio.ute.ec/bitstream/123456789/11476/1/25190\\_1.ppdf](http://repositorio.ute.ec/bitstream/123456789/11476/1/25190_1.ppdf).
- Alvarado, A. (2014). *El juego según Jean Piaget y Lev Vygotsky*.
- Antuña, Ribes, M. D. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Bogotá: MAD, S.L.
- Armijos, M. (2012). *La motricidad gruesa*. Recuperado de: <http://magalitaarmijosp.blogspot.pe/>
- Bravo Campoverde, S. (2014). *Programa de intervención motriz para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de niños de Educación Inicial con discapacidad visual, de la escuela de ciegos “Cuatro de enero” de la ciudad de Guayaquil y estudio de factibilidad de la implementación de una sala lúdica*. (Tesis de maestría). Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.
- Candino S. (2008). *Escuela para Educadoras*. Editorial Cadiex Internacional S.A. Edición Colombia,

- Cañade Pulido, M. d. (2009). *La expresión corporal en la etapa infantil*. Barcelona-España: Grafos.
- Castro Márquez, F. (2003). *El proyecto de investigación y su esquema de elaboración*. (2ª. ed.). Caracas: Uyapal
- Cuadros de Valdivia, M. (2003). *Estrategias psicomotrices para el desarrollo integral del niño*. Lima: San Marcos.
- Eneso (2019). *Cómo desarrollar la motricidad gruesa*. Recuperado de: <https://www.eneso.es/blog/desarrollar-la-motricidad-gruesa/>
- Experiencias de Aprendizaje. (2011). *Psicomotricidad gruesa*. Recuperado de: <https://experienciasdeaprendizaje.wordpress.com>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ª ed.). México: Mc Graw Hill.
- Lavega Burgués Pere. (2000). *Juegos y Deportes Populares Tradicionales*. Biblioteca Temática del Deporte
- Ledezma. S. (2007). *La expresión corporal*. Madrid: Ediciones Nueva Helede
- Mariotti, F. (2011). *La recreación y los juegos: las competencias a través del juego*. México: Trillas.
- Martínez, D. (2008). *Psicomotricidad e Intervención Educativa*. Madrid: Pirámide.
- Ministerio de Educación (2017). *Programa curricular del nivel inicial*. Lima.
- Ministerio de Cultura del Ecuador (2008). *Juegos Y Rondas*. Subsecretaría de Cultura Región Sur.
- Muñoz Díaz Juan. (2007). *Juegos de Interior. C.E.I.P. Ntra. Sra. de las Nieves de Pegalajar*. Argentina. Buenos Aires.



- Ñaupas Paitán, H., Mejía Mejía, E., Novoa Ramírez, E. y Villagómez Páucar, A. (2014). *Metodología de la investigación. Cuantitativa – cualitativa y redacción de las tesis*. (4ª) Bogotá:U
- Pacheco, G. M. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial*. Quito, Ecuador:
- Palomino Orizano, J., Peña Coarahua, J., Zevallos Ypanaqué, G. y Orizano Quedo, L. (2015). *Metodología de la investigación. Guía para elaborar un proyecto en salud y educación*. Lima: San Marcos.
- Pazmiño Gavilanes, M. y Proaño Hidalgo, P. (2009). *Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008 – 2009*. (Tesis de licenciatura). Ecuador: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Quesada Serra, V., y Gallego Noche, B. (2011). *Los instrumentos de evaluación*. España: Universidad de Cádiz.
- REGIÓN (2015). *La importancia del juego recreativo en el contexto de la animación turística*. Recuperado de: [https://www.region.com.ar/animacion/13.htm?fbclid=IwAR0aQnxj375OrpQX0qj5QJF4VgdnDDagg4DGOL1T1uwKI\\_NnlsmA5XXmlgc](https://www.region.com.ar/animacion/13.htm?fbclid=IwAR0aQnxj375OrpQX0qj5QJF4VgdnDDagg4DGOL1T1uwKI_NnlsmA5XXmlgc)
- Roger, C. (1999). *Enciclopedia de la Educación Infantil*. Colombia: GAMMA S.A.
- Ruiz Paullo, J. S. (2018). *Análisis del nivel de coordinación Oculo manual de la Psicomotricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la I.E. particular 'Creciendo Juntos' de Sullana - Piura, año 2018*. Sullana: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Sánchez Lara F. (2016) *Los Juegos Recreativos en el Desarrollo Motriz, en los Niños de Inicial dos Paralelo "A", de la Unidad Educativa Nuestra Señora de Fátima,*

*Parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba, Provincia De Chimborazo, Año Lectivo 2015-2016. Riobamba- Ecuador*

Silva Siesquén, I. (2018). *Metodología del proyecto de investigación*. Chimbote: ULADECH.

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (2016). *Código de ética para la Investigación*. Chimbote: ULADECH.

Vásquez Sánchez, J. (2016). *Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329, Sarabamba – Chota - 2014*. (Tesis de maestría). Cajamarca: Universidad de Cajamarca.

Vásquez Cabrera C. (2012). *Programa De Juegos Recreativos Para Los Estudiantes Del Octavo Año Educación General Básica De La Escuela Isaac María Peña De La Parroquia San José De Raranga Cantón Sigsig*. Cuenca-Ecuador

## ANEXOS

### ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA (PRE TEST)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:

1.2. Sección: Única

Fecha: .....

1.3. Tema:

Edad:

**II. OBJETIVO:** Identificar las capacidades psicomotrices gruesas de los niños y niñas

**III. INSTRUCCIONES:** Observa detenidamente al niño (a) y marca la valoración que consideres para los siguientes ítems.

Siempre = 2

A veces = 1

Nunca = 0

#### III. CONTENIDO

N°	ÍTEMS	CRITERIOS		
		Siempre	A veces	Nunca
<b>DIMENSIÓN: EQUILIBRIO</b>				
01	Mantiene el equilibrio en su propio eje corporal durante los juegos			
02	Realiza balanceos con su cuerpo manteniendo el equilibrio			
03	Mantiene el equilibrio mientras camina y corre en un pie.			
04	Evidencia equilibrio cuando corre en zigzag y con obstáculos			
05	Mantiene el equilibrio mientras mantiene sus manos arriba			
06	Muestra equilibrio con sus manos al coger diversos objetos			
<b>DIMENSIÓN: RITMO</b>				
07	Muestra ritmo individual en el desarrollo de los juegos			
08	Realiza movimientos al compás del equipo			
09	Realiza movimientos con naturalidad y espontaneidad			
10	Coordina los movimientos de sus brazos durante los juegos			
11	Coordina los movimientos de sus piernas durante los juegos			
12	Combina adecuadamente los movimientos de los brazos y las piernas durante los juegos			
<b>DIMENSIÓN: LATERALIDAD</b>				
13	Ejecuta movimientos corporales utilizando la mano derecha			
14	Mueve su cuerpo utilizando la mano izquierda			
15	Ejecuta movimientos corporales utilizando el pie derecho			
16	Moviliza su cuerpo utilizando el pie derecho			
17	Realiza desplazamientos a la derecha en los juegos			
18	Realiza desplazamientos a la izquierda en los juegos			

#### IV. OBSERVACIONES

.....  
.....

### ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA (POST TEST)

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. Institución Educativa:

1.2. Sección: Única

Fecha: .....

1.3. Tema:

Edad:

**II. OBJETIVO:** Identificar las capacidades psicomotrices gruesas de los niños y niñas

**III. INSTRUCCIONES:** Observa detenidamente al niño (a) y marca la valoración que consideres para los siguientes ítems.

Siempre = 2

A veces = 1

Nunca = 0

#### III. CONTENIDO

N°	ÍTEMS	CRITERIOS		
		Siempre	A veces	Nunca
<b>DIMENSIÓN: EQUILIBRIO</b>				
01	Mantiene el equilibrio en su propio eje corporal durante los juegos			
02	Realiza balanceos con su cuerpo manteniendo el equilibrio			
03	Mantiene el equilibrio mientras camina y corre en un pie.			
04	Evidencia equilibrio cuando corre en zigzag y con obstáculos			
05	Mantiene el equilibrio mientras mantiene sus manos arriba			
06	Muestra equilibrio con sus manos al coger diversos objetos			
<b>DIMENSIÓN: RITMO</b>				
07	Muestra ritmo individual en el desarrollo de los juegos			
08	Realiza movimientos al compás del equipo			
09	Realiza movimientos con naturalidad y espontaneidad			
10	Coordina los movimientos de sus brazos durante los juegos			
11	Coordina los movimientos de sus piernas durante los juegos			
12	Combina adecuadamente los movimientos de los brazos y las piernas durante los juegos			
<b>DIMENSIÓN: LATERALIDAD</b>				
13	Ejecuta movimientos corporales utilizando la mano derecha			
14	Mueve su cuerpo utilizando la mano izquierda			
15	Ejecuta movimientos corporales utilizando el pie derecho			
16	Moviliza su cuerpo utilizando el pie derecho			
17	Realiza desplazamientos a la derecha en los juegos			
18	Realiza desplazamientos a la izquierda en los juegos			

#### **IV. OBSERVACIONES**

.....  
.....

**BASE DE DATOS**

**RESULTADOS DEL PRE TEST SOBRE EL NIVEL DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS (AS) DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 112 DE VISTOSO DEL DISTRITO SAN PEDRO DE CHANA – HUARI, 2018.**

PRE-TEST VARIABLE: PSICOMOTRICIDAD GRUESA																						TOTAL
N°	D1: EQUILIBRIO						SUB	D2: RITMO						SUB	D3: LATERALIDAD						SUB	
	1	2	3	4	5	6		7	8	9	10	11	12		13	14	15	16	17	18		
1	1	1	1	0	1	0	4	1	0	1	1	1	1	5	1	0	1	1	0	0	3	12
2	2	1	2	0	1	1	7	2	1	1	2	1	2	9	1	2	0	1	0	0	4	20
3	1	1	1	0	1	0	4	1	1	0	0	1	1	4	1	1	1	0	1	0	4	12
4	0	0	1	1	1	1	4	1	1	0	1	0	1	4	0	0	1	1	1	0	3	11
5	2	1	2	0	0	1	6	1	0	1	0	1	2	5	1	2	0	0	0	1	4	15
6	1	1	1	1	0	0	4	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	0	0	1	3	13
7	0	2	0	0	1	1	4	1	0	1	0	0	1	3	0	0	1	1	1	1	4	11
8	1	1	2	1	2	1	8	0	0	0	1	0	2	3	2	2	1	2	0	1	8	19
9	1	1	1	2	1	1	7	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	0	5	17
10	0	1	0	1	1	1	4	1	1	0	0	1	1	4	1	0	0	1	1	0	3	11
11	1	0	1	1	0	1	4	0	0	0	1	1	0	2	0	1	1	0	1	0	3	9
12	0	1	1	0	0	1	3	0	1	1	1	1	0	4	1	0	0	1	1	0	3	10
13	0	1	2	1	1	1	6	0	1	1	0	1	0	3	1	0	1	1	1	0	4	13
14	0	0	1	0	1	0	2	0	1	0	1	1	1	4	1	1	0	1	1	0	4	10
15	1	0	1	0	1	1	4	1	1	1	0	0	0	3	0	1	0	0	1	0	2	9
16	0	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	0	4	0	0	0	1	1	0	2	11
17	1	2	2	2	1	1	9	0	1	0	1	1	2	5	2	0	2	0	1	1	6	20

18	1	0	1	0	1	1	4	1	1	0	0	0	1	3	1	1	1	1	0	0	4	11
19	2	1	2	2	2	0	9	2	1	1	2	0	2	8	0	1	0	1	1	0	3	20
20	0	2	0	0	2	1	5	1	0	2	1	1	2	7	1	0	1	1	0	1	4	16

**RESULTADOS DEL POST TEST SOBRE EL NIVEL DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS (AS) DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 112 DE VISTOSO DEL DISTRITO SAN PEDRO DE CHANA – HUARI, 2018.**

POST-TEST VARIABLE: PSICOMOTRICIDAD GRUESA																						TOTAL
N°	D1: EQUILIBRIO						SUB	D2: RITMO						SUB	D3: LATERALIDAD						SUB	
	1	2	3	4	5	6		7	8	9	10	11	12		13	14	15	16	17	18		
1	1	2	1	2	1	0	7	1	1	2	1	1	1	7	2	1	1	2	1	1	8	22
2	2	1	2	2	1	2	10	2	1	1	2	1	2	9	1	2	2	2	2	2	11	30
3	1	2	1	2	2	2	10	1	2	2	2	1	1	9	1	1	1	2	1	2	8	27
4	0	2	1	1	1	1	6	1	1	2	1	2	1	8	2	2	1	1	1	2	9	23
5	2	1	2	1	1	1	8	1	2	1	2	1	2	9	1	2	2	1	2	1	9	26
6	1	2	1	2	0	2	8	1	2	1	2	1	2	9	2	1	1	2	2	2	10	27
7	2	2	2	2	1	2	11	1	2	1	2	2	1	9	2	2	1	2	2	1	10	30
8	1	1	2	1	2	1	8	1	2	2	2	2	2	11	2	2	1	2	2	2	11	30
9	1	1	1	2	1	1	7	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	2	7	19
10	2	1	2	2	1	2	10	1	1	2	2	1	1	8	1	2	2	1	2	2	10	28
11	1	2	1	2	2	2	10	1	2	2	1	2	1	9	2	1	2	2	2	2	11	30
12	2	1	1	2	2	1	9	2	2	1	2	1	2	10	1	2	2	1	1	2	9	28
13	0	1	0	1	1	1	4	2	2	1	2	1	0	8	1	0	1	0	1	2	5	17
14	2	2	1	2	1	2	10	2	1	2	2	1	1	9	1	1	2	1	2	0	7	26
15	1	0	1	2	1	1	6	1	1	1	2	2	0	7	0	1	2	2	1	2	8	21
16	2	1	2	1	2	2	10	1	1	2	1	1	2	8	2	2	2	1	1	2	10	28
17	1	2	2	2	1	1	9	0	1	2	1	1	2	7	2	2	2	0	1	1	8	24



18	2	2	2	2	2	1	11	2	1	2	2	2	2	11	2	1	2	2	2	2	11	33
19	2	1	2	2	2	1	10	2	1	1	2	2	2	10	2	1	2	1	1	0	7	27
20	2	2	2	2	2	1	11	1	2	2	1	2	2	10	1	2	1	2	2	2	10	31



## FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE LOS JUEGOS RECREATIVO PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA



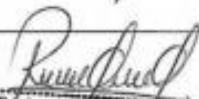
**INSTRUCCIONES:** Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

(\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: PSICOMOTRICIDAD GRUESA	Respuestas				PERTINENCIA ¿Los indicadores medidos por este reactivo es...?			ADECUACIÓN N (*) ¿Está adecuadamente formulada para aplicar a los alumnos?					
	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5	
<b>D1: EQUILIBRIO</b>													
1. Mantiene el equilibrio en su propio eje corporal durante los juegos	X				X								X
<b>Observación:</b>													
2. Realiza balanceos con su cuerpo manteniendo el equilibrio	X				X								X
<b>Observación:</b>													
3. Mantiene el equilibrio mientras camina y corre en un pie	X				X								X
<b>Observación:</b>													
4. Evidencia equilibrio cuando corre en zigzag y con obstáculos	X				X								X
<b>Observación:</b>													
5. Mantiene el equilibrio mientras mantiene sus manos arriba	X				X								X
<b>Observación:</b>													
6. Muestra equilibrio con sus manos al coger diversos objetos	X				X								X
<b>D2: RITMO</b>													
7. Muestra ritmo individual en el desarrollo de los juegos	X				X								X
<b>Observación:</b>													
8. Realiza movimientos al compás del equipo	X				X								X
<b>Observación:</b>													
9. Realiza movimientos con naturalidad y espontaneidad	X				X								X
<b>Observación:</b>													

10. Coordina los movimientos de sus brazos durante los juegos	X				X															X
Observación:																				
11. Coordina los movimientos de sus piernas durante los juegos	X				X															X
Observación:																				
12. Combina adecuadamente los movimientos de los brazos y las piernas durante los juegos	X				X															X
<b>D3: LATERALIDAD</b>																				
13. Ejecuta movimientos corporales utilizando la mano derecha	X				X															X
Observación:																				
14. Mueve su cuerpo utilizando la mano izquierda	X				X															X
Observación:																				
15. Ejecuta movimientos corporales utilizando el pie derecho	X				X															X
Observación:																				
16. Moviliza su cuerpo utilizando el pie derecho	X				X															X
Observación:																				
17. Realiza desplazamientos a la derecha en los juegos	X				X															X
Observación:																				
18. Realiza desplazamientos a la izquierda en los juegos	X				X															X
Observación:																				

<b>VALORIZACIÓN GLOBAL</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
					X
<b>COMENTARIO</b>					
<i>El instrumento cumple los requisitos para su aplicable.</i>					

  
 Mgtr. Richard J/ Cruz Gonzales  
 Docencia e Investigación  
 CPE Nº 1548925333  
 (Firma y post-firma)

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE LOS  
JUEGOS RECREATIVO PARA MEJORAR LA  
PSICOMOTRICIDAD GRUESA**



**INSTRUCCIONES:** Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.  
(\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: PSICOMOTRICIDAD GRUESA	Respuestas				PERTINENCIA ¿Los indicadores medidos por este reactivo es...?			ADECUACIÓN (*) ¿Está adecuadamente formulada para aplicar a los alumnos?					
	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5	
<b>D1: EQUILIBRIO</b>													
1. Mantiene el equilibrio en su propio eje corporal durante los juegos	X				X								X
Observación:													
2. Realiza balanceos con su cuerpo manteniendo el equilibrio	X				X								X
Observación:													
3. Mantiene el equilibrio mientras camina y corre en un pie	X				X								X
Observación:													
4. Evidencia equilibrio cuando corre en zigzag y con obstáculos	X				X								X
Observación:													
5. Mantiene el equilibrio mientras mantiene sus manos arriba	X				X								X
Observación:													
6. Muestra equilibrio con sus manos al coger diversos objetos	X				X								X
<b>D2: RITMO</b>													
7. Muestra ritmo individual en el desarrollo de los juegos	X				X								X
Observación:													
8. Realiza movimientos al compás del equipo	X				X								X
Observación:													
9. Realiza movimientos con naturalidad y espontaneidad	X				X								X
Observación:													

10. Coordina los movimientos de sus brazos durante los juegos	X				X															X
Observación:																				
11. Coordina los movimientos de sus piernas durante los juegos	X				X															X
Observación:																				
12. Combina adecuadamente los movimientos de los brazos y las piernas durante los juegos	X				X															X
D3: LATERALIDAD																				
13. Ejecuta movimientos corporales utilizando la mano derecha	X				X															X
Observación:																				
14. Mueve su cuerpo utilizando la mano izquierda	X				X															X
Observación:																				
15. Ejecuta movimientos corporales utilizando el pie derecho	X				X															X
Observación:																				
16. Moviliza su cuerpo utilizando el pie derecho	X				X															X
Observación:																				
17. Realiza desplazamientos a la derecha en los juegos	X				X															X
Observación:																				
18. Realiza desplazamientos a la izquierda en los juegos	X				X															X
Observación:																				

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
					X
COMENTARIO					
El instrumento es pertinente para la investigación científica propuesta					

  
 Ms. Elis J. de Parra Guillanes  
 Académica - docente de  
 Estadística y Metodología de la Investigación

(Firma y post firma)

**FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE LOS  
JUEGOS RECREATIVO PARA MEJORAR LA  
PSICOMOTRICIDAD GRUESA**




**INSTRUCCIONES:** Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

(\*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: PSICOMOTRICIDAD GRUESA	Respuestas				PERTINENCIA ¿Los indicadores medidos por este reactivo es...?			ADECUACIÓN (*) ¿Está adecuadamente formulada para aplicar a los alumnos?				
	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
	<b>D1: EQUILIBRIO</b>											
1. Mantiene el equilibrio en su propio eje corporal durante los juegos	X				X							X
<b>Observación:</b>												
2. Realiza balancos con su cuerpo manteniendo el equilibrio	X				X							X
<b>Observación:</b>												
3. Mantiene el equilibrio mientras camina y corre en un pie	X				X							X
<b>Observación:</b>												
4. Evidencia equilibrio cuando corre en zigzag y con obstáculos	X				X							X
<b>Observación:</b>												
5. Mantiene el equilibrio mientras mantiene sus manos arriba	X				X							X
<b>Observación:</b>												
6. Muestra equilibrio con sus manos al coger diversos objetos	X				X							X
<b>D2: RITMO</b>												
7. Muestra ritmo individual en el desarrollo de los juegos	X				X							X
<b>Observación:</b>												
8. Realiza movimientos al compás del equipo	X				X							X
<b>Observación:</b>												
9. Realiza movimientos con naturalidad y espontaneidad	X				X							X
<b>Observación:</b>												

10. Coordina los movimientos de sus brazos durante los juegos	X				X															X
Observación:																				
11. Coordina los movimientos de sus piernas durante los juegos	X				X															X
Observación:																				
12. Combina adecuadamente los movimientos de los brazos y las piernas durante los juegos	X				X															X
<b>D3: LATERALIDAD</b>																				
13. Ejecuta movimientos corporales utilizando la mano derecha	X				X															X
Observación:																				
14. Mueve su cuerpo utilizando la mano izquierda	X				X															X
Observación:																				
15. Ejecuta movimientos corporales utilizando el pie derecho	X				X															X
Observación:																				
16. Moviliza su cuerpo utilizando el pie derecho	X				X															X
Observación:																				
17. Realiza desplazamientos a la derecha en los juegos	X				X															X
Observación:																				
18. Realiza desplazamientos a la izquierda en los juegos	X				X															X
Observación:																				

<b>VALORIZACIÓN GLOBAL</b>	1	2	3	4	5
					X
COMENTARIO					
EL DOCUMENTO CUMPLE CON LOS REQUISITOS PARA SER APLICADO					

  
 Mgte. Haroh, M. Buziani (Instituto Takar)  
 Psicólogo - C.P.S. N° 24727

(Firma y post firma)



**EL DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL “N°112 -  
VISTOSO – SAN PEDRO DE CHANA”– HUARI QUE AL FINAL  
SUSCRIBE.**

### **CONSTANCIA**

Que la señora Betsy Nancy Giraldo Villanueva estudiante de Educación Inicial con código 1207161021 ha realizado la aplicación de la parte experimental de su trabajo de investigación titulado “JUEGOS RECREATIVOS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA BAJO EL ENFOQUE SOCIOCOGNITIVO PARA MEJORAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS (AS) DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 112 DE VISTOSO DEL DISTRITO SAN PEDRO CHANÁ – HUARI, 2018”. Realizado en los meses de agosto a diciembre del 2018 del presente DEMOSTRANDO, RESPONSABILIDAD Y PUNTUALIDAD en dicha acción.

Se expide la presente constancia a petición de la parte interesada para los fines que

Crea conveniente.

Vistoso 10 de diciembre del 2018.

## DISEÑO DE SESION EXPERIMENTAL

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. UGEL: HUARI
- b. NIVEL: Educación Inicial.
- c. I.E.I.: N° 112 - Vistoso
- d. EDAD: 4 AÑOS
- e. SECCION: Única
- f. DIRECTOR: RIOS CAMILOAGA, FLAVIANO
- g. DOCENTE DE AULA: VALENTIN RODRIGUEZ, MARLENE RUTHI
- h. ESTUDIANTE DE INVESTIGACION: BETSY NANCY GIRALDO VILLANUEVA

### II. TITULO DE LA SESIÓN: Juego con mi cuerpo.

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS: Desarrollo de su coordinación motora gruesa.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
COMUNICACIÓN	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes.	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos. Realiza acciones motrices básicas, como, correr y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres.	Lista de cotejo

### IV. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ESTRATEGIAS Y METODOLOGIA	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salimos al patio saltando como sapitos, luego delimitamos el espacio, caminando de puntas y luego indicamos que realizaremos diversos juegos</li> <li>- Realizamos el siguiente juego llamado así “policías y ladrones que trata que están conformado por dos grupos el cual el otro será policías y</li> </ul>	Pluma Silbato

	<p>el otro ladrones deben ser atrapados para llevarlos a la cárcel.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La profesora indicara para empezar y que debemos de cumplir</li> <li>- Respetando el sonido del silbato</li> </ul>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugaremos a que somos juguetes que funcionan a pilas al sonido empezamos a mover los brazos hacia adelante con fuerza al sonar el silbato caen los brazos como si las pilas se acabaran, y así realizamos diversos ejercicios como balancear nuestras piernas, bailamos, movemos nuestros dedos, etc.</li> <li>- Echados todos en piso del patio levantamos piernas y brazos y al sonido del silbato dejamos caer nuestros brazos y piernas que estamos usando.</li> </ul>	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nos relajamos pasando una pluma por nuestro rostro y manos</li> <li>- Dibujamos la actividad realizadas.</li> </ul>	

**V. Evaluación:** La participación activa de los niños, de la coevaluación.

## DISEÑO DE SESION EXPERIMENTAL

- I. DATOS INFORMATIVOS:**
- a. UGEL: HUARI
  - b. NIVEL: Educación Inicial.
  - c. I.E.I.: N° 112 - Vistoso
  - d. EDAD: 4 AÑOS
  - e. SECCION: Única
  - f. DIRECTOR: RIOS CAMILOAGA, FLAVIANO
  - g. DOCENTE DE AULA: VALENTIN RODRIGUEZ, MARLENE RUTHI
  - h. ESTUDIANTE DE INVESTIGACION: BETSY NANCY GIRALDO VILLANUEVA
- II. TITULO DE LA SESIÓN:** Realizan Volantines en la Colchoneta
- III. APRENDIZAJES ESPERADOS:** Propiciar la participación activa de los niños.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
<b>PSICOMOTRIZ</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e interés, y según la característica de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. Ejemplo: un niño juega a poner un pie delante del otro sin perder el equilibrio	Lista de cotejo

#### IV. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ESTRATEGIAS Y METODOLOGIA	RECURSOS
INICIO	Se cuenta a los niños y niñas la historia de José el caracol ¿Qué podríamos hacer para ayudar a José a recuperar su color? escuchamos sus ideas se les presenta algunos materiales como cascara de huevo, yute en trozos, aserrín, etc. Los niños y niñas exploran el material y elijen el que cada uno desee.	Colchonetas  Taburetes
DESARROLLO	Realizan el siguiente juego que es capitán manda o el rey manda ¿Cómo lo van realizar? ¿Cuántos van a jugar? ¿Quiénes van jugar? ¿les gustara el juego? ¿Cómo se sienten después de jugar ¿ Con el material elegido lo pegan en el caracol y finalmente lo pintan con tempera y pincel para que José recupere su color	
CIERRE	Exponen sus trabajos de acuerdo a lo que realizaron y como se sentían.  Exponen sus trabajos y comentan que les pareció trabajar con el material elegido. ¿Que aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto?, ¿en qué tuviste dificultad?	

V. **Evaluación:** La participación activa de los niños, de la coevaluación.

## DISEÑO DE SESION EXPERIMENTAL

- I. DATOS INFORMATIVOS:**
- a. UGEL: HUARI
  - b. NIVEL: Educación Inicial.
  - c. I.E.I.: N° 112 - Vistoso
  - d. EDAD: 4 AÑOS
  - e. SECCION: Única
  - f. DIRECTOR: RIOS CAMILOAGA, FLAVIANO
  - g. DOCENTE DE AULA: VALENTIN RODRIGUEZ, MARLENE RUTHI
  - h. ESTUDIANTE DE INVESTIGACION: BETSY NANCY GIRALDO VILLANUEVA
- II. TITULO DE LA SESIÓN: Lanzan pelotas de colores.**
- III. APRENDIZAJES ESPERADOS: Desarrollan su coordinación motora gruesa.**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Construye su identidad	Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. Reflexiona y argumenta éticamente.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás y muestra su simpatía o tratar de ayudar. Ejemplo: una niña observa que otro compañero está llorando porque le cayó un pelotazo. Se acerca para darle la mano y consolarlo	Lista de cotejo

#### IV. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ESTRATEGIAS METODOLOGIA	Y	RECURSOS
INICIO	-Entonan la canción” Los colores” -comentan a cerca de la canción -Que colores hemos mencionado		Juegos recreativos  Laminas Hojas colores
DESARROLLO	Salen al patio y forman dos grupos. Realizan el juego achicando pelotas -El primer grupo se ubican para lanzar las pelotas de colores dentro de caja. -El segundo grupo también se ubica para lanzar las pelotas, pero dentro del otro equipo Ganador es aquel que tiene pocas pelotas en su cancha Se le pregunta. ¿le gusta el juego? ¿Qué le parecio? ¿Cómo se sintieron?		
CIERRE	. Los niños intercambian las pelotas de esta manera identifican colores. Los niños desarrollaron el juego democráticamente.		

#### V. Evaluación: Mediante la observación.

## DISEÑO DE SESION EXPERIMENTAL

- I. DATOS INFORMATIVOS:**
- a. UGEL: HUARI
  - b. NIVEL: Educación Inicial.
  - c. I.E.I.: N° 112 - Vistoso
  - d. EDAD: 4 AÑOS
  - e. SECCION: Única
  - f. DIRECTOR: RIOS CAMILOAGA, FLAVIANO
  - g. DOCENTE DE AULA: VALENTIN RODRIGUEZ, MARLENE RUTHI
  - h. ESTUDIANTE DE INVESTIGACION: BETSY NANCY GIRALDO VILLANUEVA
- II. TITULO DE LA SESIÓN: Aprendemos una danza.**
- III. APRENDIZAJES ESPERADOS: Identifican y valoran las danzas de nuestro Perú.**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Canta, baila y/o tararea canciones, o improvisa canciones Observa atentamente, durante un lapso de tiempo breve, como bailan otras personas.	Lista de cotejo.

#### IV. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ESTRATEGIAS Y METODOLOGIA	RECURSOS
INICIO	Escuchan la música el huayno “Rosita” los niños escuchan atentamente acompañando con aplausos. La profesora pregunta: ¿qué música es?, ¿de dónde es?, ¿Quién lo canta?, ¿la conocen?, ¿de dónde será ella?, ¿alguna vez la han escuchado? ¿Quieren aprender a cantar y bailar su canción? ¿Cómo su vestimenta?	CDS Grabadora Laminas.



DESARROLLO	<p>La docente presenta una lámina de Nilver ore, los niños observan espontáneamente se forma un dialogo compartido a cerca de él, recordándoles que él representa a nuestra música andina.</p> <p>La docente pone la música del huaynito y cantan acompañado de palmadas.</p> <p>La docente realiza pasos del huayno y los niños acompañan libremente</p>	
CIERRE	<p>¿les gusto la música? ¿a quién hemos conocido? ¿Cómo se llama? ¿Qué música canta?</p> <p>Para la siguiente clase la docente por grupos pide traer trajes típicos como sombrero, saco, pollera, etc</p>	

**V. Evaluación:** Mediante la observación

## DISEÑO DE SESION EXPERIMENTAL

- I. DATOS INFORMATIVOS:**
- a. UGEL: HUARI
  - b. NIVEL: Educación Inicial.
  - c. I.E.I.: N° 112 - Vistoso
  - d. EDAD: 4 AÑOS
  - e. SECCION: Única
  - f. DIRECTOR: RIOS CAMILOAGA, FLAVIANO
  - g. DOCENTE DE AULA: VALENTIN RODRIGUEZ, MARLENE RUTHI
  - h. ESTUDIANTE DE INVESTIGACION: BETSY NANCY GIRALDO VILLANUEVA
- II. TITULO DE LA SESIÓN: Realizan juegos libres.**
- III. APRENDIZAJES ESPERADOS: Desarrollan su coordinación motora gruesa.**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
<b>PSICOMOTRICIDAD</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.  Realiza acciones motrices básicas, como, correr y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres.	Lista de cotejo

#### IV. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ESTRATEGIAS Y METODOLOGIA	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"><li>- Salen al patio para correr, saltar y caminar libremente.</li></ul> Para luego seguir con las indicaciones de la profesora.	Libro de cuentos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"><li>- En el desarrollo de las actividades la profesora les cuenta un pequeño cuento del caballo Pérez, para luego:</li><li>- La docente les pide a los niños que caminen como el pato, que salten como los conejos y finalmente corran como los caballos.</li></ul> Delimitamos el espacio y un grupo de niños saltan los obstáculos lo mismo hace el otro grupo de niños de esta manera participando todos los niños	Materiales
CIERRE	Corren y saltan libremente imitando al caballito perez. -¿Que aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto?, ¿en qué tuviste dificultad	

#### V. Evaluación: Mediante la observación.

## DISEÑO DE SESION EXPERIMENTAL

- I. DATOS INFORMATIVOS:**
- a. UGEL: HUARI
  - b. NIVEL: Educación Inicial.
  - c. I.E.I.: N° 112 - Vistoso
  - d. EDAD: 4 AÑOS
  - e. SECCION: Única
  - f. DIRECTOR: RIOS CAMILOAGA, FLAVIANO
  - g. DOCENTE DE AULA: VALENTIN RODRIGUEZ, MARLENE RUTHI
  - h. ESTUDIANTE DE INVESTIGACION: BETSY NANCY GIRALDO VILLANUEVA
- II. -Título de la sesión. Saltan obstáculos.**
- III. Aprendizajes esperados: Desarrollan su coordinación motora gruesa.**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.  Realiza acciones motrices básicas, como, correr y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres.	Lista de cotejo

### VI. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ESTRATEGIAS Y METODOLOGIA	RECURSOS
INICIO	Salimos al patio realizamos ejercicios de calentamiento de partes gruesas y luego trotamos como caballitos.	Niños tizas tarros de leche pelotas

		Cintas.
DESARROLLO	La maestra coloca los tarros de leche en una fila y a una distancia una de la otra y pide a los niños correr saltando sobre esos tarros u obstáculos lo mismo hacen con las pelotas y las cintas corriendo y saltando sobre ellas. Los niños participan activamente con alegría y entusiasmo. Luego se sientan formando un círculo. Simulan coger una flor aspirando y expirando aire. Vuelven al aula en forma ordenada.	
CIERRE	Nos relajamos, realizando ejercicios de respiración.	

**IV. Evaluación:** Mediante la observación.

## DISEÑO DE SESION EXPERIMENTAL

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. UGEL: HUARI
- b. NIVEL: Educación Inicial.
- c. I.E.I.: N° 112 - Vistoso
- d. EDAD: 4 AÑOS
- e. SECCION: Única
- f. DIRECTOR: RIOS CAMILOAGA, FLAVIANO
- g. DOCENTE DE AULA: VALENTIN RODRIGUEZ, MARLENE RUTHI
- h. ESTUDIANTE DE INVESTIGACION: BETSY NANCY GIRALDO VILLANUEVA

### II. TITULO DE LA SESIÓN: Realizan movimientos de coordinación mota gruesa.

### III. APRENDIZAJES ESPERADOS: Desarrollan su coordinación motora gruesa.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Realiza acciones matrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos.  Realiza acciones motrices básicas, como, correr y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres.	Lista de cotejo.

### IV. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ESTRATEGIAS Y METODOLOGIA	RECURSOS
INICIO	Salen en orden al patio delimitan el espacio. Caminan	Pelotas

	y corren hacia adelante y hacia atrás, corren en fila a una indicación para luego seguir corriendo.	
DESARROLLO	Caminan de puntas y talones en forma libre. Luego caminan sobre las figuras geométricas ya trazadas en el piso por la docente con los brazos extendidos manteniendo su equilibrio.	
CIERRE	-Nos imaginamos que tenemos frente a nosotros una cuerda como los equilibristas y caminamos libremente sobre ella.	

**V. Evaluación:** La participación activa de los niños, de la coevaluación.

## DISEÑO DE SESION EXPERIMENTAL

- I. DATOS INFORMATIVOS:**
- a. UGEL: HUARI
  - b. NIVEL: Educación Inicial.
  - c. I.E.I.: N° 112 - Vistoso
  - d. EDAD: 4 AÑOS
  - e. SECCION: Única
  - f. DIRECTOR: RIOS CAMILOAGA, FLAVIANO
  - g. DOCENTE DE AULA: VALENTIN RODRIGUEZ, MARLENE RUTHI
  - h. ESTUDIANTE DE INVESTIGACION: BETSY NANCY GIRALDO VILLANUEVA
- II. TITULO DE LA SESIÓN: Realizan movimientos de motora gruesa.**
- III. APRENDIZAJES ESPERADOS: Propiciar la participación activa de los niños.**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INST. DE EVALUACIÓN
<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Realiza acciones matrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y en un tiempo determinado interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	- Demuestra autonomía en sus acciones y movimientos. Realiza acciones matrices básicas, como, correr y trepar, en sus actividades cotidianas y juegos libres.	Lista de cotejo

### IV. SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO	ESTRATEGIAS Y METODOLOGIA	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salen al patio para correr, saltar y caminar libremente.</li> <li>- Para luego seguir con las indicaciones de la profesora.</li> </ul>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En el desarrollo de las actividades la profesora les cuenta un pequeño cuento del caballo Pérez, para luego:</li> <li>- La docente les pide a los niños que caminen como el pato, que salten como los conejos y finalmente corran como los caballos.</li> <li>- Delimitamos el espacio y un grupo de niños</li> </ul>	Niños Docente



	saltan los obstáculos lo mismo hace el otro grupo de niños de esta manera participando todos los niños	
CIERRE	-Corren y saltan libremente imitando al caballito perez. -¿Que aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto?, ¿en qué tuviste dificultad?	

**V. Evaluación:** Mediante la observación.

## FOTOS















**Fuente:** Elaboración propia

