

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y**  
**DOCENCIA SUPERIOR**



**LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” Y LA MOTRICIDAD GRUESA**  
**EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN**  
**EDUCATIVA INICIAL N° 782, HUÁNUCO, 2019**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ÉTICA Y VALORES EN**  
**EDUCACIÓN**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN**  
**EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA**  
**SUPERIOR**

**TESISTA: RAMIREZ GONZALES VILMA**  
**ASESOR: DR. SALINAS ORDOÑEZ LESTER FROILAN**

**HUÁNUCO - PERÚ**

**2020**

## **DEDICATORIA**

A: Mi marido y a mi hijo por su amor inquebrantable, su paciencia y su estímulo a lo largo de mi viaje para convertirme en la mejor versión de mí misma.

**Vilma**

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Nacional Hermilio Valdizán y a la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación por cobijarme en su claustro universitario.

A los padres de familia y niños de la institución educativa inicial N° 782, Huánuco por el apoyo brindado en la aplicación de la investigación.

Al Dr. Lester Froilan Salinas Ordoñez por el asesoramiento oportuno para la materialización de este trabajo de investigación.

## RESUMEN

El estudio titulado “los juegos al aire libre y la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial N° 782, Huánuco, 2019”. El método desarrollado pretende profundizar el análisis utilizando los resultados del pre-test y pos-test, con 24 niños y niñas de la Escuela N° 782 El Mirador, las Moras. La muestra estuvo conformada por un grupo experimental, quienes fueron seleccionados mediante un método de muestreo intencional no probabilístico por parte del investigador. El investigador utilizó una guía de observación para fomentar la cooperación. Para la estimación de los estadísticos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial y se realizó la prueba t de Student para contrastar las hipótesis. El valor estimado de "t" ( $t = 21,989$ ) es mayor que el valor tabular ( $t = 1,7138$ ) con un grado de confianza de 0,05 ( $21,989 > 1,7138$ ). Como la diferencia entre los valores "t" es estadísticamente significativa, se acepta la hipótesis general del estudio y se rechaza la hipótesis nula, por lo que se puede concluir que la hipótesis planteada: Existe una mejora significativa en la motricidad gruesa después de realizar el juego al aire libre.

**Palabras claves:** Juego, motricidad gruesa, lateralidad, esquema corporal.

## ABSTRACT

The present research entitled "outdoor games and gross motor skills in four-year-old children of the initial educational institution N° 782, Huánuco, 2019". The method developed aims to deepen the analysis and interpretation of the results where the pre-experimental design with pre-test and post-test was applied, working with a sample of 24 boys and girls of the Educational Institution N° 782 of Mirador, Las Moras, with an experimental group selected with the type of non-probabilistic intentional sampling at the discretion of the researcher to whom the observation guide has been used as a tool to coerce cooperation. For the estimation of statistics, descriptive and inferential statistics were used and Student's t-test was performed to contrast the hypotheses. The estimated "t" value ( $t = 21.989$ ) is greater than the tabular value ( $t = 1.7138$ ) with a confidence level of 0.05 ( $21.989 > 1.7138$ ). As the difference between the t-values is statistically significant, the general hypothesis of the study is accepted and the null hypothesis is rejected, so it can be concluded that the hypothesis: There is a significant improvement in gross motor skills after playing outdoor games.

**Keywords:** Play, gross motor skills, laterality, body schema.

## ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÍNDICE.....	vi
INTRODUCCIÓN.....	viii
<b>CAPÍTULO I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	
1.1. Fundamentación del problema.....	10
1.2. Justificación e importancia de la investigación.....	11
1.3. Viabilidad de la investigación.....	12
1.4. Formulación del problema.....	13
1.4.1. Problema general.....	13
1.4.2. Problemas específicos.....	13
1.5. Formulación de los objetivos.....	13
1.5.1. Objetivo general.....	13
1.5.2. Objetivo específicos .....	14
<b>CAPÍTULO II. SISTEMA DE HIPÓTESIS</b>	
2.1. Formulación de las hipótesis .....	15
2.1.1. Hipótesis general.....	15
2.1.2. Hipótesis específicos.....	15
2.2. Operacionalización de variables.....	17
2.3. Definición de términos operacionales .....	19
<b>CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO</b>	
3.1. Antecedentes.....	20
2.1.1. A nivel internacional.....	20
2.1.2. A nivel nacional.....	22
2.1.3. A nivel local.....	27
3.2. Bases teóricas.....	29

3.3. Bases conceptuales.....	55
<b>CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO</b>	
4.1.Ámbito .....	58
4.2.Tipo y nivel de investigación.....	58
4.3. Población y muestra.....	58
4.3.1. Descripción de la población.....	58
4.3.2. Muestra y método de muestreo.....	59
4.3.3. Criterios de inclusión y exclusión.....	60
4.4. Diseño de investigación.....	60
4.5. Técnica e instrumentos.....	61
4.5.1. Técnicas.....	61
4.5.2. Instrumentos.....	61
4.6. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos.....	63
4.7. Aspectos éticos.....	64
<b>CAPÍTULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>	
5.1.Análisis descriptivo.....	65
5.2. Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis.....	73
5.3. Discusión de resultados.....	77
5.4. Aporte científico de la investigación.....	79
CONCLUSIONES.....	80
SUGERENCIAS.....	81
REFERENCIAS .....	82
ANEXOS.....	84

## INTRODUCCIÓN

En el ámbito internacional la psicomotricidad es más importante, ya que contribuye en el desarrollo íntegro del niño. Así mismo Ortega (2006) define la psicomotricidad como "enfoque educativo, reeducativo y terapéutico basado en una conversación entre el cuidador y el niño que utiliza una mediación activa, principalmente física, para fomentar el crecimiento y el desarrollo saludables del niño dentro de una conexión segura, de confianza y descentralizada" (p.45).

Retomado a Díaz (1999) menciona que se tienen en cuenta simultáneamente los componentes físicos, emocionales y cognitivos del conjunto de habilidades de una persona. utilizando el yo físico y el movimiento como trampolín hacia el pleno desarrollo, la independencia funcional y las ganancias neurológicas. Así mismo Berruezo (2000) define la psicomotricidad como el estudio de cómo las personas utilizan el movimiento para transmitir sus emociones y pensamientos. Porque sólo cuando el hombre reconozca su propio cuerpo y su espíritu como entidades distintas será capaz de interactuar con éxito con los demás que le rodean.

Por otro lado, Mila (1996) explica que el campo de la psicomotricidad se ocupa de la aplicación de métodos y procedimientos a poblaciones específicas con la intención de lograr determinados objetivos. En el ámbito nacional, la psicomotricidad es considerada en las rutas de aprendizaje (2015) en el área personal social "El desarrollo psicomotor y cuidado del cuerpo". La psicomotricidad es la conexión física, emocional y mental que se expresa a través del juego, el movimiento y el gesto. Las habilidades motrices del niño proporcionan una ventana al significado de su conducta, y esta ventana está abierta a la interpretación (p. 16).



Con el objetivo no sólo de resolver estos retos a nivel institucional sino de servir de referencia para futuros estudios a nivel local, regional y nacional, la presente investigación examina la mejora de la motricidad gruesa tras la aplicación de juegos al aire libre en la Institución Educativa Inicial N° 782 de Huánuco.

A continuación, se resumen los cinco apartados de la investigación:

El Capítulo I: Problema de investigación, se detalla aspectos sobre la motricidad gruesa y la aplicación de los juegos al aire libre en la Institución Educativa Inicial N° 782 de Huánuco, donde planteamos objetivos, hipótesis, variables, así como la justificación e importancia de la investigación.

El Capítulo II: Marco teórico, donde se presenta los antecedentes, fundamentos teóricos, concepciones y enfoques de conocimientos interdisciplinarios de investigadores, que sustentan la investigación.

El Capítulo III: Marco metodológico, donde se especifica el tipo y diseño, la población y muestra utilizadas, así como las técnicas y procedimientos del desarrollo de la investigación.

El Capítulo IV: Resultados, mostramos los resultados más relevantes de la investigación, con aplicación de la estadística como instrumento de medida.

El Capítulo V: Discusión de resultados, mostramos la contrastación del trabajo de campo con el problema planteado, los antecedentes, las bases teóricas, la prueba de hipótesis y el aporte científico de esta investigación.

Al final de mi estudio, proporciono mis conclusiones, recomendaciones, una amplia bibliografía y cualquier material complementario pertinente.

## **CAPÍTULO I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1.1. Fundamentación del problema**

La etapa preescolar es un momento crucial en la vida de una persona, ya que sienta las bases de su crecimiento futuro. El potencial de los niños a esta edad debe fomentarse pronto, ya que sienta las bases para el resto de sus vidas.

La capacidad de mover los músculos en armonía, de mantener el equilibrio y de desarrollar la agilidad, la fuerza y la velocidad de los movimientos son aspectos del desarrollo del niño que se benefician enormemente del desarrollo de sus capacidades motoras gruesas.

Sin el juego, es difícil concebir los primeros años de un niño. Las cosquillas, el balanceo y otras interacciones físicas tempranas con el recién nacido están llenas del espíritu de la diversión Calmels (2010): “Los juegos de crianza dan nacimiento a lo que denominó juego corporal [...] nombrarlos como juegos corporales remite a la presencia del cuerpo y sus manifestaciones. Implica esencialmente tomar y poner el cuerpo como objeto y motor del jugar” (p. 1). Los primeros juegos corporales que surgen en la interacción entre un niño, un instructor y un agente educativo sientan las bases de la confianza, la seguridad y la identidad del sujeto. Mientras los estrechos contactos físicos iniciales que definen el juego en la primera infancia se van distanciando, las niñas y los niños empiezan a utilizar sus cuerpos de forma más activa e independiente, participando en saltos, deslizamientos, lanzamientos, carreras y otras actividades intencionadas que conforman los juegos y las rondas.

En la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador de las Moras de Huánuco, se cuenta en promedio con 11 niños y 10 niñas por año, cuyas destrezas motrices como los esquemas corporales, lateralidad y equilibrio son diferentes. Presentando en algunos niños y niñas mayor notoriedad de acuerdo al año.

Para poder desarrollar estas destrezas motrices, se aplican muchas técnicas; desarrollado por autores de diferentes países o regiones, de diferentes culturas y economías que la nuestra.

Proponemos este estudio porque queremos saber si los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, mejoran sus habilidades motrices gruesas mediante el juego de actividades "al aire libre" y en qué medida.

## **1.2. Justificación e importancia de la investigación**

El propósito de esta investigación fue ver si las actividades "externas" eran efectivas para fomentar el crecimiento de las habilidades motoras gruesas de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador en Las Moras, Huánuco, que tenían cuatro años. Los niños necesitan practicar sus habilidades motrices gruesas para mejorar su coordinación motriz, lo que a su vez les ayudará a conocer el esquema de su cuerpo, la lateralidad y el equilibrio, todas ellas habilidades cruciales que deben ser fomentadas desde una edad temprana.

Se utilizó el criterio de Hernández y se encontró que la investigación era aplicable (2014). A continuación se justifica el presente estudio:

**Teórico.** La justificación teórica del estudio se refería a la incorporación de información sobre los juegos al aire libre y la motricidad gruesa; la investigación científica presentada tiene un alto grado de significación porque permite enriquecer el marco teórico que la sustenta; y el

resultado del estudio pretendía mejorar la motricidad fina de los niños para que estuvieran mejor capacitados para afrontar los retos que se les presentaran en la vida.

**Metodológico.** La investigación se justifica desde el punto de vista metodológico porque el diseño de la investigación fue apropiado para el tema en cuestión, los instrumentos de investigación fueron creados y validados en el contexto apropiado, y las experiencias resultantes pueden utilizarse para informar el diseño y la ejecución de futuros estudios más amplios y profundos, todos los cuales se beneficiarán del creciente cuerpo de conocimientos de la comunidad de investigación y del enfoque sistemático de la metodología.

**Legal.** Se siguieron las pautas para hacer investigación en la Escuela de Postgrado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

### 1.3. Viabilidad de la investigación

**Bibliográfica:** Se proporcionó bibliografía adecuada y actualizada sobre el tema de este esfuerzo de estudio en relación con los deportes al aire libre en el desarrollo de las habilidades motoras gruesas de los niños.

**Accesibilidad:** Todas las herramientas necesarias para el progreso típico del proyecto de tesis estaban a mano.

**Económico:** Dada la importancia de este estudio para su formación de posgrado y sus objetivos profesionales, la autora se ha comprometido a financiar personalmente todos los costes asociados.

**Antecedentes:** El investigador recopiló los datos de referencia de los archivos de la biblioteca universitaria y de las bibliotecas virtuales mundiales, nacionales y locales. Además, se consultaron varias bases de datos.

**Tiempo:** El investigador dispuso de tiempo suficiente para llevar a cabo este proyecto de forma satisfactoria.

#### **1.4. Formulación del problema**

##### **1.4.1. Problema general**

¿De qué manera los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, 2019?

##### **1.4.2. Problemas específicos**

- ¿De qué manera los juegos “al aire libre” desarrollan el esquema corporal en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco?
- ¿De qué manera los juegos “al aire libre” desarrollan la lateralidad en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco?
- ¿De qué manera los juegos “al aire libre” desarrollan el equilibrio en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco?

#### **1.5. Formulación de objetivos**

##### **1.5.1. Objetivo general**

Determinar en que medida los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, 2019.

### **1.5.2. Objetivos específicos**

- Determinar en qué medida los juegos “al aire libre” desarrolla el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco.
- Determinar “en qué medida los” juegos “al aire libre” “desarrolla la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de” Mirador, Las Moras, Huánuco.
- Determinar en qué medida los juegos “al aire libre” desarrolla el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco.

## CAPÍTULO II. SISTEMA DE HIPÓTESIS

### 2.1 Formulación de las hipótesis

#### 2.1.1 Hipótesis general

**Ha:** Los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, 2019.

**Ho:** Los juegos “al aire libre” no desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, 2019.

#### 2.1.2 Hipótesis específicos

**H1:** Los juegos “al aire libre” desarrolla el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco.

**H0:** Los juegos “al aire libre” no desarrolla el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco.

**H2:** Los juegos “al aire libre” desarrolla la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco.

**H0:** Los juegos “al aire libre” no desarrolla la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco.

**H3:** Los juegos “al aire libre” desarrolla el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco.

**H0:** Los juegos “al aire libre” no desarrolla el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco.



## 2.2. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE VALORIZACION
<b>Variable Independiente</b>  <b>LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE”</b>	Los juegos de este tipo suelen necesitar zonas amplias, ya que sus estilos de movimiento expansivos se verían truncados si se jugaran en entornos reducidos como las aulas.	Planificación	“Diseña el programa para la aplicación de los juegos al aire libre.”	Nunca (1)  Algunas veces (2)  Siempre (3)
		Ejecución	“Aplica el programa de los juegos al aire para los niños y niñas de cuatro años.”	Nunca (1)  Algunas veces (2)  Siempre (3)
		Evaluación	“Evalúa el programa de los juegos al aire para los niños y niñas de cuatro años.”	Nunca (1)  Algunas veces (2)  Siempre (3)
<b>Variable Dependiente</b>  <b>LA MOTRICIDAD GRUESA</b>	La “capacidad de controlar el cuerpo para realizar movimientos importantes se conoce como motricidad gruesa. En el proceso de desarrollo de la motricidad” gruesa se trabajan grandes grupos musculares. Para mejorar su precisión, equilibrio y coordinación, los niños deben aprender a dominarlos.	Esquema corporal	“Camina coordinadamente al subir escaleras.”  “Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso.”  “Lanza y atrapa la pelota con ambas manos.”  “Coordina los brazos al rodar en la colchoneta.”  “Camina con pasos largos y cortos.”  “Corre lento y rápido.”  “Lanza la pelota lejos y cerca.”	Nunca (1)  Algunas veces (2)  Siempre (3)

	Además, ésta es la primera etapa de la tonificación de los músculos más pequeños. Como dependen unos de otros, la motricidad fina de un niño y su motricidad gruesa hacen que sea más difícil para él aprender a escribir o concentrarse en la escuela.		“Camina delante o detrás del compañero.”	
		Lateralidad	<p>“Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas.”</p> <p>“Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros.”</p> <p>“Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro.”</p> <p>“Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando el pañuelo.”</p> <p>“Describe objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha-izquierda.”</p> <p>“Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero.”</p>	<p>Nunca (1)</p> <p>Algunas veces (2)</p> <p>Siempre (3)</p>
		Equilibrio	<p>“Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos.”</p> <p>“Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.”</p>	<p>Nunca (1)</p> <p>Algunas veces (2)</p> <p>Siempre (3)</p>

## **2.3 Definición operacional de las variables**

### **Variable independiente**

#### **Juegos al aire libre**

Los juegos al aire libre, debido a que estimulan, la actividad motora como el equilibrio, el esquema corporal y la lateralidad. Que fueron aplicado en 15 sesiones a la muestra establecido, y antes de realizar el experimento se realizó un pre test y luego de las 15 sesiones un post test.

### **Variable dependiente**

#### **Motricidad gruesa**

Conjunto de relaciones interpersonales que promueve el ejercicio de derechos, la participación activa, una comunicación efectiva, estableciendo normas Se aplicó dentro de las 15 sesiones actividades donde se medirán con el instrumento de recolección de datos que fue la guía de observación a la muestra seleccionada en la investigación, conformado por 16 ítems.

## CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO

### 3.1 Antecedentes de investigación

#### A) Antecedentes internacionales

Pazmiño y Proaño (2009) en su tesis denominada: “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”, Diseñado y aplicado por estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi de Ecuador, el objetivo general del manual fue ayudar a los niños de dos y tres años de la guardería del Barrio Patután a fortalecer sus habilidades motoras gruesas. Las conclusiones del estudio fueron:

Los niños y las madres del vecindario forman la comunidad educativa de la guardería de Patután, donde trabajan juntos para ayudarse mutuamente a tener éxito en la escuela y a desarrollar habilidades sociales y físicas saludables. Juntos, madres, padres y niños participan en una amplia gama de actividades -sociales, intelectuales, culturales y deportivas- que contribuyen al crecimiento y desarrollo del sistema escolar local en su conjunto. Tras realizar los numerosos ejercicios indicados en el manual de ejercicios, las madres y los niños de la comunidad han observado que el niño es una criatura activa, dinámica y social, capaz de integrarse espontánea y fácilmente en su entorno. Las madres de la comunidad que están familiarizadas con la estimulación de los grandes grupos musculares de sus hijos informan de un aumento significativo del compromiso de sus hijos con las actividades y la inventiva. La utilización de las técnicas expuestas en 'este manual de ejercicios, que contiene información sobre el equilibrio y la coordinación en todos los tipos de locomoción conseguidos a través de una fuerte actividad motriz, ha demostrado resultados muy favorables en todas

las circunstancias, ya que trabaja con el dominio, la fuerza muscular y el movimiento de la marcha del niño.

Dueñas (2015) en su tesis denominada: “LOS JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU EFECTO EN EL DESARROLLO PSICOMOTRIZ DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO MARÍA ASTUDILLO DEL CANTÓN BABAHOYO”. Creado por investigadores de la Universidad de Babahoyo de Ecuador, su objetivo general era examinar cómo afectaba a la educación de sus alumnos el uso de juegos pedagógicos por parte de la Unidad Educativa "Adolfo Mara Astudillo". Las conclusiones fueron:

La mayoría de los monitores de las aulas no utilizan juegos educativos destinados a mejorar las habilidades motrices de los alumnos. Dado que muchos niños tienen problemas con la manipulación de objetos, es evidente que no han progresado en el desarrollo de las habilidades motrices. No existe un manual para educadores que detalle cómo utilizar los juegos didácticos para fomentar el desarrollo de las habilidades motoras de los alumnos.

Se ha demostrado que la enseñanza y el aprendizaje a través de juegos mejoran el entusiasmo y el interés de los alumnos por su trabajo en el curso, lo que a su vez mejora sus resultados de aprendizaje. Existe una clara correlación entre la diversidad de herramientas y materiales didácticos y los resultados de aprendizaje de los alumnos. Tras estudiar los efectos positivos de los juegos en el aprendizaje de los alumnos, se prevé utilizar este método en diferentes entornos de clase. Los juegos propuestos presentan un marco flexible que permite reutilizar elementos de los mismos con poco esfuerzo.

Sánchez (2008) en su tesis denominada: “INCIDENCIA DE LOS FACTORES PSICO - EDUCATIVOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DEL

CENTRO EDUCATIVO LUCERITO, DEL CANTÓN BAÑOS, PROVINCIA DEL TUNGURAHUA, EN EL PERÍODO 2006-2007”, Examinar los elementos psicoeducativos que inciden en el desarrollo de las habilidades motrices de los niños de 5 y 6 años del Centro Educativo "Lucerito" fue el objetivo general de la investigación realizada en la Universidad Técnica Ambato. A continuación, los hallazgos del estudio:

Tras analizar los datos de la encuesta y la observación, podemos afirmar que los 72 niños del Centro Educativo Lucerito necesitan participar en programas que les ayuden a desarrollar sus habilidades motrices. Debido a las múltiples fuerzas que entran en juego en el proceso de interaprendizaje, no consiguen adquirir plenamente la coordinación necesaria para cambiar de tarea con la misma facilidad. La ejecución incompleta de los ejercicios de lateralidad y motricidad fina por parte de los niños puede atribuirse al efecto de elementos como la técnica, el ambiente del aula y la falta de apoyo de los padres en su desarrollo. Sólo una pequeña proporción de la población investigada realiza actividades motrices de forma completa o casi completa.

## **B) Antecedentes nacionales**

Guevara (2015) en su tesis denominada “APLICACIÓN DE UN TALLER BASADO EN ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E.N.º 11513 JUAN PARDO Y MIGUEL DE PÁTAPO, PROVINCIA DE CHICLAYO”. El objetivo general de este programa, creado en la Universidad César Vallejo de Trujillo, fue implementar un taller de actividades lúdicas en la escuela primaria I.E.N.11513 JUAN PARDO Y MIGUEL del distrito de Pátapo de la provincia de Chiclayo para potenciar la capacidad de los alumnos de utilizar todo su cuerpo para desplazarse. Estas son las conclusiones del autor:

Uno de los principales objetivos de este estudio era ayudar a los alumnos a mejorar su competencia motriz. La aplicación del taller lleva a la conclusión de que los niños mejoran su personalidad de forma holística a través del juego, ya que no sólo les ayuda a desarrollar sus habilidades motoras, sino que también integra las interacciones a nivel de pensamiento, emoción y socialización, lo que lleva a mejorar el equilibrio y la coordinación en el aula. Es crucial señalar que las habilidades intelectuales, cognitivas y emocionales de los alumnos se desarrollan como resultado de la actividad lúdica, lo que obviamente es beneficioso para el proceso educativo dentro del aula. Podemos concluir que se cumplió el objetivo de potenciar las habilidades motrices gruesas de los alumnos de primer grado a través de la implementación de un taller de actividades lúdicas en la escuela I. E. "Juan Pardo y Miguel". Porque los niños mejoraron sus habilidades motoras gruesas desde el punto de vista de los patrones de movimiento fundamentales, desde el día del diagnóstico hasta el día final del taller, fue un éxito. En "Juan Pardo y Miguel" - Patapo, ya que los resultados indican que los niños tuvieron problemas con las habilidades motoras fundamentales. Por último, se determina que los bebés no desarrollarán habilidades motoras como la coordinación, el equilibrio y la lateralidad si no empiezan a participar en actividades lúdicas y juegos apropiados para su edad lo antes posible.

Becerra (2016) en su tesis doctoral "DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN CHICLAYO, AGOSTO DE 2016". Creada en la Universidad privada Juan Mejía Baca de Chicayo, esta prueba tenía como objetivo general medir el progreso psicomotor de los jóvenes. Los siguientes resultados se basan en el estudio realizado por la investigadora con 44 estudiantes de primer año de un colegio de Chiclayo en agosto de 2016.

Los niños necesitan una estimulación suficiente a través de los talleres de psicomotricidad, ya que los varones están sobrerrepresentados tanto en los niveles de retraso (5,26%) como en los de riesgo (57,89%) cuando se trata del desarrollo psicomotor en el ámbito de la coordinación. Las mujeres tienen más probabilidades de alcanzar el nivel de retraso (12%) en el desarrollo psicomotor en el ámbito de las habilidades motrices, y también es evidente que el 48% de las niñas están en situación de riesgo. En cuanto a las capacidades motrices, el 42,2% de los niños está en peligro, seguido del 6,8% que se encuentra en el nivel de retraso. En cuanto a su coordinación, el 52,3% de los niños está en peligro, y el 4,5% se encuentra en el nivel de retraso. Por ejemplo, el 45,45% de los niños tiene problemas para verter agua de un vaso a otro sin que se derrame, y el 59,10% tiene problemas para enhebrar una aguja. Además, el 84,10% de los niños tiene problemas para dibujar 9 o más piezas de una figura humana, y el 75,0% tiene problemas para clasificar cosas por tamaño. El 70% y el 84% de los niños corren el riesgo de sufrir retrasos en el desarrollo motor, siendo los ejemplos más comunes la marcha hacia delante con los dedos y los talones.

Chocce y Conde (2018) en su tesis denominada “JUEGOS POPULARES PARA DESARROLLAR MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA POMATAMBO DE OYOLO, PAUCAR DE SARA SARA”, el objetivo general del estudio realizado en la Universidad Nacional de Huancavelica fue caracterizar el desarrollo de la motricidad gruesa resaltando la importancia de los juegos populares de los infantes de 5 años de la institución educativa "Pomatambo" del distrito de Oyolo, provincia de Paucar de Sara Sara. Los resultados del estudio fueron:

El popular juego puede utilizarse como herramienta de enseñanza para ayudar a niños de tan solo cinco años a practicar y mejorar sus habilidades motrices gruesas. Utilizando la metodología "aprendemos jugando" para implementar este popular juego en el aula, pudimos ver el siguiente impacto. a. Seis de los 13 niños (46%) recibieron una calificación



de "B", lo que indica que todavía están trabajando en la mejora de sus habilidades de motricidad fina. b. El 33% obtuvo una "A", lo que indica que han dominado el material y pueden mostrar habilidades avanzadas de motricidad fina debido a sus nuevos conocimientos. El 21% del total de niños de 13 años entra en la categoría de los que cumplen los criterios de la letra "C" y, por tanto, se encuentran en las primeras fases de desarrollo de la motricidad gruesa. La naturaleza infinita de los juegos populares los convierte en una gran herramienta para enseñar a los niños no sólo a mover el cuerpo, sino también a pensar, sentir y comportarse. Los niños de las aldeas remotas de la región de Paucar de Sara Sara siguen valorando los juegos populares como una actividad lúdica esencial porque les ayudan a desarrollar las habilidades motrices necesarias para superar las dificultades de movimiento y equilibrio.

Quispe (2012) en su tesis titulada “NIVEL DE CONOCIMIENTO Y ACTITUD DE LOS PADRES SOBRE LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN RELACIÓN AL DESARROLLO PSICOMOTOR DEL NIÑO DE 4 A 5 AÑOS DE LA I.E. JORGE CHAVEZ TACNA - 2010”. Desarrollado por estudiantes en la Universidad Peruana Unión de Juliaca con el objetivo general de: Determinar la relación entre conocimientos y actitudes frente a estímulos tempranos en madres de niños de 4-5 años, los investigadores concluyeron lo siguiente:

Los hijos de padres con altos niveles de conocimiento de la estimulación temprana tienen más probabilidades de tener un desarrollo psicomotor típico (87,50%) que los de padres con bajos niveles de conocimiento “de la estimulación temprana (75%). La positividad de los padres hacia la estimulación temprana se asocia con un desarrollo psicomotor saludable de los niños (82,76%), mientras que la negatividad de los padres pone en riesgo a los niños (39,5%). El desarrollo psicomotor normal sólo es posible cuando los padres conocen la necesidad de la

estimulación temprana y mantienen un punto de vista positivo, y cuando se minimizan los peligros y retrasos asociados a este desarrollo. Se demostró que el conocimiento de los padres sobre la importancia de la estimulación temprana está significativamente relacionado con el desarrollo psicomotor de sus hijos con un nivel de confianza del 95% y una  $p < 0,05$ , tal como determinó la prueba de Chi-cuadrado. Al 95% de confianza y  $p < 0,05$ , la prueba de Chi-cuadrado indica una asociación significativa entre las creencias de los padres sobre la importancia de la estimulación temprana” y el posterior crecimiento psicomotor de sus hijos.

Aguilera, Martínez y Tobalino (2014) en su tesis titulada “ESTUDIO DE LA COORDINACIÓN MOTORA GRUESA EN NIÑOS DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS MUNICIPALES VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE 1287 Y AMAUTA II 216-1285 DEL DISTRITO DE ATE-LIMA AÑO 2014”. Los autores del estudio, de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle de Lima, concluyeron que los alumnos de primer grado de las escuelas municipales "Víctor Andrés Belaunde 1287" y "Amauta II 216-1285" del distrito de Ate Lima 2014 tenían niveles promedio de coordinación motriz gruesa similares a los de los niños del resto del país.

En 2014 en el municipio de Ate-Lima, Brasil, las Instituciones Educativas "Víctor Andrés Belaunde 1287" y "Amauta 11 216-1285" tuvieron niveles significativamente diferentes de "coordinación motora gruesa de los infantes del primer grado de primaria" (mayor en I.E.M. Víctor A. Belaunde 1287  $p < 0,05$ ). Utilizando una barra de equilibrio con tres pesos en cada pie, los niños de primer grado de las Instituciones Educativas Municipales "Víctor Andrés Belaunde 1287" y "Amauta 11 216-1285" del distrito de Ate-Lima 2014 tuvieron un desempeño significativamente diferente. (Mayor en la I.E. M. Víctor A. Belaunde 1287,  $p < 0,05$ ). Los niños del primer grado de primaria del distrito de Ate-Lima, 2014, presentan

diferencias significativas en su coordinación de salto lateral entre las instituciones educativas municipales "V́ctor Andŕs Belaunde 1287" y "Amauta 11 216-1285" (siendo mayor en la I.E. M. V́ctor A. Belaunde 1287 p 0,05), lo que sugiere que el trabajo en educaci3n f́sica en el primer grado puede explicar esta diferencia. Los alumnos de primer grado de los municipios de Ate-Lima en el ańo 2014 presentan diferencias estadísticamente significativas en su coordinaci3n de transposici3n lateral entre las instituciones educativas municipales "V́ctor Andŕs Belaunde 1287" y "Amauta 11 216-1285" (siendo mayor en el I. E.M. V́ctor A. Belaunde 1287 p 0,05), lo que indica que el I.E. V́ctor A. Belaunde 1287 realiza el desplazamiento lateral con mayor eficacia. Los alumnos de primer grado de las escuelas municipales "V́ctor Andŕs Belaunde 1287" y "Amauta 11 216-1285" del distrito de Ate-Lima en 2014 mostraron diferencias estadísticamente significativas en su capacidad de coordinar los saltos monopetales (siendo mayor en la I. E.M. V́ctor A. Belaunde 1287; p 0,05).

### **C) Antecedentes locales**

Castillo, Paucar y Zevallos (2015) en su trabajo de investigaci3n titulado: "PROGRAMA ACUATIKIDS PARA EL DESARROLLO DE MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCI3N EDUCATIVA N°32223 MARIANO DAMASO BERAÚN, HUÁNUCO, 2015". El objetivo principal de este estudio, creado en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, era comprobar si "ACUATIKIDS" ayudaba o no a los niños de 4 ańos de la Instituci3n Educativa N° 32223 "MARIANO DAMASO BERAUN" de Huánuco a mejorar sus habilidades motoras gruesas. Los autores del estudio concluyeron:

Los resultados obtenidos fijan al  $T$  calculada  $(32) = 54,9 > T(1,69)$  crítico, por lo que no se sostiene la hipótesis alternativa de que el programa "ACUATIKIDS" incrementaría el nivel de habilidades motoras gruesas en los niños de 4 años de la Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraun" N°3222. Por lo tanto, la capacidad del individuo para desarrollar sus habilidades motoras gruesas se ha cumplido plenamente. Los esfuerzos de la investigación condujeron a la invención del programa "ACUATIKIDS", y los resultados mostraron que el puntaje post-test para el crecimiento de la habilidad motora gruesa fue siempre del 100%, con un puntaje alto que osciló entre 48 y 60, aunque el puntaje pre-test nunca fue inferior a 34 en la escala de evaluación. De ello se deduce que la puntuación posterior a la prueba es mejor que la de la prueba previa. Las puntuaciones del grupo de control antes y después de la prueba siguen estando en el mismo lugar en la escala de valoración nunca, mientras que las del grupo experimental, con el que se administró la terapia utilizando el programa sugerido, superaron el punto de referencia para la mejora de las habilidades motoras gruesas. La motricidad gruesa fue evaluada mediante una ficha de observación, los resultados mostraron que los alumnos de 4 años de la Institución Educativa "MARIANO DMASO BERAN" N°32223. Huánuco, 2015 en el grupo experimental mostraron una mejora significativa en el transcurso de la prueba, pasando de un puntaje pre test de 20 a 33 puntos a un puntaje post test de 48 a 60 puntos en la escala vigesimal. Como resultado, la muestra de trabajo muestra un desarrollo óptimo de las habilidades motoras gruesas, con puntuaciones finales de 48 a 60 puntos, un aumento considerable sobre los 20 a 33 puntos mostrados en el pre-test. Las horas de trabajo, el post-test, la comparación de los datos de los post-test de ambos grupos (GC y GE) y la prueba de hipótesis apuntan a una exitosa implementación y evaluación del programa "ACUATIKIDS" a lo largo de 10 sesiones de aprendizaje. Las sesiones se centraron en el uso de métodos adecuados a la edad para fomentar el desarrollo equilibrado e integral de las habilidades motoras gruesas a través de la práctica dirigida.

Cecilio et al. (2018) en su trabajo de investigación titulado: “JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA AUTONOMIA DE LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 004 DE APARICIO POMARES, HUÁNUCO – 2018”. El propósito de este estudio, realizado en la Casa de estudios superiores Hermilio Valdizán de la ciudad de Huánuco, fue investigar el impacto del tiempo de “juego libre en los sectores sobre el desarrollo de la autonomía en los estudiantes de primer año de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares - 2018. Los investigadores llegaron a las siguientes” conclusiones:

En cuanto al grado "Los niños de cuarto grado de la Institución Educativa N° 004 de Aparicio Pomares, Huánuco, vieron incrementado significativamente su nivel de autonomía después de realizar el Juego Libre en los sectores". Dado que existen indicios estadísticamente suficientes para concluir que sí, el Juego Libre en los sectores tiene efectos positivos, y va a conducir al desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula "la I.E.I. Aparicio Pomares, Número 004. El grado de eficacia del juego libre en los sectores destaca por favorecer la toma de decisiones “en los niños de la Institución Educativa N°004 Aparicio Pomares, Huánuco - 2018. El grado de eficacia del juego libre en los sectores es considerable por cuanto fomenta la independencia y la autoestima en los niños del nivel inicial de 4 años de la Institución Educativa N° 004” de Aparicio Pomares, Huánuco - 2018.

## **3.2 Bases teóricas**

### **3.2.1 El juego y las actividades lúdicas**

La ludicidad es una extensión de la condición humana, siendo un componente del ser humano. La idea de lo lúdico se relaciona con el impulso de toda persona de expresar, experimentar y provocar en otros seres una variedad de sensaciones orientadas a la recreación que los

transportan a jugar, reír, gritar e incluso llorar, provocando una gama de emociones.

Una sucesión expansiva de acciones en las que interactúan la diversión, la creatividad y el juicio promueve el desarrollo psicosocial; la alineación de la personalidad, la seguridad y los valores pueden poner la ventaja del conocimiento.

En este contexto, Vygotsky define la lúdica como los "dinamismos del movimiento corporal que los recién nacidos ejecutan de forma regular, a través de los cuales realizan espontáneamente los lanzamientos esenciales", argumentando que estos movimientos deben tomarse en serio como una especie de investigación científica (Baque, 2013).

### **3.2.2. Importancia del juego**

Lo lúdico es la gran variedad de expresiones educativas, autóctonas y cotidianas propias de una determinada región, comunidad o sociedad. La alegría, la belleza, el juego, la imaginación, la vida y la muerte son aspectos de la experiencia humana que están ligados al espíritu lúdico, que es en sí mismo una extensión del modo de ser humano (Gutierrez et al., 2014, p.62)

Por todo lo anterior, es importante destacar que el juego es un método pedagógico que ayuda a establecer y crear circunstancias propicias para la socialización de los recién nacidos, facilitando así la adquisición de nueva información, comportamientos y normas a través del juego. Además, los niños son libres de usar su imaginación y creatividad mientras juegan, sirviendo como propiciadores de sus espacios sociales y diseñadores de sus propias estrategias relacionales con los compañeros (Gutierrez et al., 2014, p.62-63)

El juego es una de las dinámicas recreativas y educativas más importantes para todos los individuos, ya que ayuda al desarrollo de la confianza en sí mismo, la independencia y el temperamento en la primera infancia (Gutierrez et al., 2014, p. 65)

El progreso psicológico y benéfico de los humanos, así como la adquisición de habilidades y la formación de sus identidades, se ven impulsados por una disposición lúdica, que se manifiesta en una variedad de acciones caracterizadas por la interacción de deleite, diversión, inventiva y perspicacia (Gutierrez et al. p.67).

### **3.2.3. Definición del juego**

“El juego es, un medio en el que los individuos y animales examinan numerosas prácticas en incomparables asuntos y con diferentes resultados”. (Moyle, 1990).

“El juego es una actividad que viabiliza y proporciona a los infantes su crecimiento ya que a través del juego se van desarrollando de modo completa y conforme a todas sus capacidades y habilidades propios y sociales” (Bañeres, Bishop, y Claustre, 1990, p. 88)

Dado que se ha demostrado a través de varios estudios que el niño aprende mejor a través del juego, podemos concluir que el “juego, que son actividades que pueden ser guiadas o libres, se utilizan para lograr en los niños tener nuevas experiencias con la diversión y el disfrute” (Perez, 2015, p. 24).

Los niños aprenden más rápido cuando están físicamente activos y, a medida que se desarrollan, necesitan la libertad de explorar y jugar a su propio ritmo. Los bebés expresan sus sentimientos, inquietudes e ideas creativas de forma natural y

satisfactoria durante el juego, por eso éste es tan importante para su crecimiento y desarrollo (Perez, 2015, p. 24).

Según Piaget, el juego del niño refleja la fase evolutiva del individuo a través de su uso funcional o reproductivo del entorno. Es importante recordar que el juego de un bebé está moldeado por la etapa específica de desarrollo en la que se encuentra. Vygotsky, por su parte, sostiene que el juego es lo que los recién nacidos hacen de forma natural como medio para explorar su entorno (Perez, 2015, p. 25).

Por definición, un juego es una actividad que un ser humano crea a su libre albedrío, con reglas deliberadas establecidas en un contexto específico de tiempo y espacio. Esta definición sugiere que los juegos no sólo son divertidos y entretenidos, sino también muy eficaces para ayudar a las personas a desarrollar sus talentos y habilidades. Según el MINEDU, el juego “Favorece el desarrollo social, pues, propicia la integración a un grupo donde participa cooperativamente en una actividad, compartiendo materiales, llegando a acuerdos y aprendiendo a aceptar los puntos de vista y las decisiones de la mayoría”. (MINEDU, Ministerio de Educación, 2014, pág. 63)

Sin embargo, el juego de los niños no es cualquier tipo de juego, sino que es un juego con un objetivo pedagógico para ayudar a los niños menores de seis años a aprender habilidades importantes. Esto se debe a que el pequeño obtiene la satisfacción de ser aceptado por lo que realmente es, satisfaciendo una necesidad subyacente de estar en paz con el mundo. Al organizar las acciones del niño de forma específica y adecuada, este tipo de juego se desarrolla bajo reglas, pero se caracteriza, sin embargo, por su libertad; en él, el niño es capaz de autoafirmarse y favorecer sus procesos de socialización,



y el juego en sí mismo sirve para fines integradores y rehabilitadores sin que el niño necesite apoyarse en ningún material concreto.

Schiller (2002), nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega” El juego es un elemento natural del desarrollo y la maduración de un hombre.

Según la Real Academia de la Lengua Española, el juego se define como "el acto de jugar", que a su vez se define como "el acto de hacer cualquier cosa con deleite". También se afirma que el juego de los niños es un método natural y sin esfuerzo para absorber y asimilar nueva información; como resultado, los niños pueden aprender algo nuevo a través del juego sin la guía de un adulto. Desde este punto de vista, podemos concluir que el juego es una actividad que produce felicidad en el individuo, lo que permite absorber información sin problemas.

Ortega (1992) nos informa de que el juego de los niños es un escenario para que los actores se encuentren “con el mundo, con los demás y consigo mismos, y que es, por tanto, una oportunidad de aprendizaje y comunicación. La interacción del niño con los demás durante el juego le dará la oportunidad de crear redes espontáneas con personas afines y le proporcionará una dinámica de comunicación constante. Por lo tanto, el niño" adquirirá habilidades lingüísticas como consecuencia del mayor uso del lenguaje que se produce como subproducto natural de la mayor interacción y compromiso del niño con las otras personas que componen su entorno a través del juego. El sistema educativo convencional, con su énfasis en la regularidad y la uniformidad en el aula, puede ser sofocante tanto para la creatividad como para el genuino aprecio por el aprendizaje. Por lo tanto, es crucial para que los niños tengan “sus propias experiencias directas, en las que tomen espacios para su adecuado crecimiento y para sus propias inclinaciones, que se cambie el entorno común en el que se crea el aprendizaje rutinario

por un entorno estimulante de alegría y” autonomía (Rivas Merlos, 2016).

### **El juego**

Huizinga (2011) define el juego como una actividad en la que uno no está limitado por el tiempo o el lugar, en la que uno actúa por sí mismo de acuerdo con principios acordados, en la que uno experimenta placer como resultado de sus esfuerzos, que es distinta de la rutina diaria y que puede repetirse.

Según la cita anterior, el sentido del placer y la creatividad del niño pueden florecer cuando juegan en un ambiente en el que las reglas del juego son flexibles y adoptadas por el jugador. “Toda actividad que está dotada de placer funcional, y que se mantiene en pie en virtud de este mismo placer y gracias a él, cualesquiera que sean su ulterior rendimiento y sus relaciones de utilidad” (CALERO M, 2010)

Según Bühler, " en otras palabras, el juego es una actividad placentera que sigue desarrollándose con el tiempo, independientemente del nivel de experiencia del individuo o de los objetivos que se haya fijado", lo que significa que el niño necesita el juego para experimentar satisfacción, alegría, motivación y para aprender de forma agradable “y significativa los conocimientos que se descubren de forma natural e” interesante.

Zapata menciona que “El juego no exige esfuerzo, pero algunos pueden requerir más energía necesaria para realizar sus acciones cotidianas.” (ZAPATA, 2009).

Independientemente de la edad que tengan, los niños siempre encontrarán tiempo para jugar y, al hacerlo, se desarrollarán de

forma natural y satisfarán su insaciable curiosidad, al tiempo que satisfarán su deseo de adquirir conocimientos. Del mismo modo, el juego cultiva y mantiene una atmósfera acomodada a los déficits y necesidades del niño, tanto físicas como mentales, inspirándolo para el desarrollo completo de su carácter.

### **Lúdico**

El juego es la base del aprendizaje lúdico; es una actividad que se ha utilizado con éxito en las aulas de los centros educativos para promover una enseñanza eficaz y al mismo tiempo hacer que el proceso de aprendizaje sea divertido para el niño.

Con un objetivo pedagógico, lo lúdico es formativo porque nos anima a pensar y comportarnos libremente en medio de una experiencia modelada según el entorno del niño.

CALERO (2010) menciona que el juego abarca una amplia variedad de actividades en las que interactúan el placer, la diversión, la creatividad y el conocimiento, y promueve el desarrollo psicosocial, el moldeado de la personalidad, la evidencia de valores y puede estar orientado a la adquisición de información.

Es bien sabido que los juegos ayudan a los niños a crecer emocional y socialmente, sentando las bases de un carácter bien formado y un sentido saludable de sí mismos que les servirá para seguir aprendiendo y contribuir a la sociedad.

### **El juego Infantil**

En la sociedad actual, el juego de los niños no ha perdido su papel central en su desarrollo. Dado que el juego es algo natural para los niños, es lógico que estos juegos les ayuden a convertirse en adultos completos. Un niño no necesita que le enseñen a jugar, ya que es un pasatiempo natural y alegre.

Como resultado de la naturaleza interconectada y con propósito de las contribuciones del juego al desarrollo cognitivo, emocional y motriz de los niños, éstos pueden utilizar el juego para perseguir sus propios objetivos e intereses al tiempo que adquieren valiosas habilidades. El desarrollo del niño como ser social, aprendiz del lenguaje (hablado y mímico) y maestro de sus habilidades físicas (músculos, coordinación y conocimiento de su valor) se beneficia de las interacciones sociales y del entrenamiento que tiene lugar durante el juego.

Ten en cuenta que el niño juega porque es fundamentalmente una persona activa y porque sus acciones deben evolucionar en función de su nivel de desarrollo mental.

Dado que el niño es capaz de expresarse libremente durante el juego, manifestando inconscientemente situaciones a las que está expuesto diariamente -como en los juegos de imitación, que le ayudan a desarrollar su imaginación, a adquirir autonomía y a fortalecer la convivencia con sus compañeros-, el juego tiene un significado elemental, no sólo como carácter lúdico, sino también como motor del desarrollo cognitivo y de la formación personal y social del niño.

Para ciertos juegos infantiles es necesario un juguete; generalmente se trata de un elemento que se utiliza solo o en conjunto con otros; y aunque la mayoría de los juguetes están relacionados con épocas o culturas específicas, algunos tienen un valor universal. La función principal del juguete es el entretenimiento, pero también promueve el crecimiento intelectual y motriz del niño.

#### **3.2.4. Características del juego**

Dado que el niño vierte en este medio toda la creatividad, originalidad, inteligencia e imaginación que desarrolla durante este tiempo, es un medio creado en las áreas de desarrollo físico, sensorial, motriz, muscular y de coordinación psicomotriz.

Es importante para la sociedad porque promueve el desarrollo de hábitos de colaboración y organización que resultan útiles en tiempos de crisis y, por tanto, conducen a una comprensión más profunda del mundo.

Cuando los psicólogos, los padres y los profesores lo utilizan para expresar el lado afectivo-evolutivo del niño, se convierte en una forma de arte que resulta muy útil a la hora de tratar las dificultades del niño.

El juego también tiene un significado "sustitutivo" porque, en la primera y mediana infancia, sirve de transición del entorno infantil al adulto, como jugar con muñecas o fingir que se va de compras.

Dado que el juego puede satisfacer las necesidades educativas fundamentales de los niños, crea un entorno propicio para el aprendizaje en el aula. Si se cumplen una serie de criterios que facilitan el aprendizaje, se considerará una herramienta mediadora.

Se despierta la curiosidad del niño y se facilita su participación por su carácter motivador, lo que lo convierte en la mejor opción para las actividades que no son muy emocionantes o convencionales.

A medida que el niño se involucra en el juego, aprende la importancia de considerar las necesidades de los demás además de las suyas propias, e interioriza actitudes, valores y normas que ayudan a su desarrollo afectivo-social y a completar con éxito el proceso de socialización que inicia para el más sano crecimiento de su personalidad.

### **3.2.5. Tipos de juegos**

Chancusig (2012) menciona que los tipos de juego están relacionados con las diferentes etapas del crecimiento

**Juegos de movimientos y ejercicios.** – “Hasta los 2 años, el infante realiza un juego espontáneo de forma sensorio-motriz, que le permite ir pausadamente reconociendo sus movimientos y examinar su cuerpo y el medio que le envuelve” (Chancusig, 2012, p. 36).

Durante los dos primeros años de la existencia del niño, este aspecto del juego florece antes de la maduración del lenguaje y del razonamiento simbólico.

Poco a poco, el niño realizará acciones que se describen como juego funcional, en el que el joven utiliza cosas como su cuerpo para completar tareas que antes simbolizaban el juego. Este tipo de juego no tiene reglas propias y se realiza sólo para disfrutar.

En el transcurso de los primeros nueve meses, el recién nacido se familiariza con su propio físico y con la gama de experiencias que puede generar. El llanto del recién nacido es tan fuerte que experimenta con sus habilidades psicomotrices, primero llevándose los dedos a la boca y luego a la mano, y después añadiendo objetos a estos gestos. El bebé lanza, atrapa, golpea, juega y organiza cajas y figuras en un área designada.

Deval (1994) “indica que el juego funcional, a pesar de ser el tipo de juego predominante en los primeros 2 años de vida no desaparece después de esta edad, diferentes formas de juego funcional se van presentando en la vida del niño hasta llegar a la vida adulta: montar bicicleta, jugar y bromear con los compañeros, hasta asistir” a una fiesta.

**Juego de construcción.** - Es alrededor de este momento cuando muchas formas de juego de construcción comienzan a tomar forma. Moreno (2002) define el juego de construcción como cualquier actividad en la que se manipulan objetos con la intención de crear algo nuevo. Este algo nuevo existe sólo en la imaginación del niño, y éste debe reorganizar, proyectar, crear, alterar y utilizar una serie de recursos intencionales para materializar el instrumento que imagina en su mente.

Aunque no existe un juego de construcción puro durante la etapa sensoriomotora -cuando el recién nacido carece de la capacidad de representación, varios autores señalan que esta forma de juego perdura a lo largo del desarrollo de la persona y no se limita a una edad determinada, apreciando no obstante las primeras manifestaciones.

**Juegos simbólicos.-** A los 3 años, los niños ya juegan a "fingir", ya sea con un padre, un médico, un indio o cualquier otra persona que se les ocurra. Estos son los juegos en los que realmente brilla la creatividad del bebé, en los que modifica, copia y reinventa el mundo que le rodea (Chancusig, 2012, p. 36).

A partir de los dos años, aproximadamente, el niño desarrolla la capacidad de expresar un nuevo tipo de juego que se denomina juego simbólico, representativo o sociodramático (Moreno 2002, p.57).

Entre los dos y los siete años, cuando los procesos de asimilación y acomodación son más prominentes, los niños utilizan el juego para exhibir acciones que ya forman parte de su repertorio, alterando así el mundo que les rodea. Este juego es más frecuente en el periodo preoperacional (Piaget).

La complejidad del juego simbólico, que puede ser de carácter social o individual, es muy variada. El juego simbólico se desarrolla a partir de tipos más primitivos en los que el joven representa un papel con el uso de accesorios o incluso de su propio cuerpo.

Los niños participan en el juego simbólico cuando se dedican a tareas, experimentos o ensayos imaginarios o fingidos. Según Garvey (1985), el juego es un tipo especial de conducta simulativa que se asemeja a una acción seria pero que se lleva a cabo en un entorno desenfadado. Divertirse es el núcleo del juego. Es divertido porque permite la autoexpresión, el juego y la innovación. Decimos que el juego simbólico es un deseo humano fundamental.

**Juegos de reglas.-** “A partir de los 6 o 7 años, este tipo de juegos presume la composición social del infante, que persigue y admite pautas

en agrupación con otros, lo que, transportará a la obediencia de las reglas de la sociedad adulta” (Chancusig, 2012, p. 37).

Todo tipo de juego que se discute en esta tesis requiere el establecimiento de algún conjunto de reglas, por muy laxas o intrincadas que sean, y la participación de todos los participantes en el juego para garantizar la seguridad y la satisfacción de todos. Así mismo Ortega (1992), Los juegos de reglas pueden simbolizar cambios en los aspectos sociales o corporales del juego. No hay vencedores ni vencidos, y la expresión "todos ganan" se utiliza cuando un niño tiene entre dos y cinco años porque está aprendiendo las reglas de un adulto, no coordina sus acciones con los demás jugadores y no entiende el concepto de equidad.

Cabe destacar que tanto los profesores como los alumnos pueden incluir sus propias reglas de convivencia en el juego de reglas como un conjunto de normas de conducta tácitas para llevarse bien con los demás en un entorno de aprendizaje productivo. Éstas tienen muchos efectos positivos en el crecimiento del niño, ya que le introducen en la noción de categorización y orden y porque muchas de estas actividades suelen ser comunitarias y tendrá que hablar y expresarse con sus compañeros.

Como el niño ya está más asentado en la realidad y es capaz de compartir sus opiniones y sentimientos con los adultos y los compañeros, lo hace dentro del contexto del juego, lo que lo hace más comunitario y limita la propia agencia del jugador. Las normas y los deberes que deben cumplirse surgen entonces de ese entorno.

Debido a la necesidad de ajustarse a las normas de la sociedad y vivir en armonía con los demás, debe renunciar a muchos de los pasatiempos que disfrutaba de niño. A medida que se relaciona con sus compañeros y madura a través del juego, altera su noción central. Desde la antigüedad, la gente ha utilizado sistemas de reglas en sus juegos como medio de



mantener la paz y la armonía entre sus miembros. También incluye la esperanza de que el niño trabaje para conseguir un objetivo que le proporcione satisfacción y felicidad.

Piaget sostiene que las reglas de estos juegos -que incluyen rutinas o deberes- son propuestas por los propios niños. Al principio, se enseñan mediante la emulación o la observación de los adultos; posteriormente, sin embargo, se desarrollan a partir de las normas de comportamiento compartidas por el grupo. El niño aprende a llevarse bien con los demás y a seguir las reglas para alcanzar un objetivo o satisfacer un deseo a través de estos sistemas.

**Juego cooperativo.-** Desde el punto de vista social, este es el tipo de teatro más intrincado. El niño participa en el juego social con otros niños, pero el juego está muy estructurado, con roles claros y responsabilidades asignadas en función de los objetivos que se deben alcanzar. Las reglas del juego, que el niño aprende a medida que se desarrolla el juego y crece social y emocionalmente, estructuran el juego cooperativo. Las propuestas de juegos cooperativos pretenden disminuir los efectos negativos del juego animando a los jugadores a trabajar juntos y fomentando el sentido de comunidad.

Al tenerlos cerca, es más fácil hablar con desconocidos y acercarse a la naturaleza. Quieren que todos participen y priorizan las necesidades del grupo sobre las suyas propias. En los juegos, los jugadores trabajan juntos para conquistar problemas comunes, en lugar de competir entre sí. Dadas las características únicas de cada forma de juego, es razonable suponer que no todas ellas hacen su aparición en el mismo momento, y que cada niño utiliza los distintos juegos en momentos diferentes, de forma que depende del ritmo de su desarrollo.

Los seres humanos son capaces de realizar una amplia gama de acciones, entre las que se incluyen las que les benefician o perjudican a

ellos mismos y a su entorno, las que son agresivas o pasivas, las que son competitivas o de apoyo, y las que no comprometen su capacidad innata de funcionar bien en cualquier situación. Somos el resultado de un proceso de socialización en el que se nos enseña a valorar comportamientos positivos o negativos, y nuestras acciones reflejan los valores que se nos ha enseñado a asociar con esas acciones.

El crecimiento humano y el trabajo en equipo son dos áreas en las que los juegos pueden tener características que se alinean con ellas.

Los juegos en los que no se propone ni "ganar" ni "perder" son aquellos en los que todos los jugadores trabajan juntos hacia un objetivo compartido, en los que las reglas están diseñadas para fomentar la cooperación en lugar de la competición, y en los que el énfasis está menos en quién llega a la cima y más en la experiencia de jugar. Desde el punto de vista pedagógico, la actividad en sí es más importante que el producto final. El concepto tiene éxito porque el proceso, como punto de interés, anima a pensar en el tiempo personal y en el grupal para asegurar que los resultados deseados se realicen mediante el esfuerzo conjunto de todos los implicados.

El objetivo del diseño del juego debe ser que todos los jugadores permanezcan comprometidos en todo momento. Los más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos "aptos", los menos brillantes, los menos "vivos", etc. son los primeros en ser eliminados en la búsqueda del resultado. El rechazo y la devaluación acompañan a la eliminación, por lo que el juego debe tener como objetivo incluir a los jugadores en lugar de eliminarlos.

En un juego cooperativo, los jugadores asumen ciertas tareas y responsabilidades para ayudar al equipo a ganar.

Orlick (1998) para comprender el impacto de los juegos cooperativos en el aula, es necesario realizar ensayos e investigaciones. El autor realizó una investigación con una muestra de 73 niños de 5 años,

separándolos en dos grupos: uno recibió juegos cooperativos, mientras que el otro recibió juegos convencionales.

### **3.2.6. Principio del juego**

Cada nación reconoce la importancia del juego como medio para alcanzar un fin -el desarrollo óptimo de las capacidades y competencias necesarias para el desarrollo psicomotor, socioafectivo y biológico de cada persona- y, por tanto, cuenta con políticas educativas que promueven el juego como medio para alcanzar ese fin. Así mismo la UNICEF “El juego fortalece el organismo y evitan las enfermedades, preparan a los niños y niñas desde temprana edad para su futuro aprendizaje, reducen los síntomas del estrés y la depresión; además mejoran la autoestima” (UNICEF, Derecho al Juego, Deporte y Recreación, 2007).

No hay razón para negar a los niños la posibilidad de jugar, ya que la Asamblea General de las Naciones Unidas reconoció estas actividades como derechos humanos el 20 de noviembre de 1989, y como dice el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño, los Estados Partes en la presente Convención respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística brindándole oportunidades apropiadas en condiciones de igualdad (UNICEF, Convención sobre los derechos humanos, 2005).

Por lo tanto, el juego es un aspecto integral de las interacciones con otras personas y el mundo natural, así como con los objetos inanimados y el espacio físico. El bebé aprende sobre su cuerpo y las propiedades de los objetos a través de experiencias repetidas y agradables con ellos.

El tiempo que se pasa jugando es una oportunidad de oro para la exploración, la innovación y la fantasía. Para Winnicott (1982), “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. En este sentido, se constituye en un nicho donde, sin las restricciones de la vida corriente, se puede dar plena libertad a la creación” (p. 75).

Del mismo modo, el juego es un espejo social de la cultura y la sociedad, que representa las estructuras y la evolución del contexto. Puesto que es a través del juego como los niños se inician en la cultura en la que se encuentran, el juego se considera un tipo de construcción del mundo y de desarrollo cultural. Cuando se trata de fomentar la unidad del grupo y el sentido de pertenencia, los juegos tradicionales desempeñan un papel importante, ya que se transmiten oralmente de una generación a otra. En la misma línea, los juegos con reglas fomentan y practican el proceso por el que niñas y niños aprenden a compartir un universo común de normas sociales.

El juego es claramente un poderoso factor de socialización en el crecimiento y desarrollo de los niños.

Aucoturier (2004) Desde un punto de vista individual, el juego da a los niños la oportunidad de ser ellos mismos, descubrir quiénes son, probar cosas nuevas y aprender de qué son capaces y de qué no. Como en el juego de construir y demoler torres, crean su propio entorno, lo destruyen y luego lo reconstruyen para formarse como individuos únicos. Al pasar por el juego a nivel personal, uno se encuentra con otros jugadores que están en el mismo campo de juego, independientemente de la edad. Los niños y las niñas quieren jugar mientras juegan, no fingir que juegan; quieren resolver problemas, probar teorías y aprender de sus fracasos sin las

limitaciones de una estrategia planificada centrada en el contenido o el producto. En este contexto, Bruner (1995) se proponen una serie de cualidades intrínsecas al juego, como que no tenga resultados negativos para el niño, que el niño no esté demasiado interesado en el resultado, que sea adaptable, que sea una proyección del mundo interior del niño y que sea agradable.

Del mismo modo, al preguntarse "¿qué puedo hacer con esta cosa?", los jugadores en el juego aumentan su capacidad de percibir, examinar, asombrarse, resignificar objetos y escenarios y construir soluciones. Los profesores y otros agentes educativos que crean situaciones que inspiran y activan el juego en la primera infancia deben tener en cuenta todas estas posibilidades que ofrece el juego.

A la inversa, el juego es un lenguaje natural, ya que es durante el juego cuando los niños sienten el mayor impulso de comunicar sus pensamientos, sentimientos e intenciones a los demás. El cuerpo entabla conversaciones recíprocas con otros cuerpos durante el juego para compartir la alegría que provocan ciertas actividades, para sugerir nuevas formas de juego y para esperar pacientemente su turno, anticipando lo que el otro hará con su propio cuerpo mientras prepara el suyo para reaccionar al del otro. Expresiones como "supongamos que yo era un caballo y me dieron de comer" y "aquí estaba el mercado y vendimos" demuestran un dominio del juego a través del uso del lenguaje.

### **3.2.7. Teorías del juego**

Se ha teorizado que las ideas en torno al juego tienden a seguir un determinado camino en función de la época en la que se descubren. Fue durante la última parte del siglo XIX y las primeras décadas del siglo XX cuando surgió la teoría del juego. Es por ello que Moreno (2002) menciona 4 principales teorías:

**Teoría del excedente energético.** Spencer (1855) “a mitad del siglo XIX propone esta teoría, mencionando que el juego surge como consecuencia de que el hombre posee un exceso de energía en su cuerpo y necesita focalizarlo; como consecuencia de esa energía surge el juego” (p.43).

Spencer afirma que la falta de responsabilidad del bebé y del niño se basa en el hecho de que la posición social del niño no es la de realizar trabajos para vivir, ya que las necesidades del niño son proporcionadas por sus padres, otros adultos y la sociedad en general. Según Spencer, el juego del niño pequeño es "primordial" en comparación con su tiempo libre, ya que utiliza toda su energía sobrante.

**Teoría del pre ejercicio.** Tiene sus inicios en 1898, cuando Groos sostiene que la primera infancia es una etapa crucial del desarrollo durante la cual los niños aprenden a comportarse de acuerdo con las expectativas sociales.

Ortega (1992) “el papel del juego en esta teoría es de carácter fundamental ya que influye en el desarrollo óptimo y psicomotor del niño” (p.123).

En esta teoría el autor Groos (2004) subraya la importancia del desarrollo social de la primera infancia al destacar el interés del público por los primeros juegos del niño, que se definen por la interacción con los demás. Al principio, el adulto toma la iniciativa, pero finalmente los papeles se invierten y es el niño quien sorprende al adulto uniéndose a él, ya sea con objetos o con otras personas; el juego en esta etapa tiene lugar en el aquí y ahora.

**Teoría de la recapitulación.** Propuesta por Hall (1904), que adopta un punto de vista ontogenético del juego, argumentando que es el resultado de un comportamiento que refleja las características básicas del desarrollo genético, se denomina punto de vista biogenético.

**Teoría de la relajación.** La tesis de Lázaro apoya esta hipótesis. El afán de los niños por terminar sus estudios antes de mostrar síntomas de agotamiento y su disfrute de los juegos, las canciones infantiles y los cuentos de hadas son indicadores de ello. Cuando Lázaro se siente agotado o exhausto, sabe que puede recurrir al juego para recuperar sus fuerzas y su espíritu.

Lazarus desarrolló la filosofía del descanso, abogando por el juego como un tipo de descanso que es a la vez activo y reparador. Creía que alternar entre períodos de trabajo serio e intenso y el juego sería lo más beneficioso para el cuerpo y la mente (el juego aplicado a los adultos).

Jugar, en lugar de gastar energía, parece compensar y calmar a Lázaro tras el agotamiento de otras actividades. El tiempo libre, o tiempo sin trabajar, es cuando las personas pueden relajarse, divertirse y satisfacer sus necesidades humanas básicas.

### **3.2.8. La motricidad**

Según Pamiño y Proaño (2009) es para que los seres humanos y otros animales puedan crear movimiento por sí mismos, el sistema neurológico, los sentidos, el sistema musculoesquelético y el sistema esquelético-muscular deben estar debidamente coordinados y sincronizados entre sí.

Según Pamiño y Proaño (2009) representa "un auténtico medio de expresión y comunicación en él se exterioriza todas la

potencialidades orgánicas, motrices, intelectuales y afectivas" (p. 27).

Por tanto, es razonable sugerir que las actividades de aprendizaje de los niños pequeños incluyan mucha movilidad y libertad. La capacidad de movimiento suele desglosarse en dos categorías: la motricidad fina y la motricidad gruesa.

Según Sergio (1979) el estudio de la motricidad, que tiene una base física, biológica y antropológica simultánea, tiene como objetivo comprender y explicar las conductas motrices para promover el desarrollo mundial tanto de la persona como de la sociedad. Esto indica que los que trabajamos en el ámbito de la educación infantil deberíamos aspirar a algo más que a un relato descriptivo del desarrollo físico de los niños en nuestras actividades pedagógicas.

“las profesoras de Educación Inicial deberían desarrollar en los niños y niñas un espíritu crítico y analizar los fenómenos del movimiento humano desde las perspectivas socio-culturales, filosóficas, políticas, artística y científica” (Sergio 1979, p. 51).

El enfoque dominante de la investigación y la exploración transversal del mundo es el dominio del "lenguaje hablado, la acción muscular, en perfecta armonía con la emoción". El movimiento no está desprovisto de agencia; evoluciona hacia una práctica deliberada a través de la lente del desarrollo cultural. Aprender a caminar es el resultado de influencias tanto genéticas como ambientales; a la inversa, dominar un idioma requiere que uno ejerza el autocontrol sobre sus intenciones y que "materialice" sus pensamientos (Trigo, 1999).

Estamos de acuerdo con el autor en que la "motricidad" es "la capacidad de moverse de forma fisiológica o incluso biológica y que



está conectada a una fuerza motora o impulsora". La regulación de los músculos esqueléticos por parte del sistema neurológico garantiza además la movilidad (locomoción, postura mímica, etc.).

Wallon indica que la locomoción en general constituye un factor de desarrollo de la psicomotricidad; de suma importancia si tenemos en cuenta que es el cuerpo completo el que se mueve en el espacio que le rodea.

Para que los seres humanos y otras criaturas puedan crear movimiento por sí mismos, o "motricidad", el sistema neurológico, los órganos sensoriales y el sistema musculoesquelético deben estar debidamente coordinados y sincronizados.

### **La motricidad gruesa**

Según Pamiño y Proaño (2009) la coordinación de los grandes grupos musculares, o "habilidades motrices gruesas", permite a los individuos realizar acciones complejas en las que intervienen muchas partes del cuerpo. La integración del esquema corporal, así como la conciencia y el control del cuerpo, son esenciales para una coordinación psicomotriz eficaz. La capacidad de coordinar las acciones de varios componentes corporales es crucial para este tipo de coordinación dinámica. Actividades como saltar, brincar sobre un pie, balancearse sobre neumáticos, etc. (p. 28).

Para Conde (2007) "La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies" (p. 2).

La capacidad de regular progresivamente nuestro cuerpo forma parte de nuestra motricidad gruesa. Considere los siguientes movimientos: girar, sentarse, gatear, ponerse de pie, caminar, subir

y bajar escaleras y saltar. El desarrollo de la motricidad gruesa de un bebé comienza con sus reflejos; incluso antes de que pueda controlar completamente sus brazos, hará intentos de agarrar objetos con ambas manos y de alimentarse. Como resultado, aprenderá gradualmente a coordinar sus músculos en patrones más complejos, como el control de la cabeza, el cambio de posición en la cama, arrodillarse o incluso ponerse de pie por sí mismo.

El entorno natural del niño es el factor más esencial para prevenir problemas neurológicos. Se puede sugerir a los padres que se familiaricen con los requisitos de su bebé. Si quieren mantenerlos felices y sanos, deben evitar estilos de crianza demasiado indulgentes o muy rígidos.

Según Montero (2008), “la expresión corporal del infante de su conocimiento cenestésica, espacial y comunicativa a partir de los movimientos de su organismo” (p. 59).

Baque (2013), menciona qué; Son los movimientos típicos que realiza el cuerpo en respuesta a un cambio de posición, y ayudan a mantener el equilibrio y la armonía del cuerpo asegurando que los grandes grupos musculares, los huesos y los nervios se muevan al unísono y de forma correcta a lo largo de cualquier movimiento. Este sentido del ritmo y la armonía impregna todos los movimientos del bebé.

Según Proaño (2006), “en su guía de psicomotricidad puntualiza que; la motricidad gruesa, comprende los movimientos íntegros, extensos, sistémicos que repercuten de 29 técnicas de madurez, que reconocen la sincronización, logrando moverse de modo armónico para generar un fin determinado” (pág. 38)

Jiménez “(1982), citado por Chimbo (2011), menciona que; es la red de nervios y músculos que permite al cuerpo moverse, caminar y coordinar sus múltiples partes. Los ligamentos participan activamente en el movimiento mediante la contracción y la relajación, activando los receptores sensoriales de la piel y los propioceptores de los músculos y los tendones. Estos receptores transmiten al cerebro y a la médula espinal información sobre el estado actual de la marcha o la necesidad” de un cambio (p. 20).

Garza “(1978) citado por Chimbo (2011), define” motricidad gruesa: “al control de movimientos musculares del cuerpo, éstas llevan al infante desde la subordinación absoluta a trasladarse solos” (p. 20).

### **Desarrollo de la motricidad gruesa**

La motricidad gruesa en el desarrollo se observa 3 fases las cuales son:

- Fase uno.- Del primer día de nacido a 6 meses de vida.
- Fase dos.- De 6 meses a 4 años.
- Fase tres.- De 4 años a 7 años.

### **Características**

La succión y otros reflejos se convierten en el único medio de supervivencia. El reflejo de succión suele desaparecer cuando el bebé tiene 3 meses de edad como resultado de las influencias del entorno, como el ejercicio, la ampliación de la gama de movimientos y el inicio del movimiento voluntario.

El período comprendido entre los 6 meses y los 4 años se define por la estructuración de la competencia motriz emergente.

Se observa un aumento de la movilidad, que parece incorporarse a la expansión del tiempo y el espacio. El tono y el desarrollo siguen estando intrínsecamente ligados a esta estructura.

La automatización de estas opciones motrices es lo que entendemos por "fase tres", y proporcionará la base para futuras adquisiciones. Las habilidades motrices del desarrollo suelen incluir lo siguiente:

- Con “un año de edad, es capaz de mantenerse de pie durante breves periodos de tiempo y de caminar” con ayuda.
- Cuando tenía un año y medio, podía caminar y subir escaleras con ayuda. Podía coger cualquier cosa, ponerse de pie y sentarse solo en una silla.
- Empieza a correr y aprende a saltar con los dos pies juntos alrededor de los 2 años. Al apoyarse en la pared, es capaz de agacharse y utilizar las escaleras.
- A los tres años, sus habilidades motrices y el dominio de su cuerpo están bien establecidos. Es decir, a este año ya es un corredor competente, puede subir y bajar escaleras solo, e incluso puede caminar de puntillas "por la escalera".
- A los “4 años, corre de puntillas, puede saltar en un pie, no para de moverse, salta y” va a todas partes.
- A “los cinco años, el equilibrio y el ritmo están plenamente” desarrollados.
- Las “actividades que mejoran el equilibrio y la coordinación de los movimientos deben realizarse entre los 6 y los 12 años, cuando el desarrollo físico y mental del niño está en su” punto álgido.

Aprender a utilizar todo el cuerpo con eficacia requiere el dominio gradual y deliberado de varios pasos individuales. Estos métodos necesitan un entrenamiento práctico y la repetición de los mismos para comprender y poner en práctica los objetivos que persiguen. Algunos ejemplos de estos procedimientos son:

- Dominio del cuerpo (dinámico).
- Dominio del cuerpo (estático).

### **Esquema corporal**

La comprensión del propio cuerpo y de su funcionamiento sirve de base sobre la que se pueden construir otros aspectos psicomotrices con el fin de crear un conjunto sinérgico.

El esquema corporal de un niño se desarrolla desde el nacimiento hasta aproximadamente los 11 ó 12 años, dependiendo de factores como las propias acciones del niño, el entorno del niño, las relaciones del niño con los demás y la calidad afectiva de esas relaciones, y la propia imagen del niño de sí mismo.

Al mover sus extremidades, ajustar su postura y experimentar las sensaciones de compensación de los desequilibrios posturales, los niños adquieren un sentido de su cuerpo y aprenden a identificarlo de otros objetos.

Paúl (1991) lo conceptualiza como el esquema corporal como “la representación mental, tridimensional, que cada uno de nosotros tiene de sí mismo, esta representación se constituye con base en múltiples sensaciones, que se integra dinámicamente en una totalidad o gestal del propio cuerpo” (p.54).

Todo “ello apunta a que las dificultades para establecer una comunicación adecuada con el entorno provienen de un esquema corporal mal construido, que se manifiesta en una falta de organización espacio-temporal, de coordinación motriz e incluso de confianza en las” propias habilidades.

El autoconcepto de los niños se desarrolla mediante la integración de muchas fuentes de información sensorial, tanto

internas como externas, que encuentran en el curso de su desarrollo psicomotor.

### **Lateralidad**

Es la dominación de un hemisferio cerebral sobre el otro, lo que resulta en un sesgo funcional hacia un lado del cuerpo. Los niños utilizan su propio cuerpo como marco de referencia para aprender qué lado es el de arriba y qué lado es el de abajo en este espacio, que más tarde utilizarán como base para la lectura y la escritura. Es fundamental que los niños averigüen qué lado les gusta por sí mismos, sin necesidad de que se les indique.

Conde y Viciano (1997) “es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo) para realizar actividades concretas” (p.77).

La lateralidad es idéntica a la diferenciación y a la organización corporal global, en la que se inserta la coordinación espacio-temporal, y es la base sobre la que se produce la proyección espacial en la organización motora y el lenguaje, que a su vez repercute en la lectura, la escritura y el razonamiento matemático.

El dominio de “un lado del cuerpo sobre el otro viene determinado por el hemisferio cerebral más” desarrollado, fenómeno conocido como lateralización, que tiene un fundamento neurológico y representa un paso más en el desarrollo del sistema nervioso. Se dice que uno es diestro si el hemisferio izquierdo de su cerebro es más activo, y viceversa si el hemisferio derecho es más dominante.

### **Equilibrio**

Es la capacidad de mantenerse firme mientras se realiza una amplia gama de tareas motrices. Una conexión organizada entre el esquema corporal y el entorno favorece el crecimiento en este sector. El aprendizaje está impulsado por diversas integraciones de los sistemas sensoriales, perceptivos y motores.

### **3.3. Bases conceptuales**

**Teoría de la Psicomotricidad de Piaget.** El psicólogo Jean Piaget (1969) concluye de su estudio de la psicología del bebé que las actividades psicomotoras son esenciales e ineludibles en todas las fases del desarrollo humano. Cuando se recibe, se clasifica, se extrae, se asimila, se acomoda y se representa mentalmente la nueva información, la actividad psicomotriz cumple su objetivo. Por lo tanto, se cree que los movimientos motores que entran en juego en la maduración del intelecto o dominio cognitivo del niño producen el pensamiento.

El desarrollo de niveles superiores de pensamiento depende de una combinación de actividad física y cognitiva.

Según Piaget, hay varias edades en las que se produce el desarrollo cognitivo y psicomotor del bebé: A medida que las acciones motrices del niño le llevan a interactuar o acercarse a todo lo que le rodea y al entorno que recorre, entra en la etapa sensoriomotriz, que abarca desde el nacimiento hasta los 2 años aproximadamente.

El bebé es capaz de integrar la actividad y formar conceptos espaciales y temporales a través de estos encuentros. El desarrollo físico se produce cuando el niño toma conciencia y empieza a explorar las distintas partes de su cuerpo, así como las conexiones entre ellas. Esta toma de conciencia conduce al establecimiento de relaciones espaciales, así

como al reconocimiento, exploración y organización del esquema corporal del niño.

Ayuda a mejorar la integración visomotora, es decir, la capacidad de hacer coincidir lo que se ve con lo que realmente se puede sostener. Aprende a establecer conexiones entre las acciones y sus consecuencias, aunque sea de forma imperfecta, y gana confianza en su capacidad para imitar los movimientos de otra persona utilizando sólo las partes de su cuerpo en tiempo real.

Las “edades comprendidas entre los 2 y los 7 años entran en la franja preoperacional. Las manifestaciones de la función simbólica y preconceptual surgen como subproducto de la interiorización de representaciones o esquemas mentales y” acciones aprendidas. En este caso, el recién nacido experimenta la percepción de un objeto y crea representaciones mentales para representarlo. Hay dos fases únicas en este punto:

La aparición de la función simbólica representa el inicio del proceso. En este momento, el niño comienza a participar en el juego simbólico, en el que utiliza movimientos de imitación e imágenes mentales para representar las múltiples formas, tamaños, ubicaciones, orientaciones y actividades de su propia corporalidad.

También utiliza palabras para representar otras cosas o situaciones, y se dibuja a sí mismo para mostrar cómo está dispuesto su cuerpo. A partir de ahí, el dibujo deja de ser una actividad pasajera para convertirse en un pasatiempo en el que intenta expresar gráficamente la realidad, aunque sea de forma burda a través de garabatos, a los que más tarde atribuirá un significado.

Las organizaciones representativas constituyen el segundo paso. En este momento, las tendencias egocéntricas del niño surgen de forma natural y comienza a ver su cuerpo en cuatro dimensiones espaciales (de



izquierda a derecha, de delante a atrás y de arriba a abajo). Fase de construcción concreta: Entre los 7 y los 11 años, los niños entran en esta fase de desarrollo. En esta etapa, el joven comienza a aprender a clasificar, hacer conexiones y utilizar el razonamiento. Al dejar de lado sus propios prejuicios y pensar en cambio en cómo son las cosas para la otra persona, es capaz de desarrollar una relación más compasiva.

Participa en deportes que tienen reglas y normas, se ajusta a las presiones sociales y forma representaciones mentales más matizadas que permiten establecer vínculos espaciales de orden y métricas adecuadas, lo que favorece el desarrollo de movimientos sociales y turnos de trabajo en equipo.

## **CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO**

### **4.1 Ámbito de estudio**

La investigación se desarrolló en el Asentamiento Humano del Mirador Las Moras, que es una zona urbano marginal del distrito Huánuco, provincia de Huánuco y región Huánuco.

### **4.2 Tipo y nivel de investigación**

La investigación es útil porque puede ponerse en práctica en diversos contextos, cada uno de los cuales está determinado por los objetivos que se fija, según lo señalado por Campos, (2009)” “Tiene como finalidad la resolución de problemas prácticos inmediatos en orden de transformar los contextos” (p. 59).

Nuestro estudio en base al objetivo es explicativo, esto lo confirma Hernández, R (2014) que menciona que “es explicativo porque trata de establecer posibles relaciones causales y explica por qué dos o más variables están relacionadas” (p.78). En otras palabras, la capacidad de los preescolares para utilizar su cuerpo de nuevas maneras se ve muy favorecida por el juego de actividades al aire libre.

### **4.3 Población y muestra**

#### **4.3.1 Descripción de la población**

Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E. & Villagómez, A. (2013), en su libro Metodología de la investigación científica y de la elaboración de tesis tercera edición, definir a la población o el universo representado en las operaciones estadísticas que es el primer paso para realizar un muestreo decente. En el estudio científico natural, "el universo" se refiere al conjunto de todos objeto, datos y sucesos posibles que podrían examinarse utilizando los diferentes métodos considerados.

La población estuvo integrada por 52 niños y niñas de la Institución Educativa N° 782 del Mirador de las Moras, Huánuco.

#### 4.3.2 Muestra y método de muestreo

según, Tamayo y Tamayo (2006) “la muestrea es el conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en totalidad de una población universo, o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada" (p.176). Es decir, una muestra se considera representativa si sus miembros son similares al conjunto de la población. Para ello se utilizó el muestreo no probabilístico o aleatorio, que indica que la muestra fue seleccionada a propósito por el investigador.

La “muestra estuvo conformada por 24 niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 782 del Mirador las” Moras, Huánuco.

#### Tabla 01

Muestra de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa N° 782 del Mirador Las Moras, Huánuco.

<b>MUESTRA</b>	<b>NIÑOS</b>	<b>NIÑAS</b>	<b>TOTAL</b>
Aula de cuatro años de inicial	14	10	24
<b>TOTAL</b>	14	10	24

**Fuente: nómina de matrícula de los niños y niñas.**

### 4.3.3. Criterios de Inclusión y Exclusión

Se excluyeron otros colegios del distrito de Huánuco ya que su frecuencia de déficit motor grueso es menor, por lo que la investigación sólo se realizó en la Institución Educativa N° 782 de Mirador Las Moras.

### 4.4. Diseño de investigación

La “investigación se trabajó con un diseño experimental. Hernández (2014), en el que un grupo fue sometido a condiciones controladas mientras que otro fue sometido a una manipulación aleatoria de la variable independiente. Con el fin de analizar o verificar los resultados del experimento entre las dos variables para su interpretación y validez, se realizó también un estudio longitudinal, que supuso el estudio o seguimiento simultáneo de los grupos en diferentes momentos con diferentes instrumentos de evaluación, verificando las causas, efectos y consecuencias entre las variables de los grupos a estudiar.

**GE: O<sub>1</sub> ..... X .....O<sub>2</sub>**

**Dónde:**

GE = es el grupo experimental.

O<sub>1</sub> = aplicación del pre test al grupo experimental

O<sub>2</sub> = aplicación del post test al grupo experimental

X = tratamiento (juegos al aire libre)

## **4.5 Técnicas e instrumentos**

### **4.5.1 Técnicas**

La investigación trabajó con la técnica observación. Según Hernández (2014) indica que “la observación es una técnica que permite recabar información general y punto de vista de un grupo de personas”.

La “técnica de la observación se utilizó con la finalidad de que el instrumento será aplicado a los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa” N° 782 del Mirador Las Moras, Huánuco.

### **4.5.2 Instrumentos**

El instrumento para recopilar los datos será la guía de observación tipo escala de Lickert, “cuyo desarrollo no debe ser improvisado, sino que de forma independiente de su autonomía y elasticidad debe rebatir de forma necesaria a un sistema fundamental, el cual tiene que contener”. Hernández 2014 (p.251)

El “principal instrumento que se utilizó en la presente investigación es la” siguiente: Guía de observación.

#### **4.5.2.1 Validación de los instrumentos para la recolección de datos**

La validación del instrumento se realizó mediante el juicio de expertos en las que constara de 5 profesionales especialistas del tema que se está investigando con el grado de magister y doctor, las mismas que estos profesionales cuentan con la experiencia en el tema para poder refutar o recomendar en cuentan a las preguntas que se están plasmando en la presente investigación.

#### 4.5.2.2 Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos

“Para la confiabilidad del instrumento se utilizó el alfa de Cronbach para determinar la confiabilidad:”

$$\alpha = \left[ \frac{K}{K - 1} \right] \cdot \left[ 1 - \frac{\sum_{i=1}^K \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Donde:

$\sum_{i=1}^K \sigma_i^2$ : “Es la suma de varianzas de cada ítem.”

$\sigma_t^2$ : “Es la varianza del total de filas (Varianza de la suma de los ítems).”

K: “Es el número de preguntas o ítems.”

$$\alpha = \left[ \frac{16}{16 - 1} \right] \cdot \left[ 1 - \frac{19,53}{146,24} \right]$$

$$\alpha = 0,79632586$$

Como el alfa de Cronbach no es un estadístico de uso común, no existe un valor p asociado que permita rechazar la hipótesis de fiabilidad de la escala; no obstante, cuanto más se acerque a su valor máximo de 1, más fiable será la escala. Además, se suele entender que un valor alfa de 0,7 o 0,8 (según la fuente) es suficiente para asegurar la validez de una escala en la mayoría de las situaciones. Cuanto mayor sea la homogeneidad de las respuestas dentro de cada pregunta y, por

tanto, menor sea la variabilidad de las respuestas de los jueces, mayor será el alfa de Cronbach.

Dado el siguiente cuadro con los niveles de confiabilidad para el alfa de Cronbach:

**Tabla 02**

**CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO**

CRITERIO DE CONFIABILIDAD	VALORES
Inaceptable	Menor a 0,5
Pobre	Mayor a 0,5 hasta 0,6
Cuestionable	Mayor a 0,6 hasta 0,7
Aceptable	Mayor a 0,7 hasta 0,8
Bueno	Mayor 0,8 hasta 0,9
Excelente	Mayor 0,9

Fuente: George y Mallery (2003, p. 231)

Teniendo en cuenta "los hallazgos adquiridos sobre la fiabilidad del instrumento", vemos que se sitúa en la escala "Excelente", garantizando la fiabilidad del instrumento.

#### **4.6 Técnicas para el procesamiento y análisis de datos**

El análisis de los datos de este estudio se realizó con el SPSS 22 y con hojas de cálculo de Microsoft Excel.

“Las tabulaciones se presentarán en cuadros de doble entrada y se emplean algunos gráficos de barras y circulares para medir la frecuencia y proporcionalidad en cuanto a las respuestas.

Según Hernández (2014) señala las siguientes herramientas que se utilizarán junto con las anteriores para analizar los datos recogidos: Existen tablas estadísticas denominadas tablas de frecuencia que organizan los datos asignando frecuencias a cada elemento de información. Los diagramas de barras y los gráficos circulares son dos tipos de gráficos que muestran gráficamente la información encontrada en las tablas de frecuencias. En el tratamiento de los resultados se utilizaron medidas de tendencias centrales y otras pruebas estadísticas, así como otros instrumentos.

#### **4.7 Aspectos éticos**

##### **Principios que rigen la actividad investigadora**

Los profesionales en cada área disciplinar o académica, desarrollan estatutos éticos y que concluimos en el caso de la investigación educativa que los códigos tienen dos funciones: la primera, identificar el estatus profesional de sus miembros. La categoría de trabajo, estableciendo sus obligaciones, funciones prácticas, etc.; en segundo lugar, los códigos de ética constituyen un intento de explicitar que el ejercicio de la profesión tiene un compromiso hacia el bienestar de la misma y de las personas a las cuales se dirige, por encima de cualquier otra consideración. En ese sentido en la presente investigación se pretende respetar los siguientes códigos de ética:

El rigor científico

Privacidad y confidencialidad

Respeto por la intimidad

Validez y confiabilidad de los datos

El respeto a los derechos que las personas tienen legal y moralmente reconocidos.



## CAPÍTULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 5.1. Descripción de los resultados

*Tabla 03*

*Resultados de la motricidad gruesa del pre test y post de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, 2019.*

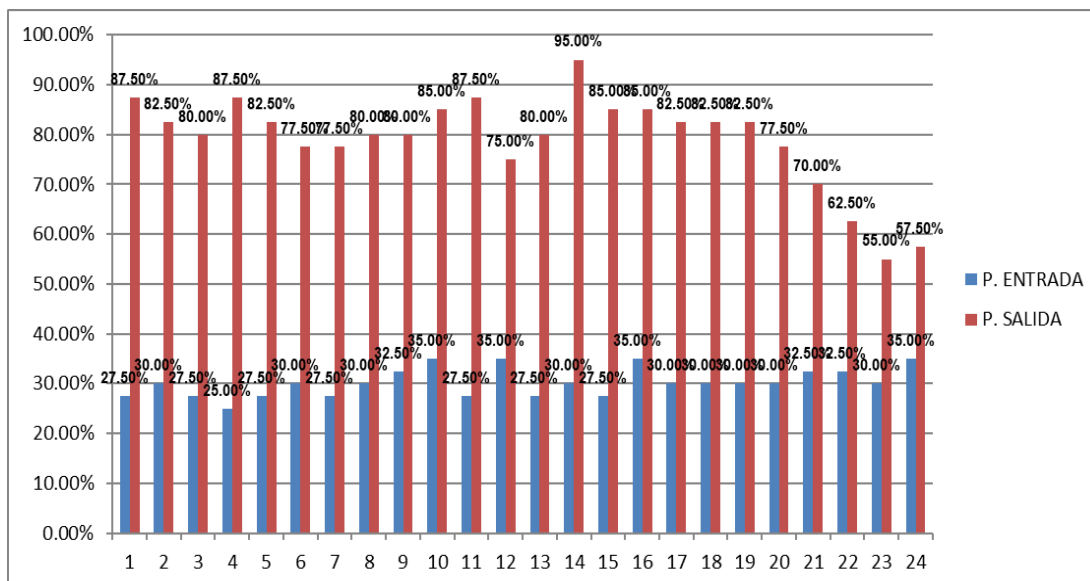
<b>ESTUD.</b>	<b>PRE</b>	<b>%</b>	<b>POST.</b>	<b>%</b>	<b>DIFERENCIA</b>	<b>%</b>
1	11	27.50%	35	87.50%	24	60%
2	12	30.00%	33	82.50%	21	53%
3	11	27.50%	32	80.00%	21	53%
4	10	25.00%	35	87.50%	25	63%
5	11	27.50%	33	82.50%	22	55%
6	12	30.00%	31	77.50%	19	48%
7	11	27.50%	31	77.50%	20	50%
8	12	30.00%	32	80.00%	20	50%
9	13	32.50%	32	80.00%	19	48%
10	14	35.00%	34	85.00%	20	50%
11	11	27.50%	35	87.50%	24	60%
12	14	35.00%	30	75.00%	16	40%
13	11	27.50%	32	80.00%	21	53%
14	12	30.00%	38	95.00%	26	65%
15	11	27.50%	34	85.00%	23	58%
16	14	35.00%	34	85.00%	20	50%
17	12	30.00%	33	82.50%	21	53%
18	12	30.00%	33	82.50%	21	53%
19	12	30.00%	33	82.50%	21	53%
20	12	30.00%	31	77.50%	19	48%
21	13	32.50%	28	70.00%	15	38%
22	13	32.50%	25	62.50%	12	30%
23	12	30.00%	22	55.00%	10	25%
24	14	35.00%	23	57.50%	9	23%
<b>PROMEDIO</b>	12.08	30%	32	79%	19.54	49%

*Fuente: Cuestionario Aplicado en 2019.*

*Elaboración: Propia*

**FIGURA 01**

*Resultados de la motricidad gruesa del pre test y post de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, 2019.*



*Fuente: Cuestionario Aplicado en 2019.*

*Elaboración: Propia*

### **Interpretación**

En la TABLA 03 se observa que:

La motricidad gruesa de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 30% y luego de aplicar el programa obtuvo el 79%.

La motricidad gruesa de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 49%.

### 5.1.2. En relación al objetivo específico 1:

**TABLA 04**

*Resultados del esquema corporal de la motricidad gruesa del pre test y post test de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, 2019.*

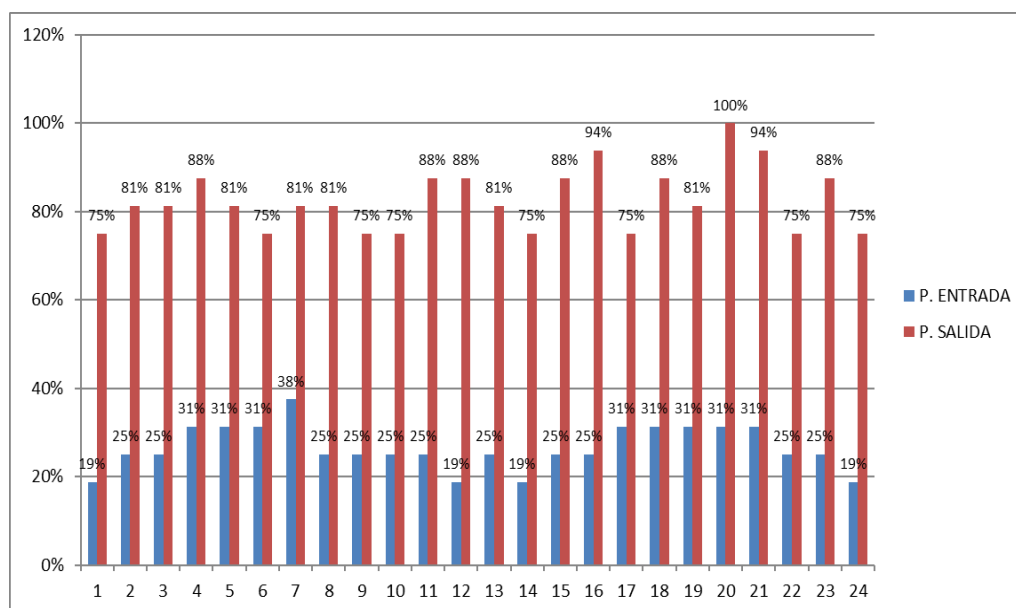
<b>ESTUD.</b>	<b>PRE</b>	<b>%</b>	<b>POST.</b>	<b>%</b>	<b>DIFERENCIA</b>	<b>%</b>
1	3	19%	12	75%	9	56%
2	4	25%	13	81%	9	56%
3	4	25%	13	81%	9	56%
4	5	31%	14	88%	9	56%
5	5	31%	13	81%	8	50%
6	5	31%	12	75%	7	44%
7	6	38%	13	81%	7	44%
8	4	25%	13	81%	9	56%
9	4	25%	12	75%	8	50%
10	4	25%	12	75%	8	50%
11	4	25%	14	88%	10	63%
12	3	19%	14	88%	11	69%
13	4	25%	13	81%	9	56%
14	3	19%	12	75%	9	56%
15	4	25%	14	88%	10	63%
16	4	25%	15	94%	11	69%
17	5	31%	12	75%	7	44%
18	5	31%	14	88%	9	56%
19	5	31%	13	81%	8	50%
20	5	31%	16	100%	11	69%
21	5	31%	15	94%	10	63%
22	4	25%	12	75%	8	50%
23	4	25%	14	88%	10	63%
24	3	19%	12	75%	9	56%
<b>PROMEDIO</b>	4.25	26.56%	13.21	82.55%	8.96	55.99%

*Fuente: Cuestionario Aplicado en 2019.*

*Elaboración: Propia*

**FIGURA 02**

*Resultados del esquema corporal de la motricidad gruesa del pre test y post test de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, 2019.*



*Fuente: Cuestionario Aplicado en 2019.*

*Elaboración: Propia*

**Interpretación**

En la TABLA 04 se observa que:

En el esquema corporal de la motricidad gruesa de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 26,56% y luego de aplicar el programa obtuvo el 82,55%.

En el esquema corporal de la motricidad gruesa de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 55,99%.

### 5.1.3. En relación al objetivo específico 2:

**TABLA 05**

*Resultados de la lateralidad de la motricidad gruesa del pre test y post test de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, 2019.*

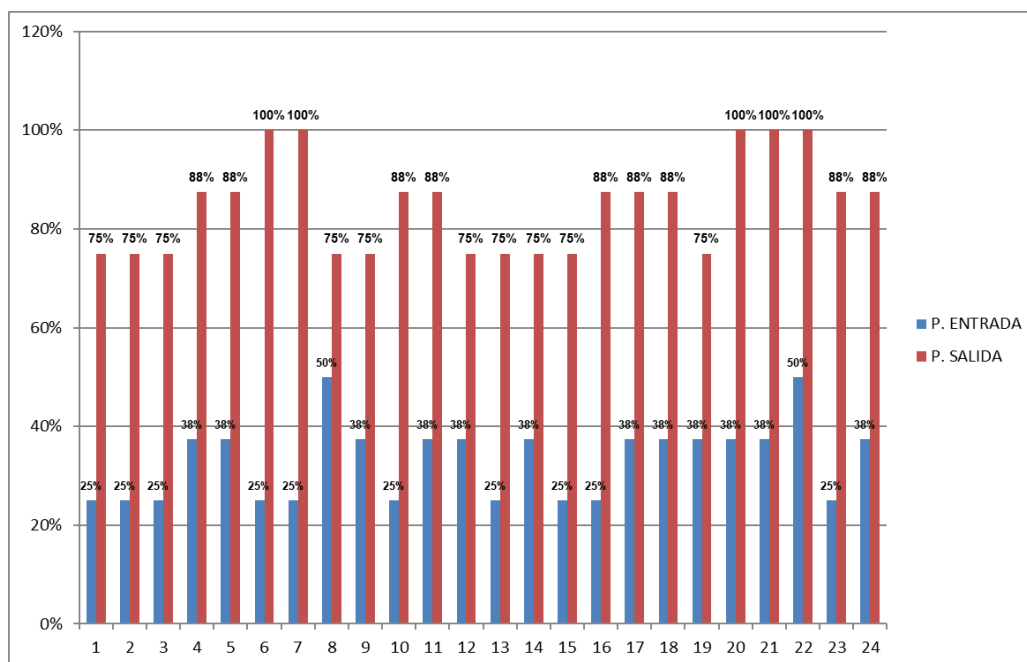
<b>ESTUD.</b>	<b>PRE</b>	<b>%</b>	<b>POST.</b>	<b>%</b>	<b>DIFERENCIA</b>	<b>%</b>
1	2	25%	6	75%	4	50%
2	2	25%	6	75%	4	50%
3	2	25%	6	75%	4	50%
4	3	38%	7	88%	4	50%
5	3	38%	7	88%	4	50%
6	2	25%	8	100%	6	75%
7	2	25%	8	100%	6	75%
8	4	50%	6	75%	2	25%
9	3	38%	6	75%	3	38%
10	2	25%	7	88%	5	63%
11	3	38%	7	88%	4	50%
12	3	38%	6	75%	3	38%
13	2	25%	6	75%	4	50%
14	3	38%	6	75%	3	38%
15	2	25%	6	75%	4	50%
16	2	25%	7	88%	5	63%
17	3	38%	7	88%	4	50%
18	3	38%	7	88%	4	50%
19	3	38%	6	75%	3	38%
20	3	38%	8	100%	5	63%
21	3	38%	8	100%	5	63%
22	4	50%	8	100%	4	50%
23	2	25%	7	88%	5	63%
24	3	38%	7	88%	4	50%
<b>PROMEDIO</b>	2.67	33.33%	6.79	84.90%	4.13	51.56%

*Fuente: Cuestionario Aplicado en 2019.*

*Elaboración: Propia*

**FIGURA 03**

*Resultados de la lateralidad de la motricidad gruesa del pre test y post test de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial” N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, 2019.*



*Fuente: Cuestionario Aplicado en 2019.*

*Elaboración: Propia*

### **Interpretación**

En la TABLA 05 se observa que:

En la lateralidad de la motricidad gruesa de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 33,33% y luego de aplicar el programa obtuvo el 84,90%.

En la lateralidad de la motricidad gruesa de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de 51,56%.

#### 5.1.4. En relación al objetivo específico 3:

**TABLA 06**

*Resultado del equilibrio de la motricidad gruesa del pre test y post test de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, 2019.*

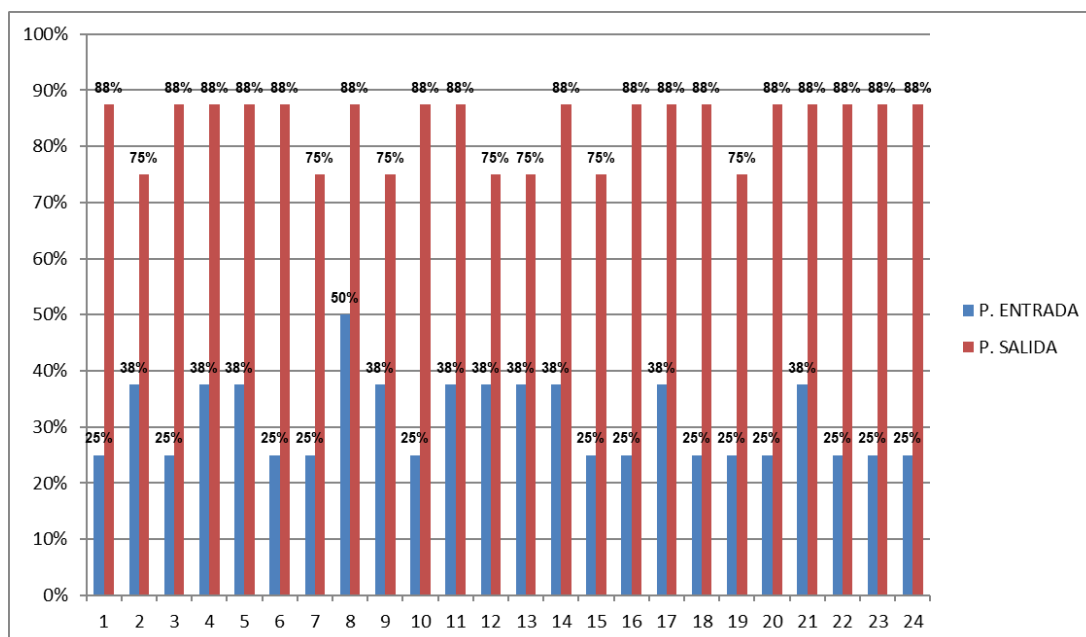
<b>ESTUD.</b>	<b>PRE</b>	<b>%</b>	<b>POST.</b>	<b>%</b>	<b>DIFERENCIA</b>	<b>%</b>
1	2	25%	7	88%	5	63%
2	3	38%	6	75%	3	38%
3	2	25%	7	88%	5	63%
4	3	38%	7	88%	4	50%
5	3	38%	7	88%	4	50%
6	2	25%	7	88%	5	63%
7	2	25%	6	75%	4	50%
8	4	50%	7	88%	3	38%
9	3	38%	6	75%	3	38%
10	2	25%	7	88%	5	63%
11	3	38%	7	88%	4	50%
12	3	38%	6	75%	3	38%
13	3	38%	6	75%	3	38%
14	3	38%	7	88%	4	50%
15	2	25%	6	75%	4	50%
16	2	25%	7	88%	5	63%
17	3	38%	7	88%	4	50%
18	2	25%	7	88%	5	63%
19	2	25%	6	75%	4	50%
20	2	25%	7	88%	5	63%
21	3	38%	7	88%	4	50%
22	2	25%	7	88%	5	63%
23	2	25%	7	88%	5	63%
24	2	25%	7	88%	5	63%
<b>PROMEDIO</b>	2.50	31.25%	6.71	83.85%	4.21	52.60%

*Fuente: Cuestionario Aplicado en 2019.*

*Elaboración: Propia*

**FIGURA 04**

*Resultado del equilibrio de la motricidad gruesa del pre test y post test de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, 2019.*



*Fuente: Cuestionario Aplicado en 2019.*

*Elaboración: Propia*

### **Interpretación**

En la TABLA 06 se observa” que:

En el “equilibrio de la motricidad gruesa de los niños y niñas antes de aplicar el programa tuvo un desarrollo en promedio de 31,25% y luego de aplicar el programa obtuvo el 83,85%.

En el equilibrio de la motricidad gruesa de los niños y niñas se desarrolló en un promedio de” 52,60%.



## 5.2. Prueba de hipótesis

Tomando como referencia los resultados obtenidos tras la aplicación de los cuestionarios tenemos lo siguiente:

### Prueba de hipótesis general

**Hi:** Los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, 2019.

**H0:** Los juegos “al aire libre” no desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, 2019.

### Aplicando el estadístico T de Student, tenemos:

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
“Media”	0.30208	0.79062
“Varianza”	0.00081	0.00895
“Observaciones”	24	24
“Coeficiente de correlación de Pearson”	0.3857	
“Diferencia hipotética de las medias”	0	
“Grados de libertad”	23	
“Estadístico t”	21.98916	
“P(T<=t) una cola”	3.0309E-17	
“Valor crítico de t (una cola)”	1.71387153	
“P(T<=t) dos colas”	6.0618E-17	
“Valor crítico de t (dos colas)”	2.06865761	

El valor calculado de t ( $t = 21,989$ ) resulta superior al valor tabular ( $t = 1,7138$ ) con un nivel de confianza de 0,05 ( $21,989 > 1,7138$ ). Como la diferencia entre los valores de t mostrados es significativa, entonces se acepta la hipótesis general de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

### Prueba de hipótesis específica 1

**H1:** Los juegos “al aire libre” desarrolla el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco.

**H0:** Los juegos “al aire libre” no desarrolla el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco.

### Aplicando el estadístico T de Student, tenemos:

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
“Media”	0.26562	0.82552
“Varianza”	0.00246	0.00508
“Observaciones”	24	24
“Coeficiente de correlación de Pearson”	0.2758	
“Diferencia hipotética de las medias”	0	
“Grados de libertad”	23	
“Estadístico t”	36.66183	
“P(T<=t) una cola”	3.2879E-22	
“Valor crítico de t (una cola)”	1.71387153	
“P(T<=t) dos colas”	6.5758E-22	
“Valor crítico de t (dos colas)”	2.06865761	

El valor calculado de t ( $t = 36,661$ ) resulta superior al valor tabular ( $t = 1,7138$ ) con un nivel de confianza de 0,05 ( $36,661 > 1,7138$ ). Como la diferencia entre los valores de t mostrados es significativa, entonces se acepta la hipótesis específica 1 de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

### Prueba de hipótesis específica 2

**H2:** Los juegos “al aire libre” desarrolla la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco.

**H0:** Los juegos “al aire libre” no desarrolla la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco.

### Aplicando el estadístico T de Student, tenemos:

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
“Media”	0.33333	0.84895
“Varianza”	0.00634	0.00948
“Observaciones”	24	24
“Coeficiente de correlación de Pearson”	0.1168	
“Diferencia hipotética de las medias”	0	
“Grados de libertad”	23	
“Estadístico t”	21.340103	
“P(T<=t) una cola”	5.8536E-17	
“Valor crítico de t (una cola)”	1.71387153	
“P(T<=t) dos colas”	1.1707E-16	
“Valor crítico de t (dos colas)”	2.06865761	

El valor calculado de t ( $t = 21,340$ ) resulta superior al valor tabular ( $t = 1,7138$ ) con un nivel de confianza de 0,05 ( $21,340 > 1,7138$ ). Como la diferencia entre los valores de t mostrados es significativa, entonces se acepta la hipótesis específica 2 de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

### Prueba de hipótesis específica 3

**H3:** Los juegos “al aire libre” desarrolla el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco.

**H0:** Los juegos “al aire libre” no desarrolla el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco.

#### Aplicando el estadístico T de Student, tenemos:

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	0.3125	0.83854
Varianza	0.0054	0.00336
Observaciones	24	24
Coefficiente de correlación de Pearson	0.0793	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	23	
Estadístico t	26.464451	
P(T<=t) una cola	5.0006E-19	
Valor crítico de t (una cola)	1.71387153	
P(T<=t) dos colas	1.0001E-18	
Valor crítico de t (dos colas)	2.06865761	

El valor calculado de t ( $t = 26,464$ ) resulta superior al valor tabular ( $t = 1,7138$ ) con un nivel de confianza de 0,05 ( $26,464 > 1,7138$ ). Como la diferencia entre los valores de t mostrados es significativa, entonces se acepta la hipótesis específica 3 de la investigación y se rechaza la hipótesis nula.

### 5.3. Discusión de resultados

Este capítulo contiene la confrontación del difícil escenario definido con referencias bibliográficas a los fundamentos teóricos, la hipótesis general y la contribución científica de la investigación.

#### **Contrastación con los Referentes Bibliográficos**

Las teorías propuestas proporcionan una base sólida para las variables de investigación con las que se comparan nuestros resultados.

A). Con un grado de confianza de 0,05, el valor computado de "t" ( $t = 21,989$ ) es mayor que el valor tabular ( $t = 1,7138$ ) cuando se compara con la hipótesis general ( $t = 21,989$ ). Como se desprende de la diferencia en los valores de "t", se acepta la hipótesis general del estudio y se niega la hipótesis nula; en consecuencia, el juego al aire libre mejora considerablemente las capacidades motoras gruesas de los niños y niñas de cuatro años.

Así mismo Ministerio de Educación (2009) menciona que “la hora del juego libre en los sectores es una actividad o momento pedagógico que se realiza todos los días como una actividad permanente. Tiene una duración de 60 minutos y se desarrolla de preferencia en el aula, aunque también puede llevarse a cabo al aire libre, en el patio o en el jardín del centro educativo”. (p. 49), también el Ministerio de Educación (2009) define que los juegos al aire libre “es la educación al aire libre es aquella que se desarrolla fuera del aula de clases. Esta alternativa educativa promueve el uso y aprovechamiento de espacios como el patio de la escuela, jardines, parques, áreas naturales cercanas, áreas protegidas, entre otros”. (p. 67)

B). Del mismo modo, al comparar la hipótesis particular 1, el valor calculado de "t" ( $t = 36,661$ ) “supera el valor tabular ( $t = 1,7138$ ) con un grado de confianza de 0,05 ( $36,661 > 1,7138$ ). Como la diferencia entre los valores” de "t" “es estadísticamente significativa, se acepta la hipótesis particular 1 del estudio y se rechaza la hipótesis nula; por lo tanto, es evidente que el juego al

aire libre mejora en gran medida el componente del esquema corporal de las habilidades motoras” gruesas.

“Es la conciencia que tenemos del organismo del cuerpo y sus diferentes partes, así como de los movimientos que podemos hacer o no con él, descubriendo las posibilidades y dificultades” (p.18)

Nos precisa Guevara (2015) que es fundamental señalar que las capacidades intelectuales, cognitivas y emocionales de los alumnos se desarrollan como resultado de su participación en actividades lúdicas, factores que benefician indiscutiblemente el proceso de aprendizaje en el aula. Desde el nacimiento hasta aproximadamente los once o doce años de edad, el esquema corporal del niño se va formando gradualmente en función de la maduración del sistema nervioso, de las acciones del niño, del entorno del niño, de las relaciones del niño con los demás y de la afectividad de estas relaciones, y de la representación de sí mismo.

C). Con un nivel de confianza de 0,05, el valor calculado de "t" ( $t = 21,340$ ) es mayor que el valor tabular ( $t = 1,7138$ ) ( $21,340 > 1,7138$ ). Dado que la diferencia en los valores "t" es sustancial, se acepta la hipótesis específica 2 del estudio y se rechaza la hipótesis nula; en consecuencia, se concluye que el juego al aire libre mejora considerablemente el componente de lateralidad de las habilidades motoras gruesas.

Conde y Viciano (1997) la lateralidad “es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro y se manifiesta en la preferencia de servirnos selectivamente de un miembro determinado (mano, pie, ojo) para realizar actividades concretas”

Por lo tanto, “la lateralidad es sinónimo de diferenciación y organización corporal global, en la que se inserta la coordinación espacial y temporal. La lateralidad es esencial para el proceso de aprendizaje porque facilita el desarrollo de la orientación corporal y proporciona una base para la proyección

del espacio en la organización motriz y el lenguaje, que a su vez afecta a la lectura, la escritura y la lógica” matemática.

D). Por último, al nivel de significación de 0,05, nuestros resultados muestran que el valor computado de "t" ( $t = 26,464$ ) es mayor que el valor tabular ( $t = 1,7138$ ) al comparar la hipótesis particular 3. Dado que existe una disparidad estadísticamente significativa entre los dos valores de "t", se acepta la tercera hipótesis de estudio y se rechaza la hipótesis nula; por lo tanto, se concluye que jugar al aire libre mejora en gran medida el aspecto del equilibrio de las capacidades motoras gruesas.

Jiménez (1982), citado por Chimbo (2011), menciona que; es la red de nervios y músculos que permite al cuerpo moverse, caminar y coordinar sus múltiples partes. Los ligamentos participan activamente en el movimiento mediante la contracción y la relajación, activando los receptores sensoriales de la piel y los propioceptores de los músculos y los tendones. Estos receptores transmiten al cerebro y a la médula espinal información sobre el estado actual de la marcha o la necesidad de un cambio (p. 20)

#### **5.4. Aporte científico de la investigación**

La aportación de este estudio es que las actividades lúdicas al aire libre sí aumentan las capacidades motoras gruesas de los niños, como se demostró en la aplicación de 14 sesiones de aprendizaje tras el uso de los instrumentos de recogida de datos y su análisis estadístico. Esto también servirá de base para futuros estudios.

Además, en los anexos se expone la implementación de las sesiones de aprendizaje como modelo para los distintos instructores del nivel inicial que quieran desarrollar las habilidades motoras gruesas de los niños del nivel inicial.

## CONCLUSIONES

- “El valor  $t$  calculado para la prueba de la hipótesis general es de 21,989, que es superior al valor tabulado de 1,7138 al nivel de significación del 5% ( $21,989 > 1,7138$ ). Se acepta la hipótesis básica del estudio y se rechaza la hipótesis nula, ya que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los valores  $t$  indicados.
- “Los resultados de la primera prueba de hipótesis específico 1 particular muestran que, al nivel de significación de 0,05, el valor  $t$  computado ( $t = 36,661$ ) es mayor que el valor tabular ( $t = 1,7138$ ). Se acepta la hipótesis específica 1 de la investigación y se niega la hipótesis nula, ya que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los valores  $t$  mostrados.”
- “El valor  $t$  estimado para la prueba de la hipótesis específico 2 ( $t = 21,340$ ) supera el valor tabular de la prueba (1,7138) al nivel de significación de 0,05 ( $21,340 > 1,7138$ ). Se acepta la hipótesis particular 2 de la investigación y se niega la hipótesis nula, ya que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los valores de  $t$  mostrados.”
- Al ver los resultados de la hipótesis específico 3 el nivel de significación de 0,05, el valor  $t$  estimado ( $t = 26,464$ ) para la prueba de la hipótesis particular 3 es mayor que el valor tabular ( $t = 1,7138$ ) de la tabla. Se acepta la hipótesis particular 3 de la investigación, mientras que se rechaza la hipótesis nula, como demuestra la significación estadística de la diferencia del valor  $t$  observado.



## SUGERENCIAS

Dada las conclusiones se sugiere los siguientes puntos:

1. Se propone que los directores de instituciones educativas ofrezcan cursos sobre la administración de iniciativas de ocio al aire libre.
2. Se aconseja a los profesores de niños pequeños que incluyan juegos al aire libre en sus planes de clase habituales para reforzar la motricidad gruesa de sus alumnos.
3. Para promover el desarrollo de la lateralidad de los niños, se aconseja que el uso de juegos al aire libre sea parte normal de las actividades de los instructores en los talleres de psicomotricidad de la Institución Educativa.
4. A los Directores de las Instituciones Educativas de la provincia de Huánuco, por favor den a conocer los hallazgos de este estudio para que el público en general y la comunidad científica conozcan que el juego al aire libre mejora la motricidad gruesa de los niños.

## REFERENCIAS

- Aizencang, No. (2005) *“Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes”*. Ed. Manantial Madrid.
- Baque (2013). Baque (2013) *“Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fisco Misional Santa María de Fiat”*. Ecuador.
- Bañeres, Bishop, & Claustre (1990). *El juego como estrategia didáctica*. Caracas. Edit. Graó.
- Bernal, A. (2010). *Metodología de la Investigación*. Colombia: Pearson, Prentice Hall. Segunda Edición.
- Berruezo, P. (2000). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*.
- Bigget, L. y Hunt, M. (2002). *Bases psicológicas de la educación*, México: trillas
- Bravo, E. y Hurtado, M. (2012). *La influencia de la psicomotricidad global en el aprendizaje de conceptos básicos matemáticos en los niños de cuatro años de una Institución Educativa Privada del Distrito de San Borja”* Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Briones, L. (1987). *Metodología de la investigación*.
- Calmels (2010) *Juegos de Crianza. El juego corporal en los primeros años de vida*, Buenos aires;rfrrr Biblos.
- Comellas (2003). *La psicomotricidad y educación infantil*. Madrid. Edit. Eulen.
- Ferrari, M. (2010). *Libro de la estimulación*.

- Gastiaburu, L. (2012) *Programa Juego, Coopero y Aprendo para el Desarrollo Psicomotor de niños de 3 años de una /E. No 5032 del Callao Lima-Perú 2012*. (Tesis de Maestría) Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Gómez, M. (2004). *Problemas evolutivos de coordinación motriz y percepción de competencia en el alumnado de primer curso de educación secundaria obligatoria en la clase de educación física*. Tesis doctoral. España: Universidad Complutense de Madrid.
- Guitart, R. (2008) “101 Juegos”. *Juegos no competitivos*, Madrid, España .Ed. GRAO.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2018). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- MINEDU Perú (2009). *Guía de elaboración, uso y conservación de materiales educativos Para programas de atención no escolarizada de Educación Inicial, Guía para promotoras*. Fascículo 1. Lima: Navarrete.
- Moyles, J.R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid. Morata.
- Papalia (2011). *Desarrollo humano*. Edit. Mc Graw Hill. Segunda edición. México.
- Pazmiño, M. y Proaño, 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.
- Pérez, P. (2015). *Psicología Educativa*. Lima, Perú: San Marcos.
- Sarlé, P. (2008) “Enseñar el juego y jugar la enseñanza” España. Ed. Paidós.
- Zapata, O. (2001) *La Psicomotricidad y el Niño*. México: editorial Trillas.

**ANEXOS**

## ANEXO 01

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

**TÍTULO:** LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 782, HUÁNUCO, 2019.

OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	METODOLOGÍA	
<p><b>PROBLEMA</b> ¿De qué manera los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, 2019?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar en que medida los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, 2019.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> Determinar en que medida los juegos “al aire libre” desarrolla el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador,</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL (Hi)</b> <b>Hi:</b> Los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, 2019.</p> <p><b>HIPÓTESIS NULA (Ho)</b> Los juegos “al aire libre” no desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, 2019.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECIFICOS</b> Los juegos “al aire libre” desarrolla el esquema corporal de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa</p>	<p><b>VARIABLE INDEPENDIENT</b> <b>E</b> Los juegos “al aire libre”</p> <p><b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> Motricidad gruesa Esquema corporal Lateralidad Equilibrio</p>	<p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> Diseña el programa para la aplicación de los juegos al aire libre. Aplica el programa de los juegos al aire para los niños y niñas de cuatro años. Evalúa el programa de los juegos al aire para los niños y niñas de cuatro años.</p> <p><b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros. Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando el pañuelo Describe objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha- izquierda Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero</p>	<p>- Métodos y Técnicas: Técnicas Fichaje Encuestas - Tipo de Investigación: Aplicada - Nivel de investigación: Experimental - Diseño: Pre experimental</p> <p>GE O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub></p>

Las Moras, Huánuco.	Moras,	Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco.	<b>VARIABLE INTERVINIENTE</b>	Camina coordinadamente al subir escaleras Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso Lanza y atrapa la pelota con ambas manos Coordina los brazos al rodar en la colchoneta Camina con pasos largos y cortos Corre lento y rápido Lanza la pelota lejos y cerca Camina delante o detrás del compañero
Determinar en que medida los juegos “al aire libre” desarrolla la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución	Los juegos “al aire libre” desarrolla la lateralidad de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco.	Edad. Sexo		
Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco.	Los juegos “al aire libre” desarrolla el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco.			
Determinar en que medida los juegos “al aire libre” desarrolla el equilibrio de la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución				
Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco.				

Elaborado por: La investigadora



## ANEXO 02

## CONSENTIMIENTO INFORMADO



ID: \_\_\_\_\_

FECHA:

**TÍTULO: LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 782, HUÁNUCO, 2019**

**OBJETIVO:** Determinar en qué medida los juegos “al aire libre” desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 782 de Mirador, Las Moras, Huánuco, 2019.

**INVESTIGADORA: VILMA RAMIREZ GONZALES**

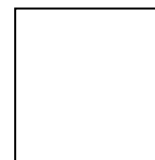
**Consentimiento / Participación voluntaria**

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento de la intervención (tratamiento) sin que me afecte de ninguna manera.

• **Firmas del participante o responsable legal**

Huella digital si el caso lo amerita

Firma del participante: \_\_\_\_\_



Firma de la investigadora responsable: \_\_\_\_\_

Huánuco, 2019

## ANEXO 03

**GUÍA DE OBSERVACIÓN N° 01: MOTRICIDAD GRUESA**

La presente guía de observación tiene como finalidad obtener información para el estudio de la **“LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 782, HUÁNUCO, 2019”**.

(3) Siempre - (2) Algunas veces - (1) Nunca

Indicadores	Siempre	Algunas veces	Nunca
1. Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos			
2. Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza			
3. Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas			
4. Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros.			
5. Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro			
6. Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando el pañuelo			
7. Describe objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha- izquierda			
8. Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero			
9. Camina coordinadamente al subir escaleras			
10. Camina con precisión sobre una línea marcada en el			
11. Lanza y atrapa la pelota con ambas manos			
12. Coordina los brazos al rodar en la colchoneta			
13. Camina con pasos largos y cortos			
14. Corre lento y rápido			
15. Lanza la pelota lejos y cerca			
16. Camina delante o detrás del compañero			



## ANEXO 04



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS**  
**POR JUICIO DE EXPERTOS**



**TÍTULO: LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 782, HUÁNUCO, 2019**

Grado Académico, Apellidos y Nombres del Experto: Dra. Lourdes Paredes Pérez

Nombre del Instrumento de Evaluación: GUÍA DE OBSERVACIÓN

Autor del Instrumento: Vilma Ramírez Gonzales

*“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”*

**Variable dependiente: Motricidad gruesa**

DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
<b>Esquema corporal</b>	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos	4	4	4	4
	Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza	4	4	4	4
	Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas	4	4	4	4
	Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros.	4	4	4	4
<b>Lateralidad</b>	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro	4	4	4	4
	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando el pañuelo	4	4	4	4
	Describe objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha- izquierda	4	4	4	4

	Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero	4	4	4	4
<b>Equilibrio</b>	Camina coordinadamente al subir escaleras	4	4	4	4
	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso	4	4	4	4
	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos	4	4	4	4
	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta	4	4	4	4
	Camina con pasos largos y cortos	4	4	4	4
	Corre lento y rápido	4	4	4	4
	Lanza la pelota lejos y cerca	4	4	4	4
	Camina delante o detrás del compañero	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO ( **X** ) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta?

DECISIÓN DEL EXPERTO: El instrumento debe ser aplicado: SI ( **X** ) NO ( )



**Firma del experto**



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
 ESCUELA DE POSGRADO  
 FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS  
 POR JUICIO DE EXPERTOS



**TÍTULO: LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 782, HUÁNUCO, 2019**

Grado Académico, Apellidos y Nombres del Experto: ROJAS FLORES, Agustín Rufino

Cargo o Institución donde Labora: Universidad Nacional Hermilio Valdizán

Nombre del Instrumento de Evaluación: GUÍA DE OBSERVACIÓN

Autor del Instrumento: Vilma Ramírez Gonzales

*“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”*

**Variable dependiente: Motricidad gruesa**

DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
<b>Esquema corporal</b>	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos	4	4	4	4
	Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza	4	4	4	4
	Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas	4	4	4	4
	Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros.	4	4	4	4
<b>Lateralidad</b>	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro	4	4	4	4
	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando el pañuelo	4	4	4	4
	Describe objetos con relación a sí mismo usando la	4	4	4	4

	expresión derecha- izquierda				
	Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero	4	4	4	4
<b>Equilibrio</b>	Camina coordinadamente al subir escaleras	4	4	4	4
	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso	4	4	4	4
	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos	4	4	4	4
	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta	4	4	4	4
	Camina con pasos largos y cortos	4	4	4	4
	Corre lento y rápido	4	4	4	4
	Lanza la pelota lejos y cerca	4	4	4	4
	Camina delante o detrás del compañero	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO ( X ) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta?

DECISIÓN DEL EXPERTO: El instrumento debe ser aplicado: SI (X) NO ( )


  
 Dr. Agustín Rufino Rojas Flores
   
**FIRMA DEL EXPERTO**



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS**  
**POR JUICIO DE EXPERTOS**



***TÍTULO: LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 782, HUÁNUCO, 2019***

Grado Académico, Apellidos y Nombres del Experto: ORTIZ MOROTE, Jesús Arturo

Cargo o Institución donde Labora: Universidad Nacional Hermilio Valdizán

Nombre del Instrumento de Evaluación: GUÍA DE OBSERVACIÓN

Autor del Instrumento: Vilma Ramírez Gonzales

*“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”*

**Variable dependiente: Motricidad gruesa**

DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
<b>Esquema corporal</b>	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos	4	4	4	4
	Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza	4	4	4	4
	Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas	4	4	4	4
	Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros.	4	4	4	4
<b>Lateralidad</b>	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro	4	4	4	4
	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando el pañuelo	4	4	4	4
	Describe objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha- izquierda	4	4	4	4

	Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero	4	4	4	4
<b>Equilibrio</b>	Camina coordinadamente al subir escaleras	4	4	4	4
	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso	4	4	4	4
	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos	4	4	4	4
	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta	4	4	4	4
	Camina con pasos largos y cortos	4	4	4	4
	Corre lento y rápido	4	4	4	4
	Lanza la pelota lejos y cerca	4	4	4	4
	Camina delante o detrás del compañero	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO ( X ) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta?

DECISIÓN DEL EXPERTO: El instrumento debe ser aplicado: SI (X) NO ( )



FIRMA DEL EXPERTO



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS**  
**POR JUICIO DE EXPERTOS**



**TÍTULO: LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 782, HUÁNUCO, 2019**

Grado Académico, Apellidos y Nombres del Experto: PINEDA CLAUDIO, Teófilo Miguel

Cargo o Institución donde Labora: Universidad Nacional Hermilio Valdizán

Nombre del Instrumento de Evaluación: GUÍA DE OBSERVACIÓN

Autor del Instrumento: Vilma Ramírez Gonzales|

“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

**Variable dependiente: Motricidad gruesa**

DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
<b>Esquema corporal</b>	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos	4	4	4	4
	Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza	4	4	4	4
	Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas	4	4	4	4
	Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros.	4	4	4	4
<b>Lateralidad</b>	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro	4	4	4	4
	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando el pañuelo	4	4	4	4
	Describe objetos con relación a sí mismo usando la expresión derecha- izquierda	4	4	4	4

<b>Equilibrio</b>	Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero	4	4	4	4
	Camina coordinadamente al subir escaleras	4	4	4	4
	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso	4	4	4	4
	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos	4	4	4	4
	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta	4	4	4	4
	Camina con pasos largos y cortos	4	4	4	4
	Corre lento y rápido	4	4	4	4
	Lanza la pelota lejos y cerca	4	4	4	4
	Camina delante o detrás del compañero	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO ( X ) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta?

DECISIÓN DEL EXPERTO: El instrumento debe ser aplicado: SI (X) NO ( )

FIRMA DEL EXPERTO



**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS**  
**POR JUICIO DE EXPERTOS**



***TÍTULO: LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 782, HUÁNUCO, 2019***

Grado Académico, Apellidos y Nombres del Experto: MINAYA MARTEL, Bernardino Roling

Cargo o Institución donde Labora: Universidad Nacional Hermilio Valdizán

Nombre del Instrumento de Evaluación: GUÍA DE OBSERVACIÓN

Autor del Instrumento: Vilma Ramírez Gonzales

*“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”*

**Variable dependiente: Motricidad gruesa**

DIMENSIÓN	ÍTEM	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
<b>Esquema corporal</b>	Mantiene el equilibrio sorteando obstáculos	4	4	4	4
	Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza	4	4	4	4
	Realiza movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas	4	4	4	4
	Realiza movimientos con las articulaciones de la pierna utilizando aros.	4	4	4	4
<b>Lateralidad</b>	Identifica el lado derecho de su cuerpo utilizando el aro	4	4	4	4
	Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando el pañuelo	4	4	4	4
	Describe objetos con relación a sí mismo usando la	4	4	4	4



	expresión derecha- izquierda				
	Reconoce el lado derecho- izquierdo de su compañero	4	4	4	4
<b>Equilibrio</b>	Camina coordinadamente al subir escaleras	4	4	4	4
	Camina con precisión sobre una línea marcada en el piso	4	4	4	4
	Lanza y atrapa la pelota con ambas manos	4	4	4	4
	Coordina los brazos al rodar en la colchoneta	4	4	4	4
	Camina con pasos largos y cortos	4	4	4	4
	Corre lento y rápido	4	4	4	4
	Lanza la pelota lejos y cerca	4	4	4	4
	Camina delante o detrás del compañero	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO ( X ) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta?

DECISIÓN DEL EXPERTO: El instrumento debe ser aplicado: SI (X) NO ( )

  
 \_\_\_\_\_  
**FIRMA DEL EXPERTO**

## ANEXO 05

## TALLER PSICOMOTRICIDAD

## 1. PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSI.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Participa en un juego y coordina sus movimiento de su corporales

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD


Secuencia didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio Coordina al subir escalera	<p><b>Asamblea:</b> La maestra entona la siguiente canción junto a los niños/ñas: <b>“mi cuerpo se está moviendo”</b></p> <p>    Mi cabeza se esta moviendo (3 veces) Tralalalalala              mis hombros ...              mis brazos ...              mis manos ...              mis piernas...              mis pies...</p>		
	<p><b>Exploración del material:</b> Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</p> <p>Presentamos los materiales con los que trabajaremos:  Luego la maestra recuerda las normas para el desarrollo de la actividad: durante el juego, con los compañeros y con los materiales.</p>		
	<p><b>Calentamiento:</b> Para el calentamiento los niños y niñas juegan libremente en el patio, compartiendo con sus compañeritos.</p>		

<b>desarrollo</b>	<p><b>Desarrollo o expresión motriz:</b> La maestra indica a los niños y niñas que vamos a realizar un juego con la escalera de sicomotricidad.</p> <p>Los niños suben por las escaleras sin tocar con las manos los peldaños después, caminan y saltan por los cubos, colchonetas, etc. Tratando de mantener el equilibrio y la coordinación adecuada.</p>	<b>Kits de sicomotricidad</b>	
	<p><b>Relajación:</b> Terminada la actividad los niños /ñas escogen su colchoneta para la relajación y la maestra coloca una música instrumental para que los niños/ñas se puedan relajar.</p> <p>Echado boca arriba los niños cierran sus ojos e imaginan que están en el país de las maravillas ya que su maestra les cuenta un cuento (los tres cerditos).</p>	<b>radio</b>	
<b>Cierre</b>	<p><b>Verbalización:</b> Dialogamos junto a los niños y niñas sobre lo que hicimos durante la actividad.</p> <p>Después los niños dibujan en papelotes la actividad que realizaron.</p> <p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <p>Acciones de rutina.</p> <p><b>Salida</b></p>		

## 2. PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSI.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Se desenvuelve con autonomía para demostrar sus habilidades y destrezas.

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio “camina con precisión sobre una línea marcada en el piso	<p><b>Asamblea:</b> La maestra recibe a los niños en el aula y los invita a escuchar una canción, para después poder entonarla juntos.” Saltando los conejitos.”</p> <p><b>Saltando los conejitos</b></p> <p>Saltan, saltan los conejitos mueven, mueven sus orejas largas cavan la tierra muy presurosos cuando escuchan a alguien llegar será, papá será, mamá tralalalalalalala</p>  <p><b>Exploración del material:</b> recordar nuestros acuerdos con nuestros amiguitos y con el material. antes de salir al patio - Luego invitamos a los niños a salir al patio</p>	Radio          Tizas          Colchoneta	10m

Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
		Radio USB	30m
<b>Desarrollo</b>	<p><b>Calentamiento</b> Realizamos el calentamiento trotando y delimitando el espacio.</p> <p><b>expresión motriz:</b> En el patio está trazado unos caminos en diferentes direcciones, en la cual se les explica que hoy vamos a caminar por los caminos trazados.</p> <p>- Realizan los recorridos por los caminos trazados en el piso, luego se coloca la silueta de un conejito y al otro extremo su zanahoria, luego se pide a los niños que lleguen desde el conejito hasta la zanahoria, realizando diferentes recorridos.</p> <p>Luego se llena agua en las bolsas y se le hace un agujero muy pequeñito y se pide que realicen caminos con el agua que cae de las bolsas</p> <p>- Este juego requiere mucho equilibrio y coordinación viso- motriz requiere también control y ajuste corporal.</p> <p>• <b>Relajación;</b> Para la relajación la maestra pone una música</p>		


Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
	instrumental suavemente y pide a los niños y niñas que se recuesten en las colchonetas y se relajen boca arriba levantando las piernas hacia arriba y bajándolas suavemente. - Luego ordenan y guardan los materiales en su lugar. <b>Verbalización:</b> Verbalizan lo que más les gustó de la actividad y lo		
<b>Cierre</b>	plasman en papelotes en forma grupal. - Se lavan las manos, ingresan al aula. - <b>Actividades permanentes de salida</b> - Rutinas - <b>Salida</b>		5m

### 3. PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
<b>PSI</b>	<b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</b>	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza diferentes giros y demás movimientos.

#### TALLER DE PSICOMOTRICIDAD


Secuencia didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<b>Asamblea:</b> Recibimos a los niños con alegría y entusiasmo para entonar una nueva canción: “Camila dame la pelota.”	<b>pelota</b>	<b>10m</b>
Lanza y atrapa la pelota con	Camila, Camila, te invito a jugar, toma la pelota, que se va a escapar. Toma, toma, toma la pelota, toma, toma, toma la pelota, abre tus manitos y la tomarás, ahora que la tienes empecemos a jugar. Dame, dame, dame la pelota, toma,		

ambas manos	<p>toma, vuélvela a atrapar, dame, dame, tíramela a mí, ahora que la tengo... me voy a dormir.</p> 		
	<p><b>Exploración del material:</b> Después de entonar la canción la maestra invita a los niños a sentarse en asamblea para recordar los acuerdos que debemos tener en cuenta durante la actividad con los compañeros y el material.</p>		
	<p><b>Calentamiento:</b> Llevamos a los niños y niñas al patio y les invitamos a jugar libremente, al trencito o el gusanito.</p>		
<b>desarrollo</b>	<p><b>Desarrollo o expresión motriz:</b> La maestra les comenta a los niños y niñas que jugaremos “Atrapa las pelotas con ambas manos”</p> <p>Se forman en dos filas enfrentadas y con dos pelotas (una de cada color), se comienza a pasar al compañero que esta del que está al lado tuyo, formando así una cadena en zig-zag. la pelota que llegue antes al extremo de la fila es la pelota del grupo ganador. si el balón se cae, se comienza denuovo el recorrido completo. se puede variar la puntuación a conseguir para ganar.</p> <p>-La maestra premia al grupo ganador.</p>		<b>30m</b>
	<p><b>Relajación:</b> Para la relajación pedimos a los niños y niñas que utilicen las colchonetas para echarse y relajarse meciéndose suavemente como las pelotas en el agua. Terminada la actividad invitamos a los niños/ñas a guardar los materiales utilizados durante la actividad.</p>	colchoneta	
<b>Cierre</b>	<p><b>Verbalización:</b> Verbalizamos lo realizado. Seguidamente dialogamos sobre la actividad y dibujamos lo que más te agrado en el taller. Luego exponen libremente.</p> <p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <p>Acciones de rutina.</p> <p><b>Salida</b></p>		<b>5m</b>

## 4. PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSI	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	- Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo - podar, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Practica juego y desarrollan la coordinación de sus brazos

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Secuencia didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>  Coordina los brazos al rodar en la colchoneta	<b>Asamblea:</b> La maestra entona la siguiente canción junto a los niños/ñas: “moviendo el cuerpo.  moviendo todo el cuerpo tú te divertirás. Manos, pies, cabeza, cintura, moverás Al ritmo de este baile vamos a disfrutar Con las manos clas, clas, clas Con los pies clec, clec, clec Con la cabeza clic, clic, clic Con la cintura cloc, cloc, cloc...  		<b>10 min</b>
	Exploración del material: Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.  Presentamos los materiales con los que trabajaremos: colchonetas.  Luego la maestra recuerda las normas para el desarrollo de la actividad: durante el juego, con los compañeros y con los materiales.	<b>Colchoneta</b>	
	<b>Calentamiento:</b> Para el calentamiento los niños y niñas juegan libremente en el patio, compartiendo con sus compañeritos.		



<b>Desarrollo</b>	<b>Desarrollo o expresión motriz:</b> La maestra les comenta a los niños y niñas que participaremos en un juego (la colchoneta), indica que darán la vuelta con los dos brazos pegado al pecho, para girar más rápido y manteniendo la dirección para no salirse de la colchoneta.		
	<b>Relajación:</b> Terminada la actividad los niños /ñas escogen su colchoneta para la relajación y la maestra coloca una música instrumental para que los niños/ñas se puedan relajar.  Echados boca arriba los niños cierran sus ojos e imaginan que están en el país de las maravillas ya que su maestra les cuenta un cuento (los tres cerditos.		<b>30 min</b>
<b>Cierre</b>	<b>Verbalización:</b> Dialogamos junto a los niños y niñas sobre lo que hicimos durante la actividad. Después los niños dibujan en papelotes la actividad que realizaron. <b>Actividades Permanentes de Salida</b> Acciones de rutina. <b>Salida</b>		<b>5 min</b>

##### 5. PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
<b>PSI.</b>	<b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</b>	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza diferentes pasos con sus pares.

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD


Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
<p><b>Inicio</b></p> <p><b>Caminan con pasos largo y corto!</b></p>	<p><b>Asamblea;</b> La maestra invita a los niños y niñas a cantar una canción para motivarlos:</p> <div data-bbox="604 533 1046 916" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;"><b>El Baile De La Ranita</b></p> <p style="text-align: center;">Este es el baile de la ranita Brinca, brinca y levanta la manita Sacude, sacude la cinturita Pega un brinco ya un dos tres (yo soy una ranita que si me ponen musiquita me pongo a bailar y a gozar con mucho ritmo y sabor más o menos así)</p> </div> <p>Después de cantar la maestra invita a los niños/ñas a sentarnos en círculo y recordamos los acuerdos que debemos tener durante la actividad. Con los compañeros y con los materiales.</p> <p>Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</p> <p><b>Calentamiento:</b> Para el calentamiento los niños y niñas corren</p>		10 min
	libremente por el patio, pero cuando escuchan la voz de la docente que dice “congelado”, ellos se paran como estatuas y cuando la maestra dice “descongelado.” ellos continúan corriendo.		
	La maestra invita los niños a salir al patio para que puedan caminar alrededor de él.		
	<b>Exploración del Material</b> Explicamos que utilizaremos colchonetas y los invitamos a que los manipulen y escogen con el que deseen jugar.		5 min



## 6. PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSI.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Desarrolla su percepción espacial al desplazarse con autonomía.

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD


Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b> “nos desplazamos lento y rápido”	<p><b>Asamblea;</b> Recibimos a los niños con alegría y entusiasmo para entonar una nueva canción: “la cucaracha.”</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p><i>La cucaracha, la cucaracha ya no puede caminar porque le faltan las dos patitas de atrás.</i></p>  </div> <p>Después de entonar la canción la maestra invita a los niños a sentarse en asamblea para recordar los acuerdos que debemos tener en cuenta durante la actividad con los compañeros y el material.</p> <p><b>Calentamiento:</b> Para el calentamiento los niños/ñas realizan movimientos siguiendo el ritmo de la canción “formas de caminar” de Yola Polastri: Caminaremos despacio luego rápido Verificamos el espacio por donde desarrollaremos la actividad.</p> <p><b>Exploración del material:</b> Presentamos el material que serán aros y sillas.</p>	radio	10m

Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
<p><b>Desarrollo</b></p> <p><b>Cierre</b></p>	<p>-Los niños manipulan el material libremente.</p> <p>Luego la maestra guía a los niños/ñas y les pide que formen un círculo alrededor de una silla y dar tres vueltas lento (en una dirección y en la contraria).</p> <p><b>Desarrollo o expresión motriz:</b> La maestra indica que realizaremos un juego que consiste en:</p> <p>Los niños/ñas se sientan en el suelo formando un círculo, la maestra elige la estrofa de una canción que les agrada a los niños/ñas y que la conozcan.</p> <p>Seguidamente nombran a un niño/ña que deberá dar una vuelta corriendo (rápido) alrededor del círculo mientras los demás niños/ñas cantan la canción.</p> <p>El juego consiste en que deben llegar a su sitio antes de que termine la canción. El niño/ña que no lo consiga se quedara de pie en el lugar que ocupaba y elegirá quien sale después.</p> <p>Cuando todos hayan corrido, se puede repetir cantando la canción más de prisa.</p> <p>En la misma posición que en la actividad anterior, un niño o una niña sale fuera del círculo y da cinco vueltas alrededor de él.</p> <p>Repetir con tantos alumnos como se considere oportuno.</p> <p>Luego coger un aro; colocarlo en el suelo y rodearlo, primero por dentro del aro caminamos lento, y por fuera rápido</p> <p><b>Relajación:</b> Para la relajación colocarse frente a un compañero y apretarle suavemente en los bíceps; observar si están duros individualmente tratar de ponerlos tensos y duros: uno, dos, tres. Dejar caer los brazos para relajar.</p> <p>Terminada la actividad invitamos a los niños/ñas a guardar los materiales utilizados durante la actividad.</p> <p><b>Verbalización:</b> Verbalizamos lo realizado.</p> <p>Seguidamente dialogamos sobre la actividad y dibujamos lo que más te agrado en el taller.</p> <p>Luego exponen libremente.</p> <p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b></p> <p>Rutinas</p>	<p>Aros</p> <p>Tizas</p> <p>Papelotes</p> <p>Colores</p>	<p>30</p> <p>5m</p>

## 7. PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSI.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Participan en un juego y conocen las expresiones lejos y cerca

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b> Lanzamos la pelota lejos y cerca	<p><b>Asamblea:</b> La maestra inicia cantando una canción y delimitamos el espacio en el que trabajaremos.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p><b>En la feria de cepillim</b></p> <p>En la feria de cepillin me encuentre un acordeon bon bon el acordeon chiquitin chiquitin en la feria de cepillin chiquitin chiquitin en la feria de cepillin</p>  </div>		10 min
	<p><b>Exploración del material.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Delimitamos el espacio en donde trabajaremos.</li> <li>- Presentamos los materiales con los que trabajaremos:</li> <li>- Establecemos las normas para el desarrollo de la actividad: durante el juego, con los compañeros y con los materiales.</li> <li>- <b>Calentamiento.</b> Para el calentamiento los niños hacen rodar las pelotas con los talones hacia atrás con cuidado de no caerse.</li> </ul>	<p>Pelota</p> <p>Latas pintadas</p>	
<b>Desarrollo</b>	- <b>Expresividad Motriz</b> La maestra les comenta que hoy lanzando las pelotas	Pelotas	30 min

<b>Secuencia Didáctica</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pedimos a los niños y niñas, tres columnas y delante de cada uno trazamos una línea.</li> <li>- Indicamos las reglas del juego para cada competencia.</li> <li>- Participamos de tres en tres:</li> <li>- lanzamos la pelota quien llega más lejos solo que llega hasta la línea marcada</li> <li>- luego preguntamos quien lanzo más lejos y quien lanzo más cerca</li> </ul>	Bolsa de granos	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Relajación</b> Para la relajación formamos círculos realizamos ejercicios de inhalación y exhalación.</li> <li>- Finalmente se relajan en las colchonetas escuchando un cuento que su maestra les va contando suavemente.</li> </ul>	Colchonetas Radio cuentos	
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Verbalización</b> Dialogan entre sus compañeros sobre la actividad.</li> <li>- Dibujan lo que jugamos en el taller y lo exponen.</li> </ul>	Papelotes plumones	5 min
<b>Rutinas</b>	<p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Salida.</b></p>		


#### 8. PROPÓSITO DEL TALLER:

<b>ÁREA</b>	<b>COMPETENCIA</b>	<b>CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑOS</b>	<b>EVIDENCIAS</b>
<b>PSI.</b>	<b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b>	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. - en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Participan en un juego y conocen las expresiones delante y detras

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
<p><b>Inicio</b></p> <p><b>Caminan delante o detrás del compañero</b></p>	<p><b>Asamblea:</b> La maestra invita a los niños y niñas a cantar una canción para motivarlos:</p> <p style="text-align: center;"><b>El baile de los animales</b></p> <p style="text-align: center;">el cocodrilo Dante camina hacia adelante el elefante Blass camina hacia atrás el pollito Lalo camina hacia el costado y el cocodrilo dante camina hacia adelante el elefante Blass camina hacia atrás el pollito Lalo camina hacia el costado y yo en mi bicicleta voy para el otro lado...(bis)</p> <p>Después de entonar la canción la maestra invita a los niños a sentarse en media luna para recordar los acuerdos que debemos tener en cuenta durante la actividad con los compañeros y el material.</p>		10 min
	<p><b>Calentamiento:</b> Para el calentamiento los niños realizan movimientos libres al ritmo del tambor: marchando, saltando, caminando hacia atrás, hacia adelante.</p> <p>Verificamos el espacio por donde desarrollaremos la actividad.</p>		
	<p><b>Exploración del material:</b> presentamos el material que serán cuerdas o sogas.</p>		
<p><b>desarrollo</b></p>			30min




Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
	<p><b>Desarrollo o expresión motriz:</b> Decimos que jugaremos la carrera de los hermanos siameses.</p> <p>La maestra explica que son aquellos hermanos que han nacido juntos y que están unidos por alguna parte del cuerpo.</p> <p>Pedimos que se formen en parejas y se coloquen las niñas delante y los niños detrás.</p> <p>Con sogas o cuerdas amarramos a cada pareja de las manos luego piernas y terminamos con la cintura.</p> <p>Trazamos una línea en el piso y pedimos que se coloquen detrás de la línea.</p> <p>Preguntamos ¿Dónde estamos, delante o detrás de la línea? ¿Quién está delante de ustedes? ¿Quién detrás?</p> <p>Primero hacemos una prueba para que ensayen y no se tropiecen.</p> <p>Al sonido del silbato los niños corren coordinando los pies.</p> <p>Al llegar al otro extremo del patio deberán cambiar de posición y los niños se colocan delante y las niñas detrás, e inician nuevamente la carrera.</p> <p>Gana la primera pareja de siameses en llegar a la meta.</p> 	Sogas Cuerdas	
	<p><b>Relajación:</b> Para la relajación se sientan con sus hermanos siameses espalda con espalda.</p> <p>Mientras cantamos una canción ellos se irán balanceando hacia adelante, hacia atrás y a los costados.</p> <p>Terminada la actividad invitamos a los niños/ñas a guardar los materiales utilizados durante la actividad.</p>		
<b>Cierre</b>	<p><b>Verbalización:</b> Verbalizamos lo realizado.</p> <p>Seguidamente dialogamos sobre la actividad y dibujamos lo que más te agrado en el taller.</p> <p>Luego exponen libremente.</p> <p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b> Rutinas</p>	Papel boon	5 min


**9. PROPÓSITO DEL TALLER:**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSI.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. - en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza diferentes movimientos corporales

**TALLER DE PSICOMOTRICIDAD**

Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>  <b>Realizamos movimientos con las articulaciones del brazo utilizando cintas</b>	<p><b>Asamblea:</b> La maestra les invita a escuchar una canción, para después poder entonarla juntos.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><b>El baile del esqueleto</b></p> <p>Este es el baile del esqueleto, mueve la cabeza no quedes quieto y si este ritmo para de sonar yo me congelo en este lugar...</p> <p>Este es el baile del esqueleto, mueve la cintura, no quedes quieto y si este ritmo para de sonar yo me congelo en este lugar...</p> <p>Este es el baile del esqueleto, mueve las rodillas no quedes quieto...</p> </div> 	Radio	10 min


Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p>Luego invitamos a los niños a recordar nuestros acuerdos con nuestros amiguitos y con el material. Delimitamos el espacio donde vamos a trabajar.</p> <p><b>Calentamiento</b></p> <p>Realizamos el calentamiento bailando música criolla del zambo Cabero “con pañuelos y realizan movimientos libres.</p> <p><b>Exploración del material:</b> Se les comenta que los materiales con los que vamos a trabajar serán palicinta.</p> <p>Los niños/ñas juegan con los pali cintas libremente. Luego la maestra les comenta que realizaran diferentes con las pali cintas por todo su cuerpo.</p> <p><b>expresión motriz</b> Indicamos a los niños y niñas que tomen una palicinta de color que más les guste y solicitamos que la muevan con la mano derecha, haciéndola bailar mientras escuchan una melodía alegre.</p> <p>Luego pedimos que cuando se detenga la música se queden en sus lugares y cuando escuchen nuevamente la música cambie de mano y sigan moviendo la palicinta haciéndola bailar.</p> <p>Tenemos en cuenta que el movimiento es desde el hombro para fijar la disociación del mismo.</p> <p>Proporcionamos a los niños y niñas una palicinta más para que hagan la misma secuencia de ejercicios con ambas manos, haciendo bailar ambas palicintas al compás de la música.</p> <p>Solicitamos a los niños y niñas que realicen una dramatización donde utilicen las palicintas., Por ejemplo, los niños están paseando por el parque y de pronto empieza a llover (niños moviendo las palicintas como si fueran lluvia). Los niños y</p>	<p>Pañuelos</p> <p>Colchoneta</p> <p>Radio</p> <p>USB</p> <p>Papelotes</p> <p>Colores</p>	<p>30 min</p>
<p><b>Cierre</b></p>			


Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
	<p>niñas se cubren la cabeza con las manos y buscan donde protegerse.</p> <p>Pedimos que estiren los brazos hacia arriba y los bajen moviéndose como si fueran las palicintas.</p>  <p><b>Relajación:</b> la maestra pone una música instrumental suave y pide a los niños y niñas que se echen en las colchonetas y se relajen soltando sus brazos y piernas.</p> <p>Luego ordenan y guardan los materiales en su lugar.</p> <p><b>Verbalización:</b> Verbalizan lo que más les gustó de la actividad y lo plasman en papelotes en forma grupal.</p> <p>Se lavan las manos, ingresan al aula.</p> <p><b>Actividades permanentes de salida</b></p> <p>Rutinas</p> <p><b>Salida</b></p>		5 min

#### 10. PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSI	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo - podar, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</li> </ul>	Realiza diferentes movimiento con su cuerpo

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD.

Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos	
<p><b>Inicio</b></p> <p><b>Realiza movimientos con las articulaciones la pierna utilizando aros</b></p>	<p><b>Asamblea.</b> Los niños cantan una canción: juguemos con el aro.</p> <p style="text-align: center;"><i>Juguemos con el aro</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Es la hora es la hora</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Es la hora de jugar</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Jugaremos con el aro</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Y lo haremos rodar</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Ilare, ilare ehhh</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Oh, oh, oh, oh (bis)</i></p> <p>- La docente dialoga con los niños sobre los acuerdos que deben cumplir antes, durante y después de la actividad.</p> 	<p>Papelote Plumones</p>	<p>10 min</p>
<p><b>Desarrollo</b></p>	<p><b>Desarrollo o expresión motriz.</b> La docente saldrá al patio junto a los niños y niñas en el que se dará inicio a las actividades.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se fomenta el dialogo entre los niños y niñas a expresarse a que les gustaría jugar con el material presentado.</li> <li>- Se recuerda a los niños y niñas las normas y reglas de juego, el uso del espacio propio y el respeto por el espacio general y el de sus compañeros.</li> <li>- Se desarrollará la sesión invitando a los niños y niñas a desplazarse, de manera libre, por el patio.</li> <li>- La maestra, con ayuda del palitroque y al sonido intensidad y frecuencia del mismo, invitará al desplazamiento de los niños.</li> <li>- Luego invita a los niños a jugar con los aros, observando que algunos niños juegan de manera individual o en forma grupal.</li> </ul>		<p>30 min</p>

	 <p><b>Expresión gráfica plástica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivamos al os niños y niñas a convertirse en soldados, levantando los brazos y se inclinan hacia adelante, hasta tocarse las rodillas con sus manos.</li> <li>- Caminamos con los AROS como soldados con la espalda estirada y recta, mirando de frente.</li> <li>- Cantamos juntos la siguiente canción: <i>Marcha soldado</i>  <i>Cabeza de papel</i>  <i>Si no marcha de frente</i>  <i>Regresas al cuartel.</i></li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Después</li> <li>- los niños se colocarán dentro de los aros saltan hacia afuera y hacia adentro, luego juntar todo los aros y forman como un gusanito de colores y cada niño va saltar.</li> <li>- Al término del mismo, la maestra invita a demostrar a los niños como hicieron la actividad.</li> <li>- Los niños guardan el material donde corresponde.</li> </ul>	Aros  Colchonetas  Cuento	
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Relajación:</b> Se invita a los niños y niñas a participar del momento de descanso o relajación.</li> </ul> <p>Los niños y niñas escogen un espacio para sentarse o</p>		5 min
<b>Rutinas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- echarse sobre las colchonetas y almohadillas. La docente les pone un fondo musical para tener un ambiente lleno de paz y tranquilidad. Seguidamente empezamos a contar cuentos mientras la maestra empieza a recrear situaciones de fantasía o imaginación como el arco iris.</li> <li>- Se invita a los niños a graficar lo que hicieron.</li> <li>- Exponen sus trabajos y los cuelgan formando murales.</li> </ul> <p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de rutina.</li> </ul> <p><b>Salida.</b></p>		

### 11. PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSI	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio	Realiza movimientos de orientaciones espaciales. (derecha)

### TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Secuencia didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>  <b>Identifica el lado derecha de su cuerpo utilizando el aro</b>	<p>Asamblea: La maestra entona la siguiente canción junto a los niños/ñas: “la yenca”.</p> <p style="text-align: center;">Vamos a bailar la yenca, Vamos a bailar la yenca</p> <p style="text-align: center;">Izquierda, izquierda, derecha derecha</p> <p style="text-align: center;">Adelante atrás un, dos tres.</p> <p>Después de entonar la canción la maestra invita a los niños a sentarse en media luna para recordar los acuerdos que debemos tener en cuenta durante la actividad con los compañeros y el material.</p>		<b>10 min</b>
	<p><b>Calentamiento:</b> Exploración del material: Realizamos el calentamiento trotando y delimitando el espacio</p>		
	<p><b>Exploración del material:</b> presentamos el material que serán lana de color rojo y el Aro</p>	<b>aro</b>	

<b>Desarrollo</b>	<p><b>Desarrollo o expresión motriz:</b> Les explico la actividad que vamos a realizar</p> <p>-Se coloca una pulsera roja en la mano derecha y se colocan en filas horizontales.</p> <p>y le damos a cada uno el (aro)</p> <p>-luego jugamos con el aro. levanto el aro con la mano derecha, colocamos el aro al lado derecha, pedimos que solo el pie derecha debe estar dentro del aro. pedimos a los niños que se colocan dentro del aro.</p> <p>-Luego giramos por nuestro lado derecho para lo cual extendemos los brazos y nos dejamos llevar, luego giramos de lado en lado, extendemos la mano que tiene la pulsera y giramos primero media vuelta a la derecha y luego vuelta entera a la derecha.</p> <p>Seguidamente mojamos la mano derecha en agua y las sellamos en el piso, observando las huellas, les pedimos que saquen su zapato y mojen su pie derecha y también lo sellen.</p>	<p><b>Lana rojo azul</b></p> <p><b>Aro</b></p> <p><b>Bolsa</b></p> <p><b>Agua</b></p>	<b>30 min</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relajación: Nos sentamos en pareja de espalda con espalda sobre el piso y cerramos los ojos para descansar.</li> </ul>		
<b>cierre</b>	<p><b>Verbalización:</b> Dialogamos junto a los niños y niñas sobre lo que hicimos durante la actividad.</p> <p>Después los niños dibujan en papelotes la actividad que realizaron.</p> <p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <p>Acciones de rutina.</p> <p><b>Salida</b></p>		<b>5 min</b>



## 12. PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSI	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende su cuerpo.</li> <li>Se expresa corporalmente.</li> </ul>	- Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio	- Realiza movimientos de orientaciones espaciales. (izquierda)

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Secuencia didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>  Identifica el lado izquierdo de su cuerpo utilizando el pañuelo	<b>Asamblea:</b> La maestra invita a los niños y niñas a cantar juntos una canción, llamada” derecha e izquierda”  <p style="text-align: center;"><b>Derecha e izquierda”</b></p> <p><i>Esta es la mano derecha y esta es la mano izquierda con ellas hoy jugaremos, sus nombres hay que aprender.            La mano derecha es una mariposa, sube y baja y sale a pasear,            la mano izquierda es como un patito, cua, cua, cua,            cuacuacuacua,            la mano derecha es un conejito, mueve sus orejas al compás,            la mano izquierda es una arañita mira cuantas patitas para andar.            La mano derecha se toca la oreja, y la izquierda se pone a dar vueltas,            la mano derecha busca a su pareja y la izquierda la busca también,            hola soy derecha, hola soy izquierda, me da tanto gusto, que quiero aplaudir;            la, la, la, la, la, la, la, la, la, la,</i></p>		<b>10 min</b>
	<b>Calentamiento:</b> Los niños salen al patio caminan alrededor del patio lento y rápido.		

	<b>Exploración del material:</b> los niños se sientan en círculo observan el material.( aro, pañuelo, lana color azul)		
<b>desarrollo</b>	<p><b>Desarrollo o expresión motriz:</b> Los niños y niñas son guiados por la maestra, colocando aros en el piso de diferentes colores, tantos como niños tengamos. luego entregamos a los niños y niñas un pedazo de hilo de color azul para se coloca en la mano izquierda</p> <p>entregamos pañoletas a cada niño y (a) se colocan dentro de un aro.</p> <p>proponemos que empiecen a correr sobre el sitio sin salir del aro moviendo la pañoleta con la mano izquierda.</p> <p>la maestra indica cuando levanto el número unos van a cogen su cintura izquierda. cuando levanto el numero dos van a levantar la mano izquierda. cuando levanto el número tres levantan la pierna izquierda y así sucesivamente.</p> <p>Los niños guardan el material donde corresponde</p>	<b>Aro</b>	<b>30 min</b>
	<p><b>Relajación:</b> La maestra invita a los niños y niñas a escoger una colchoneta para que puedan recostarse estirando las piernas hacia arriba, y abriendo y cerrando los brazos. repetimos la acción varias veces.</p>		
<b>Cierre</b>	<p><b>Verbalización:</b> Dialogamos junto a los niños y niñas sobre lo que hicimos durante la actividad.</p> <p>Después los niños dibujan en papelotes la actividad que realizaron.</p> <p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <p>Acciones de rutina.</p> <p><b>Salida</b></p>		<b>5 min</b>

### 13. PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSI	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio	Participa en un juego y conoce las expresiones de derecha - izquierda

### TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Secuencia didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>  <b>Describe objetos con relación a si mismo usando la expresión derecha-izquierda</b>	<b>Asamblea:</b> Salimos al patio y jugamos “SIMON DICE” realizando diferentes posiciones, Pero incidiendo en el reconocimiento de su lateralidad. Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hemos jugado? ¿Qué posiciones hemos realizado?		<b>10 min</b>
	<b>Exploración del material:</b> presentamos el material que serán un peluche, pelota, conos de colores, etc		
<b>desarrollo</b>	- <b>Desarrollo o expresión motriz:</b> Luego pedimos a los niños y niñas realizar diferentes posiciones en su cuerpo y en sus pares como parados, sentados, echados y de cuclillas. - Realizan movimientos laterales con su cuerpo: levanta su brazo derecho, levantan la pierna derecha, levanta su brazo izquierda y la pierna izquierda de ellos mismos y el de sus pares. Luego juegan ubicando objetos al lado derecha e izquierda de su propio cuerpo y en el de sus compañeros. - -Jugamos en grupo haciendo abanico al escuchar los numerales por ejemplo, el número 1 para echarse y el número 2 para sentarse los hacemos Vivenciando ritmos.	<b>Juguetes</b>	<b>30 min</b>
	- <b>Relajación:</b> Nos sentamos todos formando un círculo grande y cerramos los ojos para mover lentamente los brazos y pierna.		
<b>Cierre</b>	<b>Verbalización:</b> Dialogamos junto a los niños y niñas sobre lo que hicimos durante la actividad. Después los niños dibujan en papelotes la actividad que realizaron. <b>Actividades Permanentes de Salida</b> Acciones de rutina.		<b>5 min</b>

## 14. PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSI	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio	Realiza movimientos de orientaciones espaciales.


## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Secuencia didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>  Reconoce el lado derecha – izquierda de su compañero	<b>Asamblea:</b> La maestra inicia cantando una canción y delimitamos el espacio en el que trabajaremos.  <i>Derecha – izquierda</i> <i>Mi mano derecha al frente.</i> <i>Mi mano derecha atrás</i> <i>Sacudo mi mano derecha</i> <i>Y la pongo en su lugar</i> <i>Mi mano izquierda al frente</i> <i>Mi mano izquierda atrás</i> <i>Sacudo mi mano izquierda</i> <i>Y la pongo en su lugar.</i>  En asamblea les proponemos a los niños a participar del juego de ejercitar nuestro cuerpo y nuestra lateralidad.		<b>10 min</b>
	<b>Calentamiento:</b> Los niños salen al patio caminan alrededor del patio, luego saltan de dos pies, un pie el otro.		
	<b>Exploración del material:</b> los niños se sientan en círculo observan el material (aro, lana de color rojo y azul).		
<b>desarrollo</b>	• <b>Desarrollo o expresión motriz:</b> La maestra indica a los niños y niñas que vamos a jugar : “SIMON DICE” pedimos a los niños y niñas que levanta su brazo izquierdo y la pierna derecha. luego se colocan en pares dentro del aro	<b>Aro</b>	<b>30 min</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entregamos a los niños y niñas un pedazo de hilo de color rojo y azul con ayuda de otros se amarran en la mano derecha de color rojo e izquierda de color azul</li> <li>• <b>“SIMON DICE”</b> Señale su ojo derecho de su compañero, señale su ojo izquierdo, toca su oreja izquierda, levántale su mano derecha, coge su pierna izquierda etc.</li> </ul>	<b>Lana de color rojo azul</b>	
	<p><b>Relajación:</b> Se propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor, para echarse e ir normalizando su respiración, escuchando una música relajante.</p>	<b>Colchonetas</b>	
<b>Cierre</b>	<p><b>Verbalización:</b> Dialogamos junto a los niños y niñas sobre lo que hicimos durante la actividad.</p> <p>Después los niños dibujan en papelotes la actividad que realizaron.</p> <p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <p>Acciones de rutina.</p> <p><b>Salida</b></p>		<b>5 min</b>

### 15. PROPÓSITO DEL TALLER DE PSICOMOTRICIDAD:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSI	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. - en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Se desplaza sin temor. Demuestra su equilibrio.

Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos	tiempo
Inicio  “mantiene el equilibrio sorteando obstáculo	<b>Asamblea</b> La maestra presenta una canción “explora” 		10 min
	<b>Calentamiento</b> : Los niños salen al patio y corren alrededor, luego simulan estar en el bosque y ser mariposas moviendo los brazos y vuelan en diferentes direcciones.	Patio	
	<b>Exploración del Material</b> :Después los niños y niñas se sientan en círculo para manipular y observan el material.		

<b>Desarrollo</b>	<p><b>Desarrollo o Expresividad Motriz</b> Los niños escuchan con atención las propuestas de la maestra para trabajar el circuito.</p> <p>Vamos a realizar un circuito diciéndoles que somos niños exploradores y vamos por el bosque.</p> <p>Para ello colocaremos unas cajas para que pasen sobre ellas simulando ser enormes rocas, ahora les ponemos en el suelo una soga extendida y diciéndoles que es un puente colgante, caminarán guardando el equilibrio con saquitos de arena en la cabeza.</p> <p>Después tendrán que cruzar un río pasando por encima de unas piedras (que serán aros esparcidos por el suelo sobre los que tendrá que saltar los niños/as).</p> <p>Por último, los niños/as entrarán en una cueva (formada por colchonetas donde hemos de caminar de cuclillas), cuando salgan se encontrarán con un gran obstáculo que habrán de saltar (cojín) y llegado así a su destino.</p> <p>El circuito lo realizarán por grupo en el menor tiempo posible aunque prevalecerá siempre la realización correcta de los movimientos, desplazamientos..</p>	<p>Circuito</p> <p>Aros Colchonetas Cojín Cajas</p>	30 min
	<p><b>Relajación</b> Al final se echan sobre las colchonetas, relajándose cierran los ojos y respirando profundamente,</p>	colchonetas	
<b>Cierre</b>	<p>- <b>Verbalización:</b> Dialogamos sobre lo que hicimos Dibujan lo que jugamos.</p>	Hoja colores	5 min
<b>Rutinas</b>	<p><b>Actividades Permanentes de Salida</b></p> <p>Acciones de rutina.</p> <p><b>Salida.</b></p>		


## 16. PROPÓSITO DEL TALLER:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS
PSI.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. - en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Participa en un juego manteniendo en equilibrio

## TALLER DE PSICOMOTRICIDAD

Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
<b>Inicio</b>	<b>Asamblea</b> invita a los niños a sentarse en asamblea para recordar los acuerdos que debemos tener en cuenta durante la actividad con los compañeros y el material.	Radio	10 min
<b>“Participemos en la carrera con un objeto en la cabeza.”</b>	Llevamos a los niños y niñas al patio y les indicamos que se va delimitar el trayecto. <b>Exploración del material</b> Los niños y niñas manipulan el material como una bolsa con arena, una lata de leche, un rollo de papel higiénico y se preguntan: ¿Qué podremos hacer con estos materiales?	Papel higiénico	
<b>Desarrollo</b>	<b>Calentamiento</b> La maestra les comenta que realizarán una carrera, pero lo harán caminando y corriendo. Luego construyen las reglas de juego, para su uso. los material no se pueden tirar ni golpear a sus compañeros. Se forman grupos de cuatro, se les entrega los materiales a cada grupo para que jueguen libremente dentro del área señalada al final le colocamos una mesa con una cesta para que coloquen los los materiales que llegan a la meta. La maestra guía la actividad. <b>expresión motriz:</b> Luego del tiempo previsto se ubican en círculo y demuestran lo que hicieron voluntariamente. Los demás imitan. Les proponemos participar en la carrera , para lo cual se forman en cuatro filas.	bolsa Arena Lata Papelotes Colores cestas	30 min



Secuencia Didáctica	Actividades	Recursos	Tiempo
Cierre	<p>los niños tendrán que hacer la carrera puesto la arena en la cabeza si se cae pierde luego lo harán con lata de leche y un rollo de papel higiénico</p>  <p>Terminada la actividad invitamos a los niños/ñas a guardar los materiales utilizados durante la actividad y reconocer al ganador o ganadora.</p> <p><b>Relajación:</b> se realizan ejercicios de sobre colchonetas estirando su cuerpo y realizando diferentes movimientos en el cuerpo. Al compás de una música relajante y con el acompañamiento de la maestra al contarles un cuento.</p> <p><b>Verbalización:</b> En el aula dialogamos sobre lo que se hizo durante la actividad</p> <p>Seguidamente dialogamos sobre la actividad y dibujamos lo que más te agrado en el taller.</p> <p>Luego exponen libremente.</p> <p><b>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</b> Rutinas</p>		5 min

**ANEXO 06**  
**EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS**



**Foto N° 01: Los niños y niñas participando en el taller de psicomotricidad.**



**Foto N° 02: Los niños y niñas participando en el taller de psicomotricidad.**



Foto N° 03: Los niños y niñas participando en el taller de psicomotricidad.



Foto N° 04: Los niños y niñas participando en el taller de psicomotricidad.

## NOTA BIOGRÁFICA

**Vilma Ramirez Gonzales**, nació en la ciudad de Huánuco del distrito de Santa María Del Valle el 01 de julio del año 1985, hija del señor Juan Ramirez Zevallos y la Sra. Aurelia Gonzales Guillen, estudió la primaria en la escuela 32011 Hermilio Valdizán y la secundaria en el colegio Nacional Mixto “Príncipe Illatupa”. Y sus estudios universitarios lo realizó en el Instituto Pedagógico Privado “Antonio Kühner Kühner” de la región Huánuco, en la carrera profesional de Educación Inicial. La experiencia laboral durante su carrera lo hizo en diferente Instituciones educativas públicas. Actualmente es docente en la Institución Educativa N° 33190 Huaguin – Chinchao.







**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**



**ESCUELA DE POSGRADO**

## **CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD**

*El que suscribe:*

*Dr. Amancio Ricardo Rojas Cotrina*

### **HACE CONSTAR:**

Que, la tesis titulada: **LOS JUEGOS “AL AIRE LIBRE” Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 782, HUÁNUCO, 2019**; realizado por la Maestría en Educación, mención: Investigación y Docencia Superior **Vilma RAMIREZ GONZALES**, cuenta con un **índice de similitud de 18%** verificable en el Reporte de Originalidad del software **Turnitin**. Luego del análisis se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio; por lo expuesto, la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias, además de presentar un índice de similitud máximo de 20% establecido en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

*Cayhuayna, 04 de octubre de 2022.*



**Dr. Amancio Ricardo Rojas Cotrina**  
**DIRECTOR DE LA ESCUELA DE POSGRADO**

NOMBRE DEL TRABAJO

**TESIS - VILMA RAMIREZ GONZALES.doc**  
x

AUTOR

**VILMA RAMIREZ GONZALES**

RECUENTO DE PALABRAS

**17210 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**87101 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**81 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**307.4KB**

FECHA DE ENTREGA

**Oct 4, 2022 12:15 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Oct 4, 2022 12:22 PM GMT-5**

### ● 18% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base c

- 18% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 8% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossr

### ● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 12 palabras)



## AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

### 1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

<b>Pregrado</b>		<b>Segunda Especialidad</b>		<b>Posgrado:</b>	Maestría	X	Doctorado	
-----------------	--	-----------------------------	--	------------------	----------	---	-----------	--

Pregrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

<b>Facultad</b>	
<b>Escuela Profesional</b>	
<b>Carrera Profesional</b>	
<b>Grado que otorga</b>	
<b>Título que otorga</b>	

Segunda especialidad (tal y como está registrado en SUNEDU)

<b>Facultad</b>	
<b>Nombre del programa</b>	
<b>Título que Otorga</b>	

Posgrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

<b>Nombre del Programa de estudio</b>	EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR
<b>Grado que otorga</b>	MAESTRO EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR

### 2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los datos requeridos completos)

<b>Apellidos y Nombres:</b>	RAMIREZ GONZALES VILMA							
<b>Tipo de Documento:</b>	DNI	X	Pasaporte		C.E.		<b>Nro. de Celular:</b>	966577231
<b>Nro. de Documento:</b>	45556075					<b>Correo Electrónico:</b>	vilmita_gonzales@hotmail.com	

<b>Apellidos y Nombres:</b>								
<b>Tipo de Documento:</b>	DNI		Pasaporte		C.E.		<b>Nro. de Celular:</b>	
<b>Nro. de Documento:</b>						<b>Correo Electrónico:</b>		

<b>Apellidos y Nombres:</b>								
<b>Tipo de Documento:</b>	DNI		Pasaporte		C.E.		<b>Nro. de Celular:</b>	
<b>Nro. de Documento:</b>						<b>Correo Electrónico:</b>		

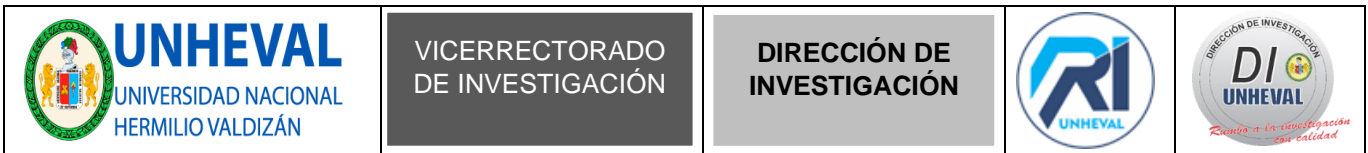
### 3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

<b>¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?:</b> (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)	SI	X	NO					
<b>Apellidos y Nombres:</b>	LESTER FROILAN SALINAS ORDOÑEZ			<b>ORCID ID:</b>	0000-0002-5726-909X			
<b>Tipo de Documento:</b>	DNI	X	Pasaporte		C.E.		<b>Nro. de documento:</b>	40349762

### 4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

<b>Presidente:</b>	LUCAS CABELLO ADALBERTO
<b>Secretario:</b>	BOCANGEL WEYDERT GUILLERMO AUGUSTO
<b>Vocal:</b>	CONTRERAS CANTO OMAR HANS
<b>Vocal:</b>	
<b>Vocal:</b>	
<b>Accesitario</b>	




**5. Declaración Jurada:** (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

<b>a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado:</b> (Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)	
LOS JUEGOS "AL AIRE LIBRE" Y LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 782, HUÁNUCO, 2019.	
<b>b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico o Título Profesional de:</b> (tal y como está registrado en SUNEDU)	
MAESTRO EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA SUPERIOR	
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.	
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.	
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.	
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.	
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.	
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.	

**6. Datos del Documento Digital a Publicar:** (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

<b>Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación:</b> (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)				2020		
<b>Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional:</b> (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	<b>Tesis</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Tesis Formato Artículo</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Tesis Formato Patente de Invención</b>	<input type="checkbox"/>
	<b>Trabajo de Investigación</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Trabajo de Suficiencia Profesional</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Tesis Formato Libro, revisado por Pares Externos</b>	<input type="checkbox"/>
	<b>Trabajo Académico</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Otros (especifique modalidad)</b>	<input type="checkbox"/>		
<b>Palabras Clave:</b> (solo se requieren 3 palabras)	JUEGO		MOTRICIDAD GRUESA		LATERALIDAD	
<b>Tipo de Acceso:</b> (Marque con X según corresponda)	<b>Acceso Abierto</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Condición Cerrada (*)</b>	<input type="checkbox"/>		
	<b>Con Periodo de Embargo (*)</b>	<input type="checkbox"/>	<b>Fecha de Fin de Embargo:</b>			
<b>¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora?</b> (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Información de la Agencia Patrocinadora:</b>						

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.



### 7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma:			
Apellidos y Nombres:	RAMIREZ GONZALES VILMA		Huella Digital
DNI:	45556075		
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Firma:			
Apellidos y Nombres:			Huella Digital
DNI:			
Fecha: 27/12/2022			

### Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una **X** en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra **calibri**, **tamaño de fuente 09**, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (*recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde*).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF) y Declaración Jurada.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.