



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN INICIAL**

“Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo 2016.”

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

AUTOR:

LÓPEZ SAAVEDRA, CARMEN AZUCENA

ASESOR:

Dr. CRUZ AGUILAR REEMBERTO

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

DIDÁCTICA Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

TRUJILLO – PERÚ

2016

PÁGINA DEL JURADO

Dr. REEMBERTO CRUZ AGUILAR

PRESIDENTE

Mg. GISELLE SILVA LÓPEZ

SECRETARIO

Mg. LOURDES PEREDA QUIROZ

VOCAL

DEDICATORIA

ESTA INVESTIGACIÓN SE LA DEDICO A DIOS QUIÉN SUPO GUIARME POR EL BUEN CAMINO, DARME FUERZAS PARA SEGUIR ADELANTE Y NO DESMAYAR EN LOS PROBLEMAS QUE SE PRESENTABAN, ENSEÑÁNDOME A ENCARAR LAS ADVERSIDADES SIN PERDER NUNCA LA DIGNIDAD NI

A MIS PADRES QUIENES POR ELLOS SOY LO QUE SOY POR SU APOYO, CONSEJOS, COMPRENSIÓN, AMOR, AYUDA EN LOS MOMENTOS DIFÍCILES, Y POR AYUDARME CON LOS RECURSOS NECESARIOS PARA ESTUDIAR. ME HAN DADO TODO LO QUE SOY COMO PERSONA, MIS VALORES, MIS PRINCIPIOS, MI CARÁCTER, MI EMPEÑO, MI PERSEVERANCIA, MI CORAJE PARA

A MI HIJA DAPHNE QUIEN ES MI MAYOR MOTIVACIÓN, INSPIRACIÓN Y FELICIDAD EN MI VIDA SIN ELLA NADA DE ESTO TUVIERA SENTIDO GRACIAS POR SIEMPRE SER MI IMPULSO A SEGUIR ADELANTE

AGRADECIMIENTO

Debo agradecer de manera especial y sincera al Profesor Reemenberto por ser mi asesor y poder realizar esta tesis bajo su dirección. Su apoyo, confianza en mi trabajo y su capacidad para guiar mis ideas ha sido un aporte invaluable, no solamente en el desarrollo de esta tesis, sino también en mi formación como investigador. A mis maestros universitarios durante estos 5 años por sus conocimientos brindados y por enseñarme que esta carrera es esencial en la vida de los niños.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, Carmen López Saavedra, con DNI N° 44263366 a efecto de cumplir con los criterios de evaluación de la experiencia curricular de Metodología de la Investigación Científica, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Trujillo, 7 de Noviembre del 2016.

Carmen López Saavedra

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado presento ante ustedes la Tesis Titulada “Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo 2016 con la finalidad de determinar que la aplicación del Taller “Todos a jugar” logra desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la I.E. Jardín de Niños 215, Trujillo 2016, en cumplimiento del reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el título profesional de Licenciada en Educación.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

Carmen Azucena López Saavedra

INDICE

PÁGINA DEL JURADO	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	v
PRESENTACIÓN	vi
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	1
1.1 Realidad Problemática	1
1.2 Trabajos previos.....	5
1.3 Teorías relacionadas al tema	9
1.4 Formulación del problema.....	18
1.5 Justificación.....	19
1.6 Hipótesis.....	20
1.6.1 General.....	20
1.6.2 Específicas	20
1.7 Objetivos	20
II. MÉTODO.....	21
2.1 Tipo de investigación.....	21
2.2 Diseño de investigación	21
2.3 Método	21
2.4. Variables y operacionalización de variables.....	22
2.5. Población y muestra	25
2.5.1 Población	25
2.5.2 Muestra.....	25
2.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad ...	26
2.7 Método y análisis de datos	26

2.8 Aspectos éticos	28
III. RESULTADOS	29
IV. DISCUSIÓN	41
V. CONCLUSIONES	45
VI. RECOMENDACIONES	47
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48
ANEXOS	

RESUMEN

La investigación: Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa, cuyo objetivo general pretendió determinar en qué medida la aplicación de juegos en movimiento mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años en la Institución Educativa Pública 215 de la ciudad de Trujillo. Investigación de tipo pre-experimental, se trabajó con una muestra de 30 niños. Los datos fueron recogidos mediante la técnica de la observación sistemática, a través de una guía de observación. Los resultados obtenidos muestran que hubo una mejora total significativa en el área motriz gruesa, estos resultados confirman, la hipótesis planteada, en la que: Hi: “La aplicación de juegos en movimiento mejora significativamente la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia de la Institución Educativa Pública 215 Trujillo-2016”

Palabras Claves: Motricidad gruesa y juegos en movimiento.

ABSTRACT

Research: Application of games in motion to improve gross motor skills, whose overall objective sought to determine to what extent the application of games movement improves gross motor skills in children of 4 years in the Educational Institution Post 215 of the city of Trujillo. Research pre-experimental, worked with a sample of 30 children. Data were collected by the technique of systematic observation through an observation guide. The results show that there was a significant overall improvement in the gross motor area, these results confirm the hypothesis, in which: Hi: "The game application moving significantly improves gross motor skills of children 4 years fuchsia old classroom of School 215 Public Trujillo-2016"

Keywords: Gross Motricity, games movement.

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad Problemática

La declaración Universal de los derechos humanos que fue firmada por los países miembros de la organización de Naciones Unidas (ONU) el 10 de diciembre de 1948, reconoce entre otros aspectos que la infancia tiene derechos a cuidados especiales, se señala que no existe un derecho más importante que otro, sino que todos se interrelacionan y se complementan cuando se pretende lograr un enfoque integral de infantes como sujetos de derechos.

Es por ello que en la declaración universal de los derechos humano recalca que se debe tener cuidados especiales en la infancia para desarrollar al máximo las capacidades que cada infante que posee, pero depende mucho del docente ya que es el principal mediador para lograr un aprendizaje significativo.

La educación en Venezuela se ha visto afectada por un conjunto de variables internas y externas que exigen cambios significativos. La necesidad de responder con éxito a las demandas de una sociedad cada día más exigente y cambiante han llevado a las organizaciones educativas a realizar esfuerzos por mejorar las relaciones de trabajo en la búsqueda de la calidad total en todos los contextos laborales,

Es el subsistema de educación básica el encargado de ofrecer la atención educativa del niño y la niña entre cero (0) y seis (6) años de edad, o hasta su ingreso al subsistema siguiente, concibiéndolo como un sujeto de derecho y ser social integrante de una familia y de una comunidad , que posee características personales sociales, culturales y lingüísticas propias y que aprende y se desarrolla en un proceso constructivo e integrado en lo afectivo, lo lúdico y la inteligencia, a fin de garantizar su desarrollo integral.

La finalidad principal de este nivel de educación es iniciar la formación integral de los niños y las niñas en cuanto a hábitos, habilidades, destrezas, mediante el desarrollo de sus potencialidades y el pleno ejercicio de sus derechos como persona

en formación atendiendo a la diversidad e interculturalidad. En tal sentido alcanzar el máximo nivel de desarrollo físico motor contribuye también a la formación integral de los niños y niñas.

El nivel de Educación Inicial Bolivariana se caracteriza por propiciar espacios para la recreación, el respeto al ambiente y al ser humano, en los cuales es preciso incentivar la participación de los padres, las madres y la comunidad.

Puntualmente en la Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, 15 de septiembre de 1999: (Artículo N°16, Capítulo I Educación Preescolar), se plantea que: la educación preescolar estimulara la incorporación de la familia para que participe activamente en el proceso educativo, a tal fin, se promoverán cursos y otras actividades sobre diversos aspectos relacionados con la protección y orientación del niño y su ambiente familiar y social. Igualmente, se propiciará la participación y colaboración de la comunidad a través de asociaciones, agrupaciones e instituciones, así como el uso y aprovechamiento de los medios de comunicación social.

A partir de la idea anterior se infiere que los profesores de educación física como docentes de instituciones educativas son agentes o factores que pueden apoyar el trabajo integrador.

En el Perú el ministerio de Educación a través de la propuesta pedagógica del nivel inicial recalca que la libertad de movimiento permite al niño ejercitar nuevos desplazamientos y llegar a nuevas posturas por sí mismo, organizando sus esfuerzos y modulándolos. Esta libertad de movimiento significa brindar al niño, desde que nace, el espacio adecuado y objetos interesantes para descubrir, experimentar, perfeccionar y vivir sus propias posturas y movimientos encada fase de su desarrollo, en un ambiente de seguridad afectiva.

Cuando se permite que los niños tengan libertad de movimiento se les está ayudando a: Realizar actividades por sí mismos. Al actuar de acuerdo a sus propios intereses, los niños logran los objetivos

que se proponen (agarrar un objeto, pararse por sí solos apoyándose de una cama, etc.). De esta forma se sienten felices porque se perciben capaces de hacer cosas; se sienten eficaces.

Aprender, porque cuando un niño actúa, explora, se comunica y establece vínculos con los demás, se está desarrollando y está transformando el mundo que lo rodea.

Tener paciencia y una actitud comprensiva, dejándolos que se muevan y jueguen a su manera, sin forzarlos a hacer lo que a nosotros nos gustaría que hagan. Se brindará un espacio suficientemente amplio, donde se sientan seguros para moverse y desplazarse libremente según los movimientos que ya estén dominando, y un suelo firme para no perder el equilibrio. Se organizará su espacio y el de la familia de manera que se reduzcan las posibilidades de accidentes.

Así mismo en el DCN se recalca que la práctica psicomotriz alienta al desarrollo de los niños a partir del movimiento y el juego. La escuela debe proveer un ambiente con elementos que les brinde oportunidades de expresión y creatividad a partir del cuerpo a través del cual va estructurar su yo psicológico, fisiológico y social.

Por eso necesita explorar y vivir situaciones en su entorno que lo lleven a un reconocimiento de su propio cuerpo y al desarrollo de su autonomía en la medida que pueda tomar decisiones

En el jardín de Niños 215 ubicado en la Av. Miraflores – Trujillo se ha detectado problemas en la motricidad gruesa en el aula Fucsia en los niños de 4 años habiendo observado que presentan algunas dificultades ciertos niños cuando realizan ejercicios que implican el equilibrio de su cuerpo en puntillas, con los pies juntos, así mismo levantar la pierna derecha o izquierda, en relación al muslo o también pudiéndose apoyarse en un pie esto le dificulta, ocasionando en los niños una frustración como respuesta. También la falta de coordinación de brazo y pierna, lanzar o encestar un balón entre otras actividades, es por ello que al niño cuando no se le estimula el área motriz gruesa va a tener muchas dificultades como

caerse con frecuencia, tiene temor a realizar actividad física, se le caen las cosas a menudo, se cansa rápidamente al realizar las actividades, su postura no es adecuada, le falta fuerza, presenta sobrepeso, tiene dificultad para detenerse cuando corre o juega

Es por ello se debe tener en cuenta que la coordinación de movimientos, habilidades y gestos en los niños y niñas de jardín, es una de las partes esenciales en el momento de practicar actividades que le permitan una mayor precisión en sus actividades cotidianas, de aprendizaje y de apreciar la realidad, es fundamental enseñarles a utilizar el hacer, saber hacer y poder hacer, teniendo en cuenta que son el futuro de la nación.

En la educación formal estas actividades se desarrollan en el jardín, en donde debe existir una práctica pedagógica constructivista, que permita a los niños y las niñas construir su propio aprendizaje a través de las experiencias expuestas por los facilitadores o por los niños.

Es así que esta investigación va a permitir alcanzar un buen desarrollo motor acorde a su edad de cada niño ya sea mental y cronológica, estimulando el deseo por ejercitarse y tengan en el juego en movimiento, teniendo en cuenta la coordinación y equilibrio de acuerdo a su edad escolar, lo cual se verá reflejado cuando ellos sean adultos. En esta edad los niños reciben una mejor educación por medio de juegos educativos los cuales les llame la atención y puedan también interactuar, jugar y aprender al mismo tiempo, a ellos no les atrae la teoría ya que a esta edad es cuando empiezan a interactuar y a explorar su alrededor y no todavía su conocimiento por medio de libros o escritos.

Por lo tanto se plantearan diferentes talleres de juegos para darle solución a este problema y mejorar en los niños la motricidad gruesa que presenten dificultades del aula Fucsia de 4 años de dicha I.E.

1.2 Trabajos previos

Gonzales y Silva (2011), en su tesis La estimulación temprana en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años de la Escuela Estatal Rafael Bazabte, Santa Mariana de Jesús y Jardín de Infantes Telmo provincia de Bolívar año lectivo 2010 al 2011, Ecuador. Se basa en una investigación aplicada Descriptivo y transversal. Se utilizó el instrumento lista de cotejo grupal para recopilar información sobre las variables. La población y muestra estuvo conformada por 63 niños. Llegaron a las siguientes conclusiones:

Las docentes de dicha institución no consideran necesario incentivar a cada niño, creen que es innecesario realizar ejercicios de equilibrio y control del cuerpo, así mismo los docentes no conocen el perfil de desarrollo de cada estudiante y por lo tanto no son capaces de potenciar sus aptitudes.

Los padres de familia no tienen conocimiento alguno sobre la estimulación temprana y por lo tanto no saben que tienen muchas ventajas, y en ella se puede lograr que los niños realicen trabajos con facilidad, no han escuchado lo que significa y su importancia, ya que es esta edad los niños poseen mayor número de conexiones que le ayudaran más adelante a tener un mejor aprendizaje.

Pinos (2011), explica en su tesis el renacimiento del esquema corporal en niños y niñas del centro infantil municipal "Genios en acción" de pre básica, durante: noviembre 2010-febrero del 2011. Esta investigación se enmarca dentro del paradigma cualitativo, con un enfoque crítico y propositivo. La población está conformada por dos paralelos "A" y "B", los mismos que tienen 30 niños y niñas cada uno, se aplicó un cuestionario en donde se especifican algunos

elementos que responden a identificar las características y contenidos. Llego a las siguientes conclusiones:

La mayoría de niños (as) realizan a veces ejercicios psicomotrices, dando como resultado que necesitamos implementar un conjunto de ejercicios dirigidos.

La mayoría de niños y niñas tienen dificultades para aplicar una serie de ejercicios de acuerdo a su edad.

Franco (2009) explica en su tesis aspectos que influyen en la psicomotricidad gruesa en los niños del grupo de maternal: preescolar el arca, corporación universitaria, Colombia, investigación cualitativa y cuantitativa; tipo de estudio caso colectivo. Con una población de 14 niños entre 2 y 3 años, se aplicó una encuesta a los 14 niños. Llego a las siguientes conclusiones:

Teniendo en cuenta las acciones propias de motricidad gruesa como la marcha, correr, saltar, trepar, bajar, lanzar, patear y mantener equilibrio estático y dinámico entre otros, se ha evaluado a cada niño del grupo para mencionar sus destrezas en la psicomotricidad amplia que lleva a cada uno de ellos a una armonía en sus movimientos corporales, y a la vez le permite un buen funcionamiento cotidiano 55 acerca de su psicomotricidad gruesa.

Se llevaron a cabo actividades muy específicas de cada acción motora con las características de desempeño esperadas para la edad evaluada, de las cuales surgieron y se recolectaron unos resultados que indican que el 36% del grupo tiene desempeño por debajo de lo esperado para su edad de los niños es decir, tienen una capacidad limitada en el desempeño motor grueso. Surgen datos como el 57% del grupo responde dentro de lo esperado y solo el 7% demuestra destreza y habilidad superior.

Al haber analizado dichas características y destrezas de los niños en esta área de la motricidad gruesa, se detectaron una

serie de factores que podrían estar asociados con esta caracterización. En este estudio se ha tomado en cuenta los factores ambientales es decir lo que le rodea al niño ya que estos afectan al desarrollo de los seres humanos, como: la estimulación, afectividad, normas de crianza, factores culturales y socioeconómicos y las condiciones de la familia. La influencia ejercida por estos sujetos en los niños del grupo es significativa, ya que estos le brindan al niño las oportunidades de movimiento es decir por capacidad o decisión, ya que determinarán las normas que debe cumplir, las acciones que pueden hacer, y principalmente son quienes van a fomentar su autonomía y le darán apoyo afectivo a cada uno de ellos, siendo así un factor fundamental del desarrollo emocional de los seres humanos.

Padilla (1992) explica en su tesis “Grado de desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años del Centro Educativo Institucional Estatal N° 1681 de la Urbanización Los Paujiles en Surco- Lima”. Investigación pre-experimental con una muestra de estudio de 28 niños, utilizando una ficha para evaluar el Grado de desarrollo de la psicomotricidad, llego a las siguientes conclusiones:

Los niños hombres de 4 años presentan mayor grado en el desarrollo de la psicomotricidad que las niñas de 4 años.

Existe una relación negativa bien marcada entre el Grado del desarrollo de la motricidad en los niños de 4 años que tienen padres mayores de 36 años, que los niños que tienen padres de menor edad.

La edad de la madre y la ubicación del niño entre el número de hermanos no influyen en el Grado de desarrollo de la motricidad de los infantes de 4 años.

Gómez (2010) explica en su tesis “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 Chávez” de la ciudad de Tacna. Según su tipo de estudio es correlacional, se trabajó con una población de 96 alumnos pre - escolares. Siendo así su objetivo general determinar la relación entre el nivel de conocimiento y actitud de cada uno de los padres de familia sobre la estimulación temprana en el área psicomotor. Para la recolección de datos el instrumento indicado fue la técnica del cuestionario. Que obtuvo las siguientes conclusiones:

Los padres que muestran un alto conocimiento sobre la estimulación temprana presentan niños con un normal desarrollo psicomotor (87,50%) y los padres que presentan un bajo conocimiento sobre estimulación temprana tienen niños con un retraso en el desarrollo psicomotor (75,00%).

Los padres de familia de cada niño presentan una actitud positiva (82,76%) tienen infantes con un adecuado desarrollo psicomotor en comparación con los padres de familia que tienen una actitud negativa por parte de la estimulación temprana cuentan con niños en riesgo en el desarrollo psicomotor (39,47%).

Quiroz (2002) precisa en su “Taller de psicomotricidad para promover el desarrollo social en los niños de 4 años de edad, el aula roja del Jardín de Niños N° 1712 “Santa Rosa” de la Urb. Huerta Grande en la ciudad de Trujillo”. Investigación pre-experimental con una muestra de estudio de 21 niños y niñas utilizando el instrumento la Escala de Madurez Social de Vineland; llegó a la conclusión:

El taller de psicomotricidad promovió el buen desarrollo de los niños y niñas de 4 años de edad del Jardín “Santa Rosa” en la ciudad de Trujillo de una manera significativa se brindó suficientes oportunidades a los infantes, habiendo sido materia de investigación en la cual vivenciaron con su cuerpo sus sentimientos y emociones cada uno de ellos.

Este taller de Psicomotricidad que promovió el desarrollo social de los niños siendo materia de estudio pretendió también brindar una gama de actividades corporales organizadas y sistematizadas con el fin de lograr que estos niños se expresen con libertad y espontaneidad para poder interrelacionarse con los demás, pero respetando las habilidades y dificultades de los otros. Se menciona que si no se aplicaba la metodología activa, no se hubiera alcanzado buenos cambios y logros significativos en los niños.

1.3 Teorías relacionadas al tema

Teoría psicogenética

Piaget (1968) hace mención que con la motricidad se da el inicio al camino, partiendo pues del entorno más próximo que puede haber para cualquier persona es decir con su mismo cuerpo. Así mismo después participa en acrecentar el ámbito de experiencias de este, en la medida en que colabora a que este primer “objeto” descubierto se vaya situando en las coordenadas espacio - temporales y practicando relaciones cada vez más complejas con todos los objetos que están alrededor. Los conocimientos que adquieren los niños sólo poseen auténtico valor educativo, cuando se unen entre sí para transformarse en una realidad vivida y plenamente significativa para ellos.

Rousseau (1985), hace referencia que tan importante debe ser otorgarse la educación del movimiento, ya que estas son orientadas a enmarcar y superar la educación, siendo así que el niño al no poder leer ni escribir, se pensaba que no se podía transmitir conocimiento alguno, estando así vinculado al movimiento aparece de manera indisoluble el lenguaje, que en el infante se desarrolla junto al pensamiento creador, comienza a moverse a partir de enfrentarse a situaciones de la vida diaria e teniendo así que adaptarse a cambios o transformaciones sobre la base de resolver tareas concretas, tanto en lo físico como en lo verbal. La educación infantil , es una etapa de continuo movimiento que debe

ser observado por el educador mediante una metodología basada fundamentalmente en el juego en movimiento, presentándose así ante cada niño dándole infinidad de experiencias y vivencias que le harán adquirir aprendizajes motivándolo y a la vez siendo significativo para él.

Piaget (1968) el niño cuando nace en un entorno que condiciona o cambia su conducta, conforme va creciendo va desarrollando una serie de factores sociales. Los divide en diferentes formas relación niño-juego, en estadios:

- Estadio Sensorio motor, entre estas edades de los 0 a los 2 años, predomina el juego de ejercicio. Al inicio el niño solamente reacciona frente a sus reflejos, pero sucesivamente experimenta utilizando su cuerpo, teniendo que repetir acciones e incorporando el manejo y descubrimiento de nuevos objetos a través de sus movimientos, también desarrolla juegos de ejercicios con personas de su entorno.
- Estadio Pre operacional, estas edades de 2 y los 6 años, se caracteriza por el gran desarrollo del juego simbólico. Los niños imitan ya sea a sus padres, en la cocinita entre otros.
- Estadio de las operaciones concretas, estas a los 6 y los 12 años. Prevalece el desarrollo de juegos en base a reglas.
- Operaciones formales a partir de los 12 los adolescentes son capaces de pensar explorando todas las posibilidades lógicas.

Según Piaget hace mención que “Los niños en las edades de 6 a 12 años tienen preferencia por los juegos en el que el cuerpo está en movimiento donde ellos sentirán mucha felicidad, logrando que su cuerpo desarrolle un crecimiento natural saludable y físico el correr, trepar, hablar, nadar, saltar, lanzar, estos son estímulos que logran desarrollar los músculos.

Núñez (2000), afirma que la psicomotricidad es quien ocupa un lugar importante en el desarrollo armónico de la personalidad de cada niño ya que le permite ponerse en contacto con todas sus capacidades, emociones y el entorno. Así mismo, hace mención que la actividad psicomotriz es un punto principal para poder lograr en cada niño el desarrollo de la inteligencia y la afectividad ya estos dos tienen mucha relación pues dependen estrechamente de las vivencias corporales y motrices.

Bolaños (2006), hace mención que la motricidad gruesa está a cargo de trabajar las partes del cuerpo del niño, a través de diferentes movimientos tales como caminar, correr, saltar y otras actividades que necesitan de mucho empeño y fortalecimiento del cuerpo de cada niño. Es de suma importancia trabajar esta motricidad desde muy pequeños para que cada infante logre fortalecer cada músculo logren adquirir esa agilidad que necesitan. A través de la motricidad gruesa se realizan muchos movimientos en cada parte del cuerpo, para luego poder cambiar de posición el cuerpo y logre trabajar el equilibrio, que es el que permite que se puedan trabajar diferentes actividades y aun así se logra caminar de una forma apropiada sin caerse. Es importante trabajar ejercicios de motricidad gruesa niños pequeños es decir con los bebés, sobre todo cuando están aprendiendo a caminar, ya que esto le va facilitar más los movimientos amplios que de precisión.

Hernández (2007), explica que la psicomotricidad gruesa la define que es una habilidad que cada infante posee y lo va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo” y poco a poco mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco y extremidades

para llegar a sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad, ya sea caminando o corriendo. Mediante el movimiento le va a permitir aprender al niño sobre sí mismo, crecer, resolver problemas, integrarse poco a poco en las actividades con los que le rodean.

Aguirre (1990), hace mención las áreas que potencializan la motricidad a través de diferentes movimientos, es por ello que es importante:

- a. Área cognitiva: Va a mejorar la memoria, la atención y concentración y la creatividad de cada niño.
- b. Área emocional: Ajuste de la personalidad y control emocional.
- c. Área relacional: Fortalece sus relaciones personales, familiares, compañeros o en el entorno que lo rodea.
- d. Área motora: Refuerzo de conductas psicomotrices de base (equilibrio, posturas, etc.)

Franco (2009), considera las siguientes dimensiones de la motricidad gruesa:

- a. Coordinación: Es la capacidad que tienen los músculos del cuerpo ya que esta permite que se puedan explorar una serie de diferentes conductas automatizadas ante un estímulo. Al lograr automatizar la respuesta psicomotora, disminuye el tiempo de reacción y de ejecución, produciendo una liberación de la atención y la posibilidad de concentrarse en aspectos menos mecánicos y más relevantes en acción.
- b. Marcha: Implica el desplazamiento de todo el cuerpo por el espacio que el niño va a explorar. Los desplazamientos son toda la progresión de un punto a otro del espacio, usando como medio principal el movimiento corporal total. Se encuentra los desplazamientos y se pueden destacar algunos

factores que en el nivel educativo es de suma importancia ya que son el inicio del movimiento, la velocidad adecuada del desplazamiento, los cambios de dirección. Menciona que los desplazamientos se distinguen en seis tipos (pasos cruzados adelante, atrás, lateral diagonal adelante, diagonal atrás.)

- c. Correr: Es importante adquirirlo ya que desarrolla los mismos elementos antes mencionados en la marcha, sin embargo aquí se añade algo más detención muscular, de velocidad, maduración y de fuerza. Cuando el niño cumple 2 años, correr será una actividad corriente para él, aunque a esta edad tenga aun problemas para detenerse o poder realizar giros. A los 4 años, el infante tiene dominio de la actividad motora ya que esta le permitirá mejorar y además controlar las partes que componen cuando se corre, como los son la partida, cambios de dirección, aceleración y parada.
- d. Salto: Aparece de manera espontánea al dar un paso hacia arriba y delante con ambos pies o por separado. Una vez que el infante adquiere esta habilidad física ya sea para correr, así mismo va adquiriendo la capacidad necesaria para saltar, esto quiere decir que cuando él va a correr se va a impulsar hacia arriba y hacia adelante con un solo pie y cae sobre el otro pie, entonces está cumpliendo con los requisitos mínimos para saltar bien. Éste puede saltar con los dos pies juntos a una determinada longitud y cayendo sobre los dos pies, esta distancia que realiza cada niño progresa con la maduración física y el incremento de la fuerza muscular.
- e. Rastrear: Esto implica desplazarse con todo el cuerpo estando en contacto con el suelo, ya sea apoyándose en los codos y haciendo arrastras con todo el cuerpo. Esta actividad solo se logra dominar totalmente hasta la edad de los 8 años,

es por ello y se cree conveniente realizarlo y ejercitarlo desde muy pequeños a cada infante.

- f. Trepas: Esto quiere decir que implica la integración de brazos y piernas para subir o escalar a, esta actividad debe realizarse en espacios que no sean peligrosos para el niño y se le debe presentar objetivos de su interés para motivarlos a realizar esta actividad.

Mendoza (2001) menciona las áreas de la motricidad gruesa:

a. Esquema Corporal: Es el conocimiento y la relación mental que la persona tiene de su propio cuerpo. El desarrollo de esta área permite que los niños se identifiquen con su propio cuerpo, que se expresen a través de él, que lo utilicen como medio de contacto, siendo como base para el desarrollo de otras áreas y el aprendizaje de nociones como adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo ya que están referidas a su propio cuerpo.

b. Lateralidad: Es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía de un hemisferio cerebral. Mediante esta área, el niño estará desarrollando las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada.

c. Equilibrio: Es considerado como la capacidad de mantener la estabilidad mientras se realizan diversas actividades motrices. Esta área se desarrolla a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior.

d. Estructuración espacial: Esta área comprende la capacidad que tiene el niño para mantener la constante localización del propio cuerpo, tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para colocar esos objetos en función de su propia posición,

comprende también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. Las dificultades en esta área se pueden expresar a través de la escritura o la confusión entre letras.

e. Tiempo y Ritmo: Las nociones de tiempo y de ritmo se elaboran a través de movimientos que implican cierto orden temporal, se pueden desarrollar nociones temporales como: rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la estructuración temporal que se relaciona mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo indique el sonido.

Aguirre (2009) explica que las siguientes fases en el desarrollo motor, según la edad y se observan cinco fases:

- a. Desde 0 a 6 meses: Existe la dependencia completa de actividades, en especial la succión. Entre tres o cuatro meses se inician los movimientos voluntarios debido a estímulos externos del espacio que le rodea.
- b. Desde 6 meses a 1 año: Esta edad está caracterizada por la debida organización de las nuevas posibilidades del movimiento. Se puede observar una movilidad más grande en los niños que se integra poco a poco con la elaboración del espacio y del tiempo. Esta organización sigue estrechamente ligada con la del tono muscular y la maduración propia del proceso de crecimiento de ellos, la cual se enriquece continuamente debido al feedback propio del desarrollo cognitivo. Se menciona que cerca del año, algunos niños caminan con ayuda.
- c. Desde de 1 a 2 años: Entre estas edades el niño ya anda solo y puede subir escalones con ayuda. Su curiosidad en esta edad le permite tocar todo lo que le rodea y se puede sentar en una silla, agacharse, entre otros.; a partir de los 2 años el niño ya corre con más seguridad y puede saltar con los dos

pies juntos. Se puede poner en cuclillas, lograr subir y bajar las escaleras teniendo como apoyo la pared.

- d. Desde 3 a 4 años: En esta edad el niño ya corre sin problemas, suben y bajan escaleras sin ayuda ni apoyos de algún familiar, ya pueden ir de puntillas andando sobre las mismas de manera autosuficiente lográndolo por sí solo. Al llegar a los 4 años el infante se puede ir solo con un pie, el movimiento motor a lo largo de los años irá perfeccionando hasta lograr saltar, mover, subir y bajar por donde el desee.
- e. Desde los 5 a 7 años: El equilibrio logra una fase determinante, donde se logra adquirir total autonomía en el niño en este sentido a lo largo de este período. En esta fase, se automatizan los conocimientos adquiridos hasta el momento, que serán la base de los nuevos conocimientos tanto internos como socio-afectivos. Las posibilidades que se abren al niño frente a las siguientes fases de crecimiento (adolescencia, pubertad) hasta llegar al desarrollo completo, vendrán marcadas ineludiblemente por lo adquirido y consolidado en estas etapas.

Gainza (2003), hace mención que el juego en movimiento tiene un sentido fundamental en la vida de los niños, no solo como carácter lúdico sino también como desarrollo tanto cognitivo así como el desarrollo de la formación personal y social de los niños puesto que a través del juego en movimiento se pueden expresar libremente. La actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir un papel educativo ya que los juegos ayudan al estímulo mental y físico.

Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos.

El niño corre, salta, trepa, persigue. Estas actividades lo divierten y fortifican sus músculos; por eso, también cuando se arrastra, se estira, alcanza objetos, pateo y explora con el cuerpo, aprende a usarlo y a ubicarlo correctamente en el espacio. Una de las razones por las cuales los niños deben jugar es para contribuir a su desarrollo físico. Sin darse cuenta, ejecutan un movimiento muchas veces hasta que lo dominan. Con esta actitud el niño reafirma y repite un movimiento sin cansarse hasta que este sea perfecto, sólo por el gusto de realizarlo bien. El juego, además de contribuir en su desarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural y emocional. Para el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos. Todo lugar es bueno para jugar y hay juegos para todo lugar. Sin embargo, debe haber un espacio especial, privado y respetado por los adultos, decorado según los intereses e inquietudes del niño. Además conforme crezca, ese espacio debe ser más vasto, para que logre jugar sin peligro y sin temor alguno, al permitírsele hacer uso de sus movimientos, imaginación, fantasías y materiales.

Díaz (1993), realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como por ejemplo:

- a. Juegos sensoriales: desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.
- b. Juegos motrices: buscan la madurez de los movimientos en el niño.
- c. Juegos de desarrollo anatómico: estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
- d. Juegos organizados: refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.

- e. Juegos pre deportivo: incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
- f. Juegos deportivos: su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

Muñoz (1999), respecto a la importancia del juego en movimiento manifiesta lo siguiente que para los niños juega un papel importante ya que estos se comunican con el mundo mediante el juego en movimiento. Es muy importante a lo largo de toda la vida, pero sobre todo en esta etapa de la educación inicial ya que es un recurso educativo fundamental para la maduración. Así mismo tiene un papel muy importante en el desarrollo armonioso de la personalidad de cada niño, ya que tanto en la escuela como en el entorno familiar, los niños emplean parte de su tiempo en jugar, no solo con una intencionalidad pedagógica en algunos casos o lúdica en otros, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad, es por ello que tiene gran valor educativo. Los juegos en esta etapa son muy beneficiosos para cada niño ya que en el jardín con la interacción con los demás desarrollan una serie de juegos a los que siguen jugando en su casa, imitando la realidad, mediante el juego simbólico todo lo que ha vivido o quieren vivir y permitiéndoles explorar sus emociones, alegrías, sentimientos, momentos difíciles, frustraciones, entre otros.

Valera (1993) en cuanto a las etapas del juego en movimiento manifiesta lo siguiente:

- a. De los dos a los tres años: El niño juega por si solo (solitario) porque aún tiene un marcado egocentrismo. Las actividades del juego en esta edad se basan en comportamientos repetitivos (sacar y guardar objetos, montar y desmontar juegos, etc.). Imita las conductas de las personas que le rodean pero sin entender su significado.

- b. Entre los tres y cinco años: El infante es capaz de utilizar su imaginación y fantasía al juego imitativo. Realiza el juego simbólico, gracias a que el niño ya es capaz de ponerse en lugar de las personas que lo rodean.
- c. De los cinco a los siete años: Aquí el juego continúa aun basándose en la imitación, pero incorpora a sus amiguitos. En esta etapa el niño desarrolla la sociabilidad. En el juego se juntan varios niños y se organizan, representando cada uno de ellos un papel determinado.
- d. A partir de los siete años: Los niños participan en los juegos en base a reglas ya pudiendo entender en qué consisten los juegos pero basándose siempre en que hay un orden para continuarlos.

Escobar (2003) precisa las dimensiones del juego en movimiento como las siguientes:

- a. Afectiva- emocional: Permitiendo en el niño la expresión y control de emociones, en el niño va a prevalecer el placer, satisfacción, motivando su autoestima y autoconfianza y fomenta las relaciones activas durante el juego entre el adulto y niño.
- b. Social: Permiten en el niño la integración, adaptación, igualdad, convivencia, conocer las normas, fomentando la comunicación y cooperación entre ellos.
- c. Cultural: Permite en el niño la enseñanza de sus tradiciones, valores y la imitación de lo que ve para adaptarse en su medio.
- d. Creativa: Permite en el niño desarrollar la imaginación creatividad y distinción entre fantasía y realidad. Así mismo desarrolla la autonomía del pensamiento, expresión.
- e. Cognitiva: Permite en el niño manipular juegos lo cual favorece el desarrollo del pensamiento, juego simbólico, dominio del lenguaje.

1.4 Formulación del problema

¿En qué medida la aplicación del taller de juegos en movimiento mejora la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Pública Jardín de Niños 215 Trujillo 2016?

1.5 Justificación

El presente trabajo de investigación está realizado con la finalidad de permitir a las docentes de educación inicial mejorar su práctica pedagógica al conocer y ampliar el taller de juegos en movimiento aplicados de manera apropiada y en el marco de las teorías y el aprendizaje significativo producen cambios positivos que mejoran las habilidades, capacidades y destrezas de los niños. Las teorías planteadas en el trabajo de investigación han permitido el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños sometidos a la experiencia. Es importante para el aporte que debe proporcionar al conocimiento de la realidad educativa de nuestro medio ya que durante nuestra práctica docente hemos observado que un considerable número de niños de 4 años del jardín 215 en nuestra ciudad presenta problemas en el área motriz gruesa ya que no pueden realizar diferentes actividades lo cual a esta edad ellos ya deberían de realizarlo sin ningún problema, siendo habiendo madurado su cerebro lo suficiente como para que sean capaces de dominar esta habilidad, se va a identificar si hay falencias para encontrar soluciones.

Al respecto se propone un taller utilizando metodología activa mediante actividades de juego con el propósito de mejorar la motricidad gruesa de estos niños para que más adelante no presenten dificultades cuando éste de inicio a la escritura, practique deportes sin ninguna dificultad como el manejo de una bicicleta o patinar, sea capaz de escalar entre otras actividades ya que aún están a tiempo de mejorar esta área cada uno de ellos.

Los beneficiarios de esta investigación, serán los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia del Jardín de Niños 215, gracias a la

propuesta puedan poner en práctica y observar resultados satisfactorios al momento desarrollar, la capacidad del dominio muscular y una conciencia amplia de su cuerpo, por cuanto se dará a conocer cuáles son los factores que impiden que los niños y niñas alcancen con facilidad las etapa evolutivas en lo que tienen que ver con la psicomotricidad gruesa, permitiendo así alcanzar una mejor educación logrando ampliar, sus destrezas para evitar complicaciones futuras.

1.6 Hipótesis

1.6.1 General

“La aplicación de juegos en movimiento mejora significativamente la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia de la Institución Educativa Pública 215 Trujillo-2016”

1.6.2 Específicas

H1: La aplicación del taller de juegos en movimiento mejora la motricidad gruesa en la dimensión caminar

H2: La aplicación del taller de juegos en movimiento mejora la motricidad gruesa en la dimensión saltar

H3: La aplicación del taller de juegos en movimiento mejora la motricidad gruesa en la dimensión marchar.

1.7 Objetivos

General:

- Determinar en qué medida la aplicación de juegos en movimiento mejora la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia de la Institución Educativa Pública 215 Trujillo-2016.

Específicos:

- a. Identificar el nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas antes y después del taller desarrollado.
- b. Identificar el nivel de desarrollo de las dimensiones caminar, saltar y marchar de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Pública 215 antes y después de la aplicación del taller.
- c. Comparar los resultados del pre y post test para evidenciar si hay diferencias significativas.

II. MÉTODO

2.1 Tipo de investigación

Por las características de la investigación y teniendo en cuenta a Vargas. (2009)

La investigación aplicada: Una forma de conocer las realidades con evidencia científica, se hace mención que la presente, es de tipo aplicada.

2.2 Diseño de investigación

La investigación por la relación de sus variables, es de diseño Pre-experimental, según esquema siguiente: (Hernández, Collado y Bastita, 2010).

GE: O1 - X - O2

Dónde:

GE: Grupo experimental

O1: Puntuaciones sobre la motricidad gruesa en pre test grupo experimental

O2: Puntuaciones sobre la motricidad gruesa en post test grupo experimental

X: Aplicación del taller del juego en movimiento

2.3 Método

Método Descriptivo: Fernández. (1997); define al método descriptivo como aquella que permite definir, clasificar y / o caracterizar el objetivo del estudio de la investigación. Se basan en su mayoría en la utilización y aplicación del lenguaje.

Este método ayudó a construir la realidad problemática de la investigación; mediante la cual se pudo conceptualizar y describir la problemática.

Método Deductivo: Carvajal. (2013); define al método deductivo como aquel que ayuda al investigador a poder inferir nuevos conocimientos y poder contrastar con las hipótesis.

Este método permitirá brindar las conclusiones de la investigación.

Método Dialéctico: Ferrari. (2009), define al método dialéctico como aquel que le permite al ser humano comprender diversidad de temáticas y fenómenos de su entorno; el cual permite descubrir fuerzas y leyes para el desarrollo inmediato de la realidad.

Esta metodología permitió al investigador interpretar cambios y modificaciones de la realidad problemática actual.

2.4. Variables y operacionalización de variables

- Variable Dependiente: Taller de Juegos en Movimiento
- Variable Independiente: Motricidad Gruesa

Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Escala de Medición
Independiente: Taller de Juegos en Movimiento	El taller de juegos en movimiento son una serie de actividades integradores, en la que se fusiona la práctica y la teoría en la cual el niño va desarrollar su motricidad gruesa y a la vez favoreciendo también en el niño la interacción social, participación, cooperación y aprendizaje.	Sera desarrollado en 12 momentos pedagógicos donde se toma en cuenta la forma de como caminar, marchar y saltar de cada niño. Con una metodología de 5 momentos: motivación, organización, actividad motriz, relajación y cierre. Será evaluado con una Guía de Observación.	Social	Plantea normas antes de la realización de juego	Ordinal
			Cognitivo	Muestra solución ante el problema planteado durante el juego.	Ordinal
				Muestra dominio en su lenguaje para expresarse lo que siente durante el juego.	
Dependiente Motricidad Gruesa	Se encarga de trabajar las partes del cuerpo del niño a través de diferentes movimientos y actividades para lograr el fortalecimiento del cuerpo. (Bolaños, 2006).	La motricidad gruesa en los estudiantes de cuatro años, será valorado a través de una Guía de observación, Inicio, Proceso, Logrado.	Caminar	Camina en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.	Intermedio
				Camina en diferentes direcciones de manera coordinada.	
				Camina demostrando coordinación en su lateralidad.	
				Camina en puntitas en diferentes direcciones.	
			Saltar	Salta en un pie en diferentes posiciones.	Intermedio
				Salta coordinadamente en diferentes direcciones.	
				Salta en un pie demostrando coordinación en su lateralidad.	
			Marchar	Salta demostrando coordinación y direccionalidad.	Intermedio
				Marcha demostrando coordinación y direccionalidad.	
				Marcha demostrando coordinación en su lateralidad.	
				Alterna los pies en diferentes circunstancias.	

				Marcha en diferente direcciones	

2.5. Población y muestra

2.5.1 Población

La Población que participa en la investigación son 124 niños de cuatro años del año escolar del Jardín de Niños 215, según la siguiente tabla.

Cuadro 1: Distribución de la matrícula 2016

Aula	Edad	ESTUDIANTES				TOTAL
		Hombres	%	Mujeres	%	
Fucsia	Cuatro años	20	66.67	10	33.33	30
Rosado	Cuatro años	17	53.3	14	43.75	32
Naranja	Cuatro años	18	58.06	13	41.94	31
Lila	Cuatro años	17	54.84	14	45.16	31
	TOTAL	72	58.54	51	41.46	100

Fuente: SIAGE de la Institución Educativa Jardín N° 215 del 2016

2.5.2 Muestra

La muestra es de 30 estudiantes 20 hombres y 10 mujeres, del aula Fucsia de cuatro años, serán seleccionadas a criterio de conveniencia.

Cuadro 2: Muestra de niños y niñas de cuatro años de la I.E. N° 215

AULA	ESTUDIANTES				TOTAL	
	SEXO					
	MASCULINO		FEMENINO			
	H	%	M	%	TOTAL	%
Fucsia	20	58.06	10	41.94	30	100

Fuente: SIAGE de la Institución Educativa 2016.

Criterio de selección:

- Estudiantes que presentan problemas en el cumplimiento de Motricidad Guesa
- Estudiantes que asiste regularmente a clases
- Estudiantes matriculados en el año 2016

Criterio de Exclusión:

- a. Estudiantes que no asistan regularmente a clase
- b. Estudiantes que no presentan las mismas características

2.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

TECNICAS	INSTRUMENTOS
<p>Análisis documental: (Valle, 1998), es una técnica de representación del contenido de los documentos en un sistema documental realizado, principalmente, para que puedan ser recuperados cuando sean necesarios. Información relevantes a través de: Libros, tesis, revistas, respecto al tema de investigación.</p>	<p>Fichas de trabajo, como:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Ficha bibliográfica, ficha de resumen y fichas textuales las cuales permitieron registrar, organizar y sistematizar información extraídas de fuentes primarias y secundarias.
<p>Observación (Valdez, 2010), es la técnica de recolección de datos a través de la percepción directa de los hechos educativos que en este caso se realizará a través de la observación de sesiones de aprendizaje.</p>	<p>Guía de Observación que mide 3 dimensiones Caminar, saltar y marchar. Consiste en 24 ítems cerrado en valoración 1, 2,3. Validez: La guía de observación de la motricidad gruesa fue sometida a juicio de tres expertos y se utilizó el coeficiente por rangos cuyo valor 0.852. Correlación alta (Anexo 1). Confiabilidad La guía de observación sobre la Motricidad gruesa fue sometida a fiabilidad a través del método alfa de combrach obteniéndose una puntuación 0.921 cuya consistencia interna de los ítems es confiable. (Anexo2).</p>

2.7 Método y análisis de datos

Los datos recolectados de la muestra fueron analizados, mediante la estadística descriptiva e inferencial, para la cual se hará uso de tablas y figuras estadísticas, así mismo será necesario utilizar:

Frecuencia absoluta (fi): Indica el número de veces que se repite un fenómeno u observación.

Frecuencia Porcentual (f%): Representa la frecuencia relativa en términos porcentuales.

$$f\% = \frac{f_i \times 100}{n}$$

Media aritmética: Es denominada como promedio; la cual se puede definir como la medida de tendencia central, la cual es obtenida sumando las puntuaciones de los estudiantes en cada una de las dimensiones investigadas y dividiéndolo entre la cantidad de estudiantes que están en la muestra.

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{N}$$

Dónde:

\bar{X} : Es la media aritmética o promedio.

X_i : Es cada una de las puntuaciones obtenidas por los estudiantes.

n : Es el número total de elementos muestrales.

Desviación estándar (s): La desviación estándar o desviación típica (denotada con el símbolo S , dependiendo de la procedencia del conjunto de datos) es una medida de dispersión para variables de razón (variables cuantitativas o cantidades racionales) y de intervalo. Se define como la raíz cuadrada de la varianza de la variable, por medio de ella determinaremos el grado de probabilidad de certeza de las respuestas.

$$s = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

Dónde:

S : Es la desviación estándar.

X_i : Es cada una de las puntuaciones.

\bar{X} : Es la media aritmética.

n : Es el número de elementos de la muestra.

Coefficiente de Variabilidad (CV): Permite la determinación si un conjunto de puntuaciones es heterogéneo u homogéneo.

$$CV = \frac{s * 100}{\bar{X}}$$

Dónde

CV: Es el coeficiente de variabilidad medido en términos porcentuales.

S: Es la desviación estándar.

—

\bar{X} : Es la media aritmética

- **Si CV >33%** el conjunto de datos es heterogéneo
- **Si CV < 33%** el conjunto de datos o puntuaciones es homogéneo.

S: Es la desviación estándar.

Puntaje t

Puntaje t de estudiantes para muestras relacionadas

$t = \frac{\bar{x}_d}{s_d/\sqrt{n}}$, donde

$\bar{x}_d = \sum_1^n \frac{x_{i1}-x_{i2}}{n}$, y:

$$s_d = \sqrt{\frac{\sum_1^n (d_i - \bar{x}_d)^2}{n-1}}$$

\bar{x}_d : Media aritmética de las diferencias

s_d : Desviación estándar de las diferencias.

n: Número de elementos muestrales

2.6 Aspectos éticos

La investigación "Aplicación de juegos de movimiento para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de 4 años en la institución educativa pública 215"

Ha sido elaborada según los procedimientos metodológicos propuestos por la dirección de investigación de la Universidad Cesar Vallejo.

En el aspecto ético se hace constar que el mencionado proyecto es original no ha sido plagiado ni replicado así mismo dejamos constancia que la información ha sido referenciada todos los autores salvo error u omisión el cual lo asumimos con entera responsabilidad

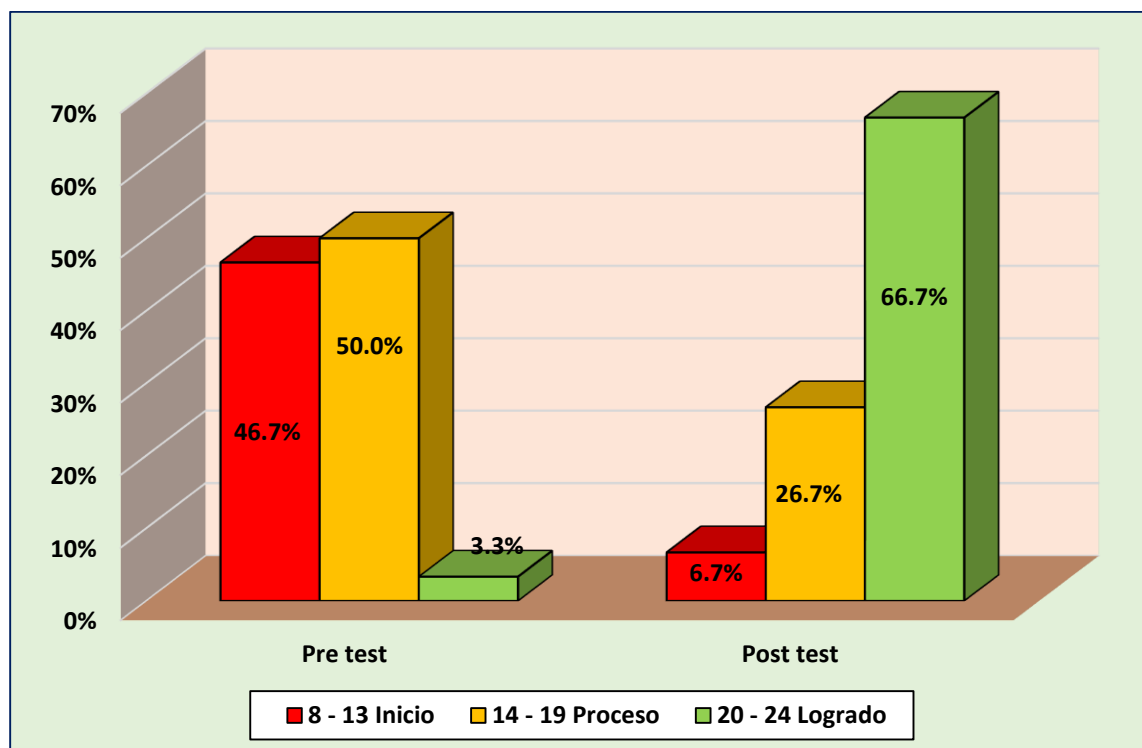
III. RESULTADOS

Tabla 1

Resultados obtenidos en la dimensión caminar por los niños de 4 años de edad de la IE 215 de la ciudad de Trujillo

Escala	Nivel	Pre test					Post test				
		fi	f%	Media	DS	CV	fi	f%	Media	DS	CV
8 - 13	Inicio	14	46.7	13.0	3.6	27.6	2	6.7	20.0	3.5	17.7
14 - 19	Proceso	15	50.0				8	26.7			
20 - 24	Logrado	1	3.3				20	66.7			
Total		30	100.0				30	100.0			

FUENTE: MATRIZ DE DATOS DE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA DE EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA IE 215



GRAFICA 01. GRAFICA PORCENTUAL DE LA DIMENSION CAMINAR DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA IE 215

Descripción.

En la dimensión 1, referente a la dimensión caminar de la variable motricidad gruesa hemos encontrado los siguientes resultados:

En el pre test. El 46.7% de los estudiantes se encuentran en el nivel de inicio al registrar puntuaciones en el intervalo 8 -13 puntos, en el nivel de proceso se encuentra el 50% mientras que en el nivel logrado se ubica el 3.3%. La media aritmética alcanza el valor de 13.0 puntos por lo que se encuentra ubicada en el primer proceso, la desviación estándar. En torno a la media aritmética con el valor de 3.6 puntos y el coeficiente de variabilidad alcanza el valor de 27.6% lo cual indica que este conjunto de actuaciones es homogéneo.

En el post test. Dos estudiantes que representan al 6.7% se encuentran en el nivel de inicio, ocho de ellos representan el 26.7% se ubican en el nivel de proceso mientras que la mayoría absoluta representada por 66.7% ha obtenido el nivel logrado. La media aritmética alcanza 20.0 puntos con una desviación estándar... Cinco puntos en torno a la media aritmética y el coeficiente de variabilidad ha alcanzado el valor de 17.7% que indica forma clara que este conjunto de puntuaciones es también homogéneo.

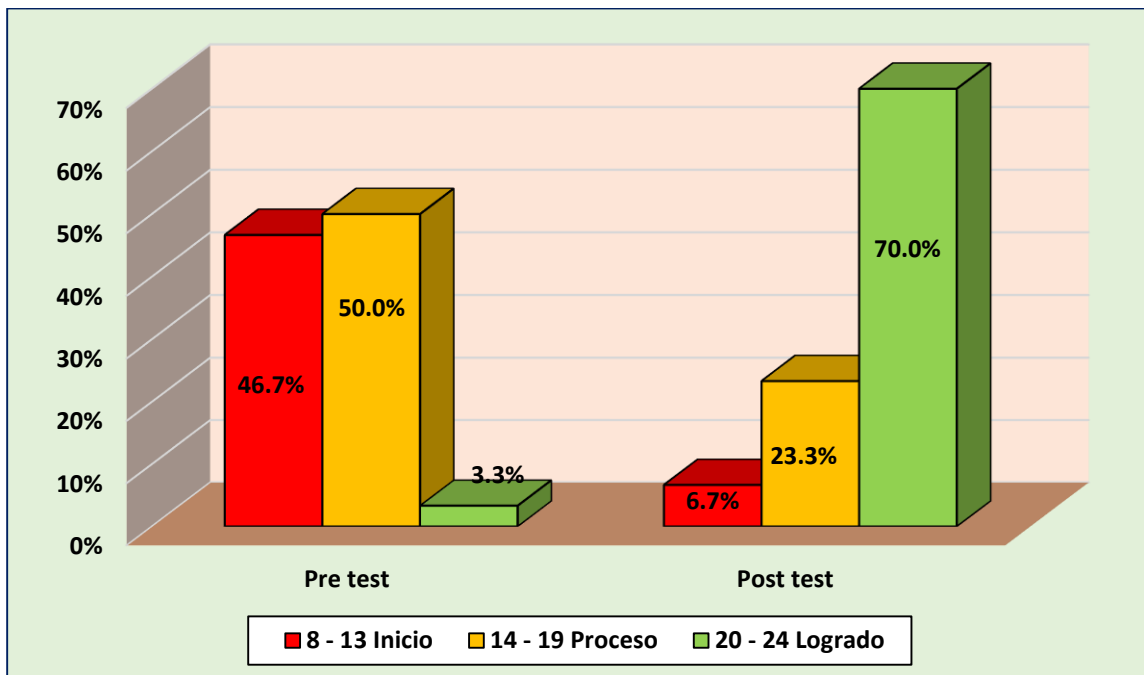
De lo anterior se desprende que ha habido un cambio importante en siete puntos a favor del post test, en consecuencia ha habido un incremento de nivel en esa dimensión pasando del nivel de proceso al nivel logrado.

Tabla 2

Resultados obtenidos en la dimensión Saltar por los niños de 4 años de edad de la IE 215 de la ciudad de Trujillo

Escala	Nivel	Pre test					Post test				
		fi	f%	Media	DS	CV	fi	f%	Media	DS	CV
8 - 13	Inicio	14	46.7	13.3	3.5	26.1	2	6.7	20.3	3.1	15.1
14 - 19	Proceso	15	50.0				7	23.3			
20 - 24	Logrado	1	3.3				21	70.0			
Total		30	100.0				30	100.0			

FUENTE: MATRIZ DE DATOS DE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA IE 215



GRAFICA 02. GRAFICA PORCENTUAL DE LA DIMENSION SALTAR DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA IE 215

Descripción.

En la dimensión saltar los datos. Se convengan de la siguiente manera:

En el pre test. En un inicio se encuentra el 46.7%, en el nivel de proceso se encuentre 50.0% y el 3.3% de los estudiantes se encuentran en el nivel logrado. La media aritmética de esta dimensión es de 13.3 puntos por tanto a nivel de grupo también se encuentran ubicados en proceso, la desviación estándar alcanza el valor 3.5 puntos y el coeficiente de variabilidad nos indica que son puntuaciones homogéneas al alcanzar el valor de 26.1%.

En el post test. El 6.7% de los estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, el 23.3% han obtenido el nivel de proceso mientras que la mayoría absoluta representada por el 70% se encuentra en el nivel logrado. La media aritmética ha alcanzado el valor de 20.3 puntos por lo que le corresponde el nivel logrado en forma grupal, la desviación estándar alterna con relación a la media aritmética con el valor de 3.1 puntos y el coeficiente variabilidad asciende a 15.1% que indiquen forma clara que ese conjunto de puntuaciones es homogéneo. De lo anterior se deduce que ha habido una mejora sustancial al registrar también en esta dimensión una diferencia a favor del post test de 7.0 puntos y en consecuencia

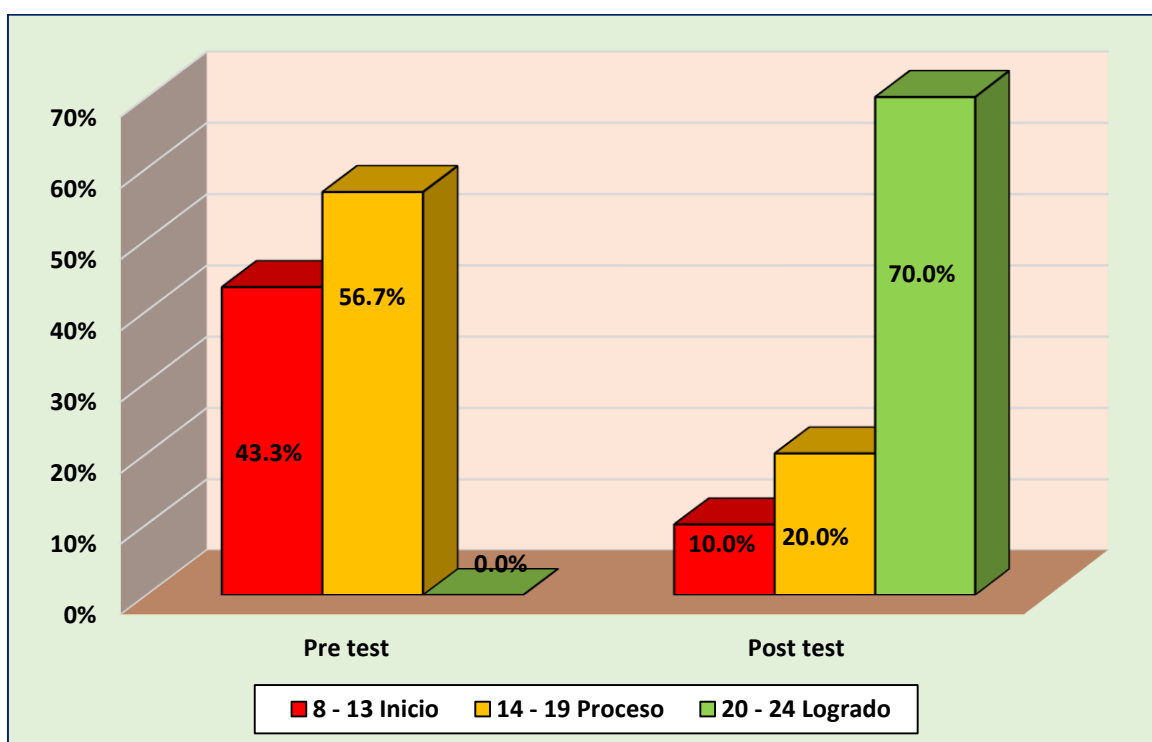
también ha habido un ascenso del nivel del proceso en el pre test logrado en el post test.

Tabla 3

Resultados obtenidos en la dimensión Marchar en los niños de 4 años de edad de la IE 215 de la ciudad de Trujillo

Escala	Nivel	Pre test					Post test				
		fi	f%	Media	DS	CV	fi	f%	Media	DS	CV
8 - 13	Inicio	13	43.3	12.9	2.9	22.6	3	10.0	19.9	3.7	18.7
14 - 19	Proceso	17	56.7				6	20.0			
20 - 24	Logrado	0	0.0				21	70.0			
Total		30	100.0				30	100.0			

FUENTE: MATRIZ DE DATOS DE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA DE EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA IE 215



GRAFICA 03. GRAFICA PORCENTUAL DE LA DIMENSION MARCHAR DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA IE 215

Descripción.

En la dimensión marchar que corresponde a la motricidad gruesa los resultados estadísticos indican lo siguiente:

En el Pre test. El 43.3% de los estudiantes han obtenido el nivel de inicio, la mayoría absoluta representada por el 56.7% ha obtenido el nivel de proceso y ningún estudiante en el nivel logrado. La media aritmética obtenida es de 12.9 puntos por lo que se encuentra enmarcado en el nivel de logro de proceso, la desviación estándar fluctúa en torno a la media aritmética con el valor de 2.9 puntos y el coeficiente de variabilidad obtenido es de 22.6% lo cual nos indica que este conjunto de puntuaciones también es homogéneo.

En el post test. El 10.0% de los estudiantes han obtenido el nivel de inicio, el 20% ha logrado el nivel de proceso y la mayoría absoluta constituida por el 70% obtenido el nivel logrado. La media aritmética de ese conjunto de puntuaciones asciende a 19.9 puntos por lo que también le corresponde el nivel logrado, la desviación estándar ha tomado el valor de 3.7 puntos en torno a la media aritmética y el coeficiente de variabilidad obtenido es de 18.7% lo cual indica que ese conjunto de puntuaciones es también homogéneo.

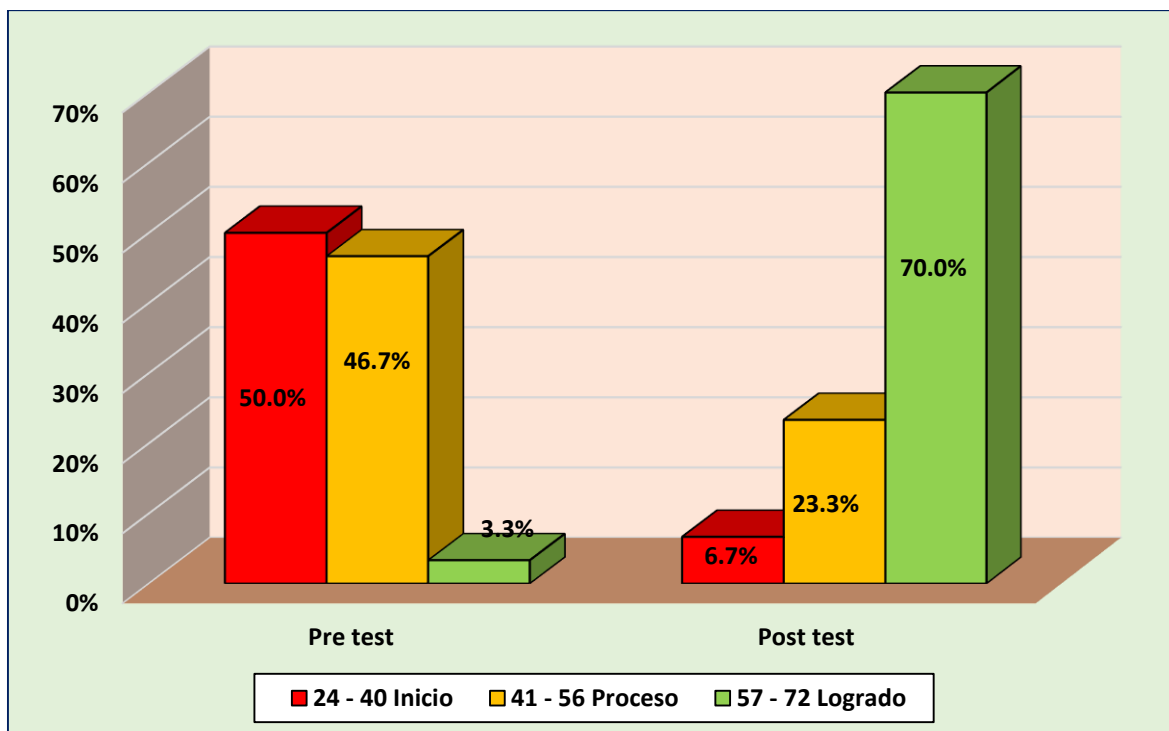
De lo observado se desprende que también en esta dimensión habido una diferencia importante a favor del post test en 7.0 puntos, pero también se observa que hubo un cambio de nivel del de proceso al nivel logrado.

Tabla 4

Resultados obtenidos en la variable motricidad gruesa de los niños de 4 años de edad de la IE 215 de la ciudad de Trujillo

Escala	Nivel	Pre test					Post test				
		fi	f%	Media	DS	CV	fi	f%	Media	DS	CV
24 - 40	Inicio	15	50.0	40.7	9.3	23.6	2	6.7	59.8	9.8	16.4
41 - 56	Proceso	14	46.7				7	23.3			
57 - 72	Logrado	1	3.3				21	70.0			
Total		30	100.0				30	100.0			

FUENTE: MATRIZ DE DATOS DE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA DE EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA IE 215



GRAFICA 04. GRAFICA PORCENTUAL DE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA IE 215

Descripción.

A nivel de la variable motricidad gruesa los resultados son de la siguiente manera:

En el pre test. El 50% de los estudiantes han obtenido el nivel de inicio, el 46.7% lo ha hecho en el nivel de proceso mientras que el 3.3% alcanzado el nivel logrado. La media aritmética de ese conjunto de puntuaciones asciende a 40.7 puntos por cuanto se encuentra ubicado en el nivel de proceso, la desviación estándar fluctúa con relación a la media aritmética con el valor de 9.3 y el coeficiente de variabilidad al obtener el valor de 23.6% indica que esas puntuaciones son homogéneas.

En el pos test. El 6.7% de los niños se encuentran en el nivel de inicio, el 23.3% lo hizo en el nivel de proceso y el 70.0% alcanzado el nivel logrado. La media aritmética obtenida por este conjunto de puntuaciones alcanza el valor de 59.8 puntos, por tanto sea comprendida en el intervalo 57-72 puntos por lo que le corresponde el nivel logrado, la desviación estándar alcanza a 9.8 puntos en torno a la media aritmética y el coeficiente de variabilidad al haber obtenido el valor de 16.4% nos indica que estas puntuaciones son homogéneas.

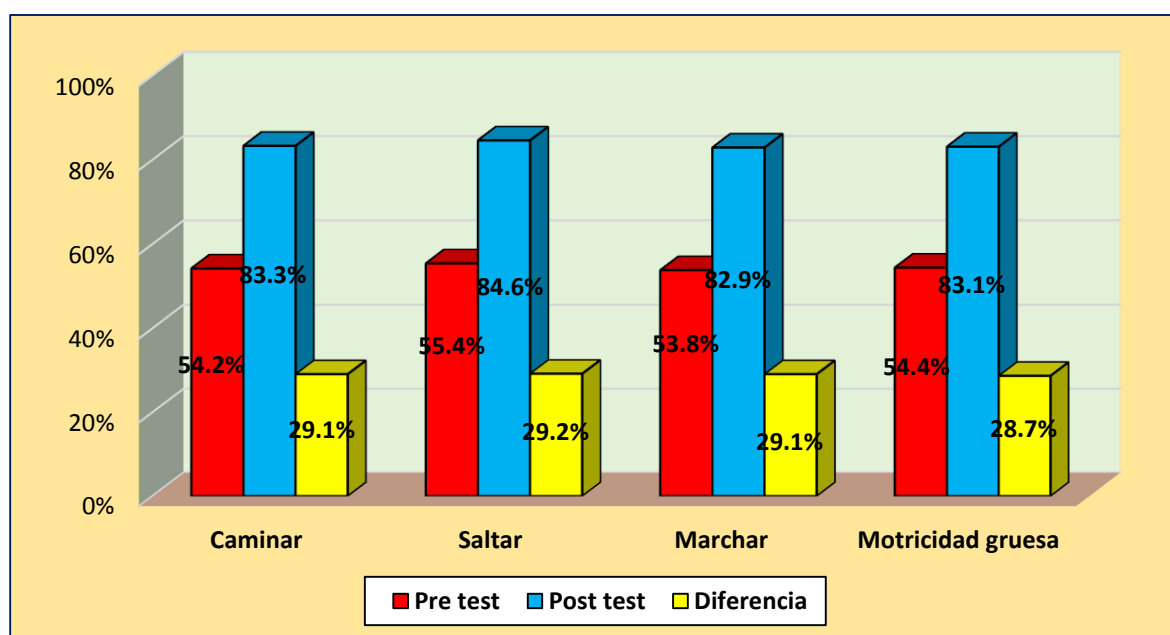
Como resumen a nivel de los resultados de la motricidad gruesa observamos que también hay una diferencia muy importante a favor del post test o sea después de la aplicación de la propuesta de intervención pedagógica por lo que sería esta la causa de haber obtenido mejores niveles en el post test, también en forma similar a los resultados en las dimensiones se observa que hubo un salto cualitativo del nivel de proceso al nivel logrado.

Tabla 5

Comparación entre medias y rendimiento porcentual del pre test y post test por dimensiones y de la variable motricidad gruesa

Dimensiones /Variable	Pre test		Post test		Diferencia	
	Media	Rendimiento (%)	Media	Rendimiento (%)	Media	Rendimiento (%)
Caminar	13.0	54.2	20.0	83.3	7.0	29.1
Saltar	13.3	55.4	20.3	84.6	7.0	29.2
Marchar	12.9	53.8	19.9	82.9	7.0	29.1
Motricidad gruesa	39.2	54.4	59.8	83.1	20.6	28.7

FUENTE: MATRIZ DE DATOS DE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA DE NLOS NINOS DE 4 AÑOS DE LA IE 215



GARFICA 05. COMPARACION DE L RENDIMIENTO PORCENTUALPOR DIMENSIONES Y DE LA VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA, FUEENTE TABLA 5.

Descripción.

La tabla anterior indica que: En la dimensiones: caminar y marchar existe una diferencia de rendimiento porcentual a favor del post test del 29.1% y la diferencia

entre el post test y pre test de la dimensión saltar la diferencia de rendimiento porcentual es de 29.2%. La diferencia entre el post test y el pre test de la motricidad gruesa alcanza a 28.6.

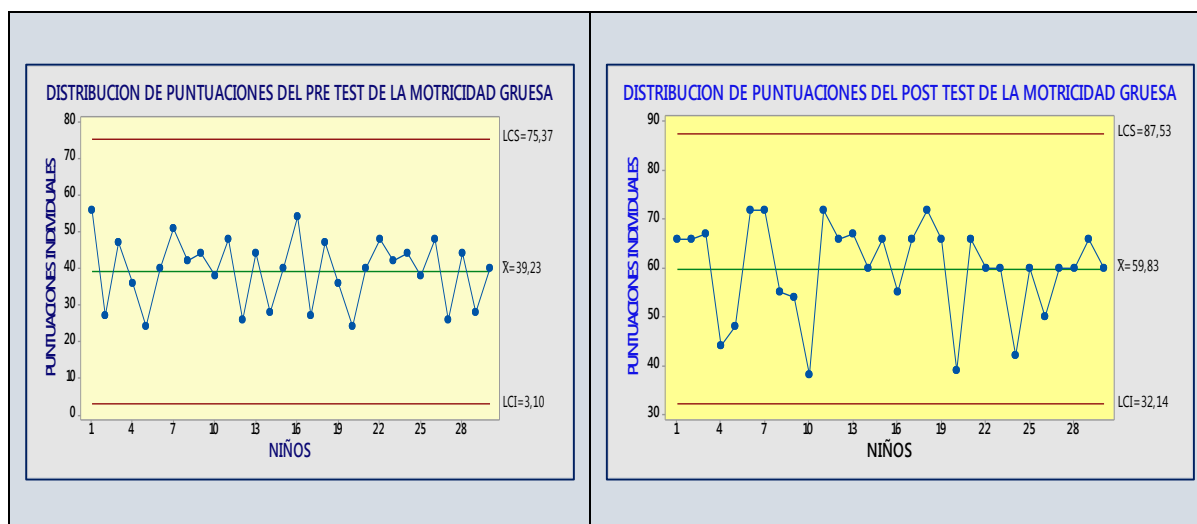
Lo anterior indica en forma clara la importante diferencia del rendimiento porcentual a favor del post test, lo cual puede interpretarse a la causal de nuestra propuesta de intervención pedagógica,

Tabla 6

Comparación del post test y pre test de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la IE 215

Motricidad gruesa	Pre	56	27	47	36	24	40	51	42	44	38	48	26	44	28	40	54	27	47	36	24	40	48	42	44	38	48	26	44	28	40
	Post	66	66	67	44	48	72	72	55	54	38	72	66	67	60	66	55	66	72	66	39	66	60	60	42	60	50	60	60	66	60

FUENTE: MATRIZ DE DATOS DE LA MOTRICIDAD GRUESA



GRAFICA 06. PUNTUACIONES INDIVIDUALES FLUCTUANDO EN TORNO A LA MEDIA ARITMÉTICA

Descripción.

La tabla 6 y la gráfica 6 indican las fluctuaciones de las puntuaciones individuales alrededor de las respectivas medias aritméticas obtenidas en el pre test y post test de la motricidad gruesa, se observa que las puntuaciones están enmarcadas en el intervalo $\bar{x} \pm 3DS$ en consecuencia no se observan valores fuera del control ya que todas están entre los límites $\bar{x} - 3DS$ y $\bar{x} + 3DS$ o sea estuvieron dichas puntuaciones entre los límites de control.

Contrastación de la Hipótesis General.

No	Contrastación del Post test Vs Pre test de la variable Motricidad Gruesa																																																																																				
1	<p><u>Formulación de Hipótesis.</u></p> <p>H₀: La aplicación de juegos en movimiento no mejora la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia de la Institución Educativa Pública 215 Trujillo-2016”.</p> $\bar{x}_1 = \bar{x}_0$ <p>H_a: La aplicación de juegos en movimiento mejora significativamente la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia de la Institución Educativa Pública 215 Trujillo-2016.</p> $\bar{x}_1 > \bar{x}_0$																																																																																				
2	<p><u>Nivel de Confianza:</u></p> <p>$\alpha = 0.05$, por tanto:</p> <p>$1 - \alpha = 0.95 = 95\%$ de nivel de confianza.</p>																																																																																				
3	<p><u>Estadístico de contraste:</u></p> <p>t de Student de muestras relacionadas con SPSS V24</p>																																																																																				
4	<p>Regla de decisión.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 35%; padding: 5px;">Si $t_c > t_t$ y $p < \alpha$:</td> <td style="width: 65%; padding: 5px;">Se Rechaza H₀ y se acepta H_a</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px; text-align: center;">Caso contrario se acepta la H₀</td> </tr> </table>	Si $t_c > t_t$ y $p < \alpha$:	Se Rechaza H ₀ y se acepta H _a	Caso contrario se acepta la H ₀																																																																																	
Si $t_c > t_t$ y $p < \alpha$:	Se Rechaza H ₀ y se acepta H _a																																																																																				
Caso contrario se acepta la H ₀																																																																																					
5	<p>Resultados obtenidos:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td rowspan="2" style="font-size: small;">Motricidad gruesa</td> <td style="font-size: x-small;">Pre</td> <td>56</td><td>27</td><td>47</td><td>36</td><td>24</td><td>40</td><td>51</td><td>42</td><td>44</td><td>38</td><td>48</td><td>26</td><td>44</td><td>28</td><td>40</td><td>54</td><td>27</td><td>47</td><td>36</td><td>24</td><td>40</td><td>48</td><td>42</td><td>44</td><td>38</td><td>48</td><td>26</td><td>44</td><td>28</td><td>40</td> </tr> <tr> <td style="font-size: x-small;">Post</td> <td>66</td><td>66</td><td>67</td><td>44</td><td>48</td><td>72</td><td>72</td><td>55</td><td>54</td><td>38</td><td>72</td><td>66</td><td>67</td><td>60</td><td>66</td><td>55</td><td>66</td><td>72</td><td>66</td><td>39</td><td>66</td><td>60</td><td>60</td><td>42</td><td>60</td><td>50</td><td>60</td><td>60</td><td>66</td><td>60</td> </tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">Contrastación en Variable:</th> <th style="width: 10%;">tt</th> <th style="width: 10%;">tc</th> <th style="width: 10%;">g.l.</th> <th style="width: 10%;">p</th> <th style="width: 10%;">α</th> <th style="width: 25%;">Significatividad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: left;">Motricidad Gruesa</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Post test Vs. Pre test</td> <td>1.6991</td> <td>9.339</td> <td>29</td> <td>1.5216E-10</td> <td>0.05</td> <td>Significativa</td> </tr> </tbody> </table>	Motricidad gruesa	Pre	56	27	47	36	24	40	51	42	44	38	48	26	44	28	40	54	27	47	36	24	40	48	42	44	38	48	26	44	28	40	Post	66	66	67	44	48	72	72	55	54	38	72	66	67	60	66	55	66	72	66	39	66	60	60	42	60	50	60	60	66	60	Contrastación en Variable:	tt	tc	g.l.	p	α	Significatividad	Motricidad Gruesa							Post test Vs. Pre test	1.6991	9.339	29	1.5216E-10	0.05	Significativa
Motricidad gruesa	Pre		56	27	47	36	24	40	51	42	44	38	48	26	44	28	40	54	27	47	36	24	40	48	42	44	38	48	26	44	28	40																																																					
	Post	66	66	67	44	48	72	72	55	54	38	72	66	67	60	66	55	66	72	66	39	66	60	60	42	60	50	60	60	66	60																																																						
Contrastación en Variable:	tt	tc	g.l.	p	α	Significatividad																																																																															
Motricidad Gruesa																																																																																					
Post test Vs. Pre test	1.6991	9.339	29	1.5216E-10	0.05	Significativa																																																																															
6	<p><u>Toma de Decisiones:</u></p> <p>Como el $p < \alpha$ y $t_c > t_t$. o sea: $1.5216E-10 < 0.05$ y $9.339 > 1.6991$, es significativa</p> <p>En consecuencia se rechaza la hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna que sostiene:</p> <p>La aplicación de juegos en movimiento mejora significativamente la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia de la Institución Educativa Pública 215 Trujillo-2016.</p>																																																																																				

No	Contrastación del Post test Vs Pre test de la dimensión Caminar																																																																														
1	<p>Formulación de Hipótesis.</p> <p>H₀: La aplicación de juegos en movimiento no mejora la dimensión caminar de los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia de la Institución Educativa Pública 215 Trujillo-2016”.</p> $\bar{x}_1 = \bar{x}_0$ <p>H_a: La aplicación de juegos en movimiento mejora significativamente la dimensión caminar de los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia de la Institución Educativa Pública 215 Trujillo-2016.</p> $\bar{x}_1 > \bar{x}_0$																																																																														
2	<p>Nivel de Confianza:</p> <p>$\alpha = 0.05$, por tanto:</p> <p>$1 - \alpha = 0.95 = 95\%$ de nivel de confianza.</p>																																																																														
3	<p>Estadístico de contraste:</p> <p>t de Student de muestras relacionadas con SPSS V24</p>																																																																														
4	<p>Regla de decisión.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">Si $t_c > t_t$ y $p < \alpha$:</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">Se Rechaza H₀ y se acepta H_a</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">Caso contrario se acepta la H₀</td> </tr> </table>		Si $t_c > t_t$ y $p < \alpha$:	Se Rechaza H ₀ y se acepta H _a	Caso contrario se acepta la H ₀																																																																										
Si $t_c > t_t$ y $p < \alpha$:	Se Rechaza H ₀ y se acepta H _a																																																																														
Caso contrario se acepta la H ₀																																																																															
5	<p>Resultados obtenidos:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td rowspan="2">Caminar</td> <td>Pre</td> <td>19</td><td>11</td><td>17</td><td>10</td><td>8</td><td>14</td><td>16</td><td>11</td><td>15</td><td>12</td><td>16</td><td>8</td><td>15</td><td>8</td><td>14</td><td>21</td><td>11</td><td>17</td><td>10</td><td>8</td><td>14</td><td>16</td><td>11</td><td>15</td><td>12</td><td>16</td><td>8</td> <td>15</td><td>8</td><td>14</td> </tr> <tr> <td>Post</td> <td>21</td><td>22</td><td>22</td><td>16</td><td>18</td><td>24</td><td>24</td><td>18</td><td>18</td><td>12</td><td>24</td><td>22</td><td>22</td><td>20</td><td>22</td><td>18</td><td>22</td><td>24</td><td>18</td><td>10</td><td>22</td><td>20</td><td>20</td><td>14</td><td>20</td><td>14</td><td>20</td><td>20</td><td>22</td><td>20</td> </tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Contrastación en dimensión caminar</th> <th>tt</th> <th>tc</th> <th>g.l.</th> <th>p</th> <th>α</th> <th>Significatividad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Post test Vs. Pre test</td> <td>1.6991</td> <td>8.103</td> <td>29</td> <td>3.0858E-9</td> <td>0.05</td> <td>Significativa</td> </tr> </tbody> </table>		Caminar	Pre	19	11	17	10	8	14	16	11	15	12	16	8	15	8	14	21	11	17	10	8	14	16	11	15	12	16	8	15	8	14	Post	21	22	22	16	18	24	24	18	18	12	24	22	22	20	22	18	22	24	18	10	22	20	20	14	20	14	20	20	22	20	Contrastación en dimensión caminar	tt	tc	g.l.	p	α	Significatividad	Post test Vs. Pre test	1.6991	8.103	29	3.0858E-9	0.05	Significativa
Caminar	Pre	19		11	17	10	8	14	16	11	15	12	16	8	15	8	14	21	11	17	10	8	14	16	11	15	12	16	8	15	8	14																																															
	Post	21	22	22	16	18	24	24	18	18	12	24	22	22	20	22	18	22	24	18	10	22	20	20	14	20	14	20	20	22	20																																																
Contrastación en dimensión caminar	tt	tc	g.l.	p	α	Significatividad																																																																									
Post test Vs. Pre test	1.6991	8.103	29	3.0858E-9	0.05	Significativa																																																																									
6	<p>Toma de Decisiones:</p> <p>Como el $p < \alpha$ y $t_c > t_t$. o sea: $3.0858E-9 < 0.05$ y $8.103 > 1.6991$, Por tanto es significativa</p> <p>En consecuencia se rechaza la hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna que sostiene:</p> <p>La aplicación de juegos en movimiento mejora significativamente la dimensión caminar de los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia de la Institución Educativa Pública 215 Trujillo-2016.</p>																																																																														

No	Contrastación del Post test Vs Pre test de la dimensión Saltar																																																																														
1	<p>Formulación de Hipótesis.</p> <p>H₀: La aplicación de juegos en movimiento no mejora la dimensión saltar de los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia de la Institución Educativa Pública 215 Trujillo-2016”.</p> $\bar{x}_1 = \bar{x}_0$ <p>H_a: La aplicación de juegos en movimiento mejora significativamente la dimensión saltar de los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia de la Institución Educativa Pública 215 Trujillo-2016.</p> $\bar{x}_1 > \bar{x}_0$																																																																														
2	<p>Nivel de Confianza:</p> <p>$\alpha = 0.05$, por tanto:</p> <p>$1 - \alpha = 0.95 = 95\%$ de nivel de confianza.</p>																																																																														
3	<p>Estadístico de contraste:</p> <p>t de Student de muestras relacionadas con SPSS V24</p>																																																																														
4	<p>Regla de decisión.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 35%; text-align: center;">Si $t_c > t_t$ y $p < \alpha$:</td> <td style="text-align: center;">Se Rechaza H₀ y se acepta H_a</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">Caso contrario se acepta la H₀</td> </tr> </table>		Si $t_c > t_t$ y $p < \alpha$:	Se Rechaza H ₀ y se acepta H _a	Caso contrario se acepta la H ₀																																																																										
Si $t_c > t_t$ y $p < \alpha$:	Se Rechaza H ₀ y se acepta H _a																																																																														
Caso contrario se acepta la H ₀																																																																															
5	<p>Resultados obtenidos:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 5%;">Saltar</td> <td style="width: 5%;">Pre</td> <td>19</td><td>8</td><td>15</td><td>12</td><td>8</td><td>14</td><td>19</td><td>15</td><td>15</td><td>12</td><td>16</td><td>9</td><td>15</td><td>10</td><td>13</td><td>21</td><td>8</td><td>15</td><td>12</td><td>8</td><td>14</td><td>16</td><td>15</td><td>15</td><td>12</td><td>16</td><td>9</td><td>15</td><td>10</td><td>13</td> </tr> <tr> <td>Post</td> <td>23</td><td>22</td><td>22</td><td>18</td><td>18</td><td>24</td><td>24</td><td>19</td><td>18</td><td>13</td><td>24</td><td>22</td><td>23</td><td>20</td><td>22</td><td>19</td><td>22</td><td>24</td><td>24</td><td>13</td><td>22</td><td>20</td><td>20</td><td>14</td><td>20</td><td>18</td><td>20</td><td>20</td><td>22</td><td>20</td> </tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <th style="width: 30%;">Contrastación en dimensión saltar</th> <th style="width: 10%;">tt</th> <th style="width: 10%;">tc</th> <th style="width: 10%;">g.l.</th> <th style="width: 10%;">p</th> <th style="width: 10%;">α</th> <th style="width: 10%;">Significatividad</th> </tr> <tr> <td>Post test Vs. Pre test</td> <td>1.6991</td> <td>9.232</td> <td>29</td> <td>1.9589E-10</td> <td>0.05</td> <td>Significativa</td> </tr> </table>		Saltar	Pre	19	8	15	12	8	14	19	15	15	12	16	9	15	10	13	21	8	15	12	8	14	16	15	15	12	16	9	15	10	13	Post	23	22	22	18	18	24	24	19	18	13	24	22	23	20	22	19	22	24	24	13	22	20	20	14	20	18	20	20	22	20	Contrastación en dimensión saltar	tt	tc	g.l.	p	α	Significatividad	Post test Vs. Pre test	1.6991	9.232	29	1.9589E-10	0.05	Significativa
Saltar	Pre	19		8	15	12	8	14	19	15	15	12	16	9	15	10	13	21	8	15	12	8	14	16	15	15	12	16	9	15	10	13																																															
	Post	23	22	22	18	18	24	24	19	18	13	24	22	23	20	22	19	22	24	24	13	22	20	20	14	20	18	20	20	22	20																																																
Contrastación en dimensión saltar	tt	tc	g.l.	p	α	Significatividad																																																																									
Post test Vs. Pre test	1.6991	9.232	29	1.9589E-10	0.05	Significativa																																																																									
6	<p>Toma de Decisiones:</p> <p>Como el $p < \alpha$ y $t_c > t_t$. o sea: $1.9589E-10 < 0.05$ y $9.232 > 1.6991$, Por tanto es significativa</p> <p>En consecuencia se rechaza la hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna que sostiene:</p> <p>La aplicación de juegos en movimiento mejora significativamente la dimensión saltar en los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia de la Institución Educativa Pública 215 Trujillo-2016.</p>																																																																														

No	Contrastación del Post test Vs Pre test de la dimensión Marchar																																																																														
1	<p>Formulación de Hipótesis.</p> <p>H₀: La aplicación de juegos en movimiento no mejora la dimensión Marchar de los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia de la Institución Educativa Pública 215 Trujillo-2016”.</p> $\bar{x}_1 = \bar{x}_0$ <p>H_a: La aplicación de juegos en movimiento mejora significativamente la dimensión Marchar de los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia de la Institución Educativa Pública 215 Trujillo-2016.</p> $\bar{x}_1 > \bar{x}_0$																																																																														
2	<p>Nivel de Confianza:</p> <p>$\alpha = 0.05$, por tanto:</p> <p>$1 - \alpha = 0.95 = 95\%$ de nivel de confianza.</p>																																																																														
3	<p>Estadístico de contraste:</p> <p>t de Student de muestras relacionadas con SPSS V24</p>																																																																														
4	<p>Regla de decisión.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 40%; text-align: center;">Si $t_c > t_t$ y $p < \alpha$:</td> <td style="text-align: center;">Se Rechaza H₀ y se acepta H_a</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">Caso contrario se acepta la H₀</td> </tr> </table>		Si $t_c > t_t$ y $p < \alpha$:	Se Rechaza H ₀ y se acepta H _a	Caso contrario se acepta la H ₀																																																																										
Si $t_c > t_t$ y $p < \alpha$:	Se Rechaza H ₀ y se acepta H _a																																																																														
Caso contrario se acepta la H ₀																																																																															
5	<p>Resultados obtenidos:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 5%;">Marchar</td> <td style="width: 5%;">Pre</td> <td>18</td><td>8</td><td>15</td><td>14</td><td>8</td><td>12</td><td>16</td><td>16</td><td>14</td><td>14</td><td>16</td><td>9</td><td>14</td><td>10</td><td>13</td><td>12</td><td>8</td><td>15</td><td>14</td><td>8</td><td>12</td><td>16</td><td>16</td><td>14</td><td>14</td><td>16</td><td>9</td><td>14</td><td>10</td><td>13</td> </tr> <tr> <td>Post</td> <td>22</td><td>22</td><td>23</td><td>10</td><td>12</td><td>24</td><td>24</td><td>18</td><td>18</td><td>13</td><td>24</td><td>22</td><td>22</td><td>20</td><td>22</td><td>18</td><td>22</td><td>24</td><td>24</td><td>16</td><td>22</td><td>20</td><td>20</td><td>14</td><td>20</td><td>18</td><td>20</td><td>20</td><td>22</td><td>20</td> </tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <th style="width: 35%;">Contrastación en dimensión saltar</th> <th style="width: 10%;">tt</th> <th style="width: 10%;">tc</th> <th style="width: 10%;">g.l.</th> <th style="width: 10%;">p</th> <th style="width: 10%;">α</th> <th style="width: 15%;">Significatividad</th> </tr> <tr> <td>Post test Vs. Pre test</td> <td>1.6991</td> <td>8.552</td> <td>29</td> <td>0116E-10</td> <td>0.05</td> <td>Significativa</td> </tr> </table>		Marchar	Pre	18	8	15	14	8	12	16	16	14	14	16	9	14	10	13	12	8	15	14	8	12	16	16	14	14	16	9	14	10	13	Post	22	22	23	10	12	24	24	18	18	13	24	22	22	20	22	18	22	24	24	16	22	20	20	14	20	18	20	20	22	20	Contrastación en dimensión saltar	tt	tc	g.l.	p	α	Significatividad	Post test Vs. Pre test	1.6991	8.552	29	0116E-10	0.05	Significativa
Marchar	Pre	18		8	15	14	8	12	16	16	14	14	16	9	14	10	13	12	8	15	14	8	12	16	16	14	14	16	9	14	10	13																																															
	Post	22	22	23	10	12	24	24	18	18	13	24	22	22	20	22	18	22	24	24	16	22	20	20	14	20	18	20	20	22	20																																																
Contrastación en dimensión saltar	tt	tc	g.l.	p	α	Significatividad																																																																									
Post test Vs. Pre test	1.6991	8.552	29	0116E-10	0.05	Significativa																																																																									
6	<p>Toma de Decisiones:</p> <p>Como el $p < \alpha$ y $t_c > t_t$. o sea: $1.0116E-10 < 0.05$ y $8.552 > 1.6991$, Por tanto es significativa</p> <p>En consecuencia se rechaza la hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna que sostiene:</p> <p>La aplicación de juegos en movimiento mejora significativamente la dimensión marchar en los niños y niñas de 4 años de edad del aula fucsia de la Institución Educativa Pública 215 Trujillo-2016.</p>																																																																														

IV. DISCUSIÓN

El estudio de la motricidad gruesa está relacionada con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio, se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos.

El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cabeza, luego cuello, continúa con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

Desarrollar la motricidad gruesa tiene una enorme importancia en el desarrollo integral del niño; este tipo de motricidad compromete grandes grupos musculares y grandes segmentos del niño o incluso comprometer todo el cuerpo.

A nuestro modo de entender que si bien es cierto es muy importante la motricidad gruesa porque permite movimientos más complejos.

Esta es la razón por la cual me interesé en realizar el presente trabajo de investigación que me permita el estudio de la motricidad gruesa como preámbulo del aprendizaje de la motricidad fina.

Para la medición del presente trabajo se ha elaborado un instrumento que permite medir la motricidad gruesa, el mismo que consta de 24 ítems dividido en tres dimensiones cada una de ellas cuenta con ítems, estas dimensiones son las siguientes: caminar, saltar y marchar. Tanto las dimensiones como la variable motricidad gruesa tienen los niveles de inicio, proceso y logrado.

Antes de la aplicación del instrumento a nuestra muestra de estudios se aplicó a un estudio piloto para obtener el valor del alfa de Cronbach que arrojó un valor de 0.921 el cual está considerado como un valor alto y por tanto está apto para ser aplicado a la muestra de estudios, pero

también se sometió al criterio del juicio de expertos y cuyo CVR = 0.852 cuyo valor está considerado dentro de la escala alta por lo tanto el documento se encontraba apto para ser aplicado la muestra de estudios.

Después de estas pruebas, se procedió a medir la motricidad gruesa y por dimensiones antes de la aplicación de nuestra propuesta de intervención pedagógica o sea el pre test, luego se aplicó nuestra propuesta y finalmente se volvió medir utilizando el mismo instrumento y cuyos resultados se han condensado de la siguiente manera:

En la dimensión caminar. El pre test indica que el 46.7% de los estudiantes se encontraron en el nivel de inicio, el 50.0% se ubicó en el nivel de proceso y solamente un estudiante que representa el 3.3% se ubicó en el nivel logrado. La media aritmética de esta prueba puede 13.0 puntos por lo que se encuentra en el nivel de inicio, el coeficiente variabilidad al obtener el valor de 27.6% indica que sus puntuaciones son homogéneas. Después de la en la aplicación de nuestra propuesta o sea en el post test observamos que dos de los 30 estudiantes y que representan el 6.7% se encontraron en el nivel de inicio, ocho de ellos y que representaron al 26.7% obtuvieron una ubicación en el nivel de proceso, pero la mayoría absoluta representado por 20 estudiantes equivale al 66.7% se ubicaron en el nivel logrado. La media aritmética obtenida por ese conjunto de puntuaciones fue de 20.0 puntos el cual se encuentra comprendido en el intervalo 20-24 puntos correspondiéndole en consecuencia el nivel logrado, el coeficiente variabilidad al alcanzar el valor de 17.7% indica que estas puntuaciones son homogéneas.

En la dimensión saltar. Nos encontramos con un 46.7% de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio y también con un 50.0% en el nivel de proceso y un escaso 3.3% que obtuvo el nivel logrado, la media aritmética de esta prueba fue de 13.3 puntos, pero también le corresponde el nivel de inicio, el coeficiente variabilidad al haber obtenido el valor de 26.1% indica en forma clara que estas puntuaciones son homogéneas. En el post test se observa que el 6.7%

de los estudiantes están ubicados en el nivel de inicio, el 23.3% lo hacen el nivel de proceso y la mayoría absoluta compuesto por el 70.0% ha obtenido el nivel logrado, la media aritmética alcanzó el valor de 20.3 puntos por lo que también le corresponde el nivel logrado, el coeficiente de variabilidad obtenida fue de 15.1% Lo cual indica que este conjunto de puntuaciones están bien homogéneo.

En la dimensión marchar. En el pre test el 43.3% de los estudiantes obtuvieron el nivel de inicio, la mayoría absoluta conformada por 56.7% obtuvo el nivel de proceso y ningún estudiante alcanzó el nivel logrado. La media obtenida fue de 12.9 puntos por lo que le corresponde el nivel de inicio, el coeficiente variabilidad indica que estas puntuaciones son homogéneas al registrar el valor de 22.6%. Después de la aplicación de la propuesta de intervención pedagógica o sea en el post test los resultados son de la siguiente manera: el 10% alcanzó el nivel de inicio, el 20% alcanzó el nivel de proceso y el 70% restante obtuvo el nivel logrado. La media aritmética obtenida fue de 19.9 puntos por lo que también le corresponde el nivel logrado y el coeficiente variabilidad al obtener el valor de 18.7% indica en forma clara que este conjunto de puntuaciones es homogéneo.

A nivel de la variable motricidad gruesa encontramos que el 50% de los estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, el 46.7% lo hacen el nivel de proceso y solamente el 3.3% de los estudiantes han obtenido el nivel logrado. La variable en el pre test alcanza el valor de 39.2 puntos por lo que se encuentra comprendido en el intervalo 24-40 puntos correspondiente al nivel de inicio, el coeficiente variabilidad indica que sus puntuaciones son homogéneas al haber obtenido el valor de 23.6%. En el post test se observa que el 6.7% de los estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, el 23.3% mientras que en el nivel logrado se encuentra el 70%. La media aritmética obtenida en el post test de la motricidad gruesa asciende 59.8 puntos lo cual se encuentra comprendido en el intervalo 57-72 puntos por lo que le corresponde el nivel logrado, el coeficiente de variabilidad al haber alcanzado el valor de 16.4% indica que estas puntuaciones son homogéneas.

Se han obtenido también las comparaciones a nivel de medias y rendimiento porcentual en el pre test y post test y se han establecido perspectiva diferencias entre los mismos, estos resultados indican que: En la dimensión caminar existe una diferencia de medias a favor del post test en 7.0 puntos, al igual que en la dimensión saltar y también en la dimensión marchar que también registran siete puntos mientras que la diferencia a nivel de variable alcanza 20.6 puntos el cual muy considerable o de importancia. El rendimiento porcentual en las dimensiones caminar y marchar alcanzan un 29.1% mientras que en la dimensión saltar esta diferencia porcentual es de 29.2%.

Por otro lado en la tabla seis se establece la comparación de las puntuaciones obtenidas en forma individual por los niños muestra de nuestro estudio y se observa que tanto a nivel de pre test como post test los valores se encuentran comprendidos entre el límite de control inferior representada por la línea roja en ambos casos y por el límite de control superior también representada por la línea de color rojo de la parte superior y la línea verde que representa a la media aritmética, se aprecia que todas las puntuaciones están alternando entorno esta media pero que no sobrepasan ninguno de los límites por tanto podría decirse que se encuentra enmarcado son los límite de control.

En la contrastación de la hipótesis $t_c=9.339$, $t_t=1.6991$, $p=1.5216E-10$ para $\alpha=0.05$ con 29 grados de libertad por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que sostiene que: La aplicación de juegos en movimiento mejora significativamente la motricidad gruesa de los niños y niñas de cuatro años de edad de la una fucsia de la institución educativa pública 215- Trujillo-2016.

Por otro lado como los valores de t_c en las dimensiones: Caminar, saltar y marchar toman los valores de: 8.103; 9.232 y 8.552 y los valores de p son: $3.0858E-9$; $1.9589E-10$; $1.016E-9$ frente a $t_t=1.6991$ con $\alpha=0.05$ y con 29 grados de libertad, se dan las condiciones para aceptar todas las hipótesis alternas.

Los resultados a los que hemos arribado descritos anteriormente concuerdan con el trabajo realizado por Carmen Azucena López Saavedra y sustentado por los teóricos Piaget y Rousseau.

V. CONCLUSIONES

- a. La aplicación de juegos en movimiento para mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa jardín de niños 215, Trujillo-2016 al registrarse una media significativa de 20.6 puntos a favor del post test con una eficacia porcentual también a favor del post test del 28.7% corroborada por la prueba de contrastación $t_c = 9.339$ con un $p = 1.5216E-10$ que es mucho menor que $\alpha = 0.05$, con un $t_t = 1.6991$ con 29 grados de libertad.
- b. El nivel de la dimensión caminar antes de la aplicación de la propuesta pedagógica obtuvo una media de 13.0 puntos por lo tanto se ubicó en el nivel de inicio, la dimensión saltar antes de la aplicación de los juegos en movimiento obtuvieron el nivel de inicio al alcanzar una media aritmética de 13.3 puntos y la dimensión marchar la media obtenida fue de 12.9 puntos por lo que los estudiantes alcanzaron el nivel de inicio.
- c. En la variable motricidad gruesa los estudiantes alcanzaron una media aritmética de 39.2 puntos por lo que han obtenido una ubicación en el nivel de logro de inicio. Después de la aplicación de la propuesta de mejora los estudiantes obtuvieron el nivel logrado al registrar una media aritmética de 20.0 puntos.
- d. En la dimensión saltar después de la aplicación del taller de intervención pedagógica los estudiantes alcanzaron una media aritmética de 20.3 puntos por lo que les ubica en el nivel logrado. Después de la aplicación de la propuesta de intervención pedagógica los estudiantes obtuvieron una media aritmética de 19.9 puntos por lo que se ubicaron en el nivel logrado.
- e. En la variable motricidad gruesa la media obtenida fue de 59.8 puntos por lo que los estudiantes obtuvieron el nivel logrado.

- f. Al comparar las medias en las dimensiones caminar, saltar y marchar los estudiantes de cuatro años de edad de la institución educativa pública 215 se observa que existe una importante diferencia entre el pre test y post test de siete puntos en cada una de ellas a favor del post test.
- g. Al comparar el rendimiento porcentual en las dimensiones caminar, saltar y marchar los estudiantes han obtenido diferencias a favor del post test de 29.1%, 29.2% y 29.1% respectivamente.
- h. Se rechaza la hipótesis nula general al lograrse $t_c=9.339$ y $p=1.5216E-10$ frente a $t_t=1.699$. Se rechazan las hipótesis nulas de las dimensiones: Caminar, saltar y marchar al registrar valores de t_c de 8.103; 9.232 y 8.552 con valores de p de: $3.0858E-9$; $1.9589E-10$ y $1.0116E-9$ frente a $t_t=1.6991$ para $\alpha=0.05$ con 29 grados de libertad.

VI. RECOMENDACIONES

- a. A, las profesoras de educación inicial de la institución educativa 215 de la ciudad de Trujillo, deben de utilizar con mayor frecuencia actividades que contengan aspectos lúdicos con la finalidad de mejorar la motricidad gruesa, para que más adelante los niños no presente problemas.
- b. A las docentes de la institución educativa 215 de nuestra ciudad a diseñar planificar y ejecutar acciones que contribuyan al desarrollo del aspecto motriz de los niños de dicha institución educativa por contribuir en forma directa en el logro de mejores aprendizajes.
- c. A los directivos de la institución educativa a gestionar una mejor implementación para el desarrollo de aspectos lúdicos y aquello contribuye directamente a mejorar el desarrollo psicomotriz de los niños.
- d. A las universidades de nuestra ciudad a brindar apoyo a las docentes de educación inicial para efectuar actividades que con lleven una mejora sustancial del aspecto motriz de los estudiantes de cuatro años de la institución educativa 215.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre C. (2009). *Motricidad en la Educación Infantil*. Barcelona: Ceac
- Aguirre A. (1990). *Estrategias e importancia para el mejoramiento de la motricidad*. Chile: Bolaños
- Bolaños J. (2006). *La estimulación temprana en los niños*. España: Creativa
- Escobar P. (2003). *La formación de la psicomotricidad*. México: Laira
- Franco S. (2009). *Desarrollar una técnica para facilitar la motricidad gruesa*. Chile: Crear
- Gainza T. (2003). *Taller de psicomotricidad para promover el desarrollo social en los niños*. Barcelona: Andrés Bello
- Gómez A. (2010). *Tesis Nivel de conocimiento y actitud de los padres sobre la Estimulación Temprana en relación al desarrollo psicomotor del niño de 4 a 5 años*. Institución Educativa Jorge Chávez, Tacna.
- Gonzales & Silva. (2011). *Tesis La estimulación temprana en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 4 a 5 años*. Escuela Estatal Rafael Bazabte, Ecuador
- Hernández A. (2007). *Estrategias pedagógicas innovadoras de la psicomotricidad educativa*. Buenos Aires: Miraflores
- Muñoz C. (1999). *Juegos didácticos de la motricidad gruesa*. Madrid: Coleccionando
- Núñez R. (2000). *Sentidos de la motricidad en el escenario escolar*. México: San Marcelo
- Padilla J. (1992). *Tesis Grado de desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 4 años*. Centro Educativo Institucional Estatal N° 168, Lima
- Padilla E. (2006). *Educación infantil temprana*. San Salvador: Trillas
- Pinos M. (2011). *Guía para el desarrollo de la psicomotricidad*. Guatemala: Piedra Santa
- Quiroz C. (2002). *Taller de psicomotricidad para promover el desarrollo social en los niños de 4 años de edad*. Jardín de Niños N° 1712 Santa Rosa, Trujillo
- Rousseau O. (1985). *La educación infantil y el movimiento*. Buenos Aires: Arce

Valera J. (1993). *Manuel de crecimiento y desarrollo del Niño*. México: Piedra Santa

Anexo 01:

Guía de observación: ficha técnica y validez

Edad:

sexo:

Nombre:

1. Inicio

2. Proceso

3. Logrado

Items		Puntaje		
		1	2	3
Dimensión: Caminar				
Indicador: Camina en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.				
1	Camina en cuclillas			
2	Muestra coordinación al caminar en la posición agachado (a)			
Indicador: Camina en diferentes direcciones de manera coordinada				
3	Camina coordinadamente sobre las líneas rectas.			
4	Camina coordinadamente sobre las líneas en zigzag.			
Indicador: Camina demostrando coordinación en su lateralidad.				
5	Camina hacia la izquierda.			
6	Camina hacia la derecha.			
Indicador: Camina en puntitas en diferentes direcciones.				
7	Camina en puntitas sobre líneas ondeadas.			
8	Camina en puntitas sobre líneas rectas.			
Dimensión: Saltar				
Indicador: Salta en un pie en diferentes posiciones.				
9	Salta en un pie hacia atrás sobre una línea recta.			
10	Salta en un pie hacia delante sobre una línea recta.			
Indicador: Salta coordinadamente en diferentes direcciones.				
11	Salta en un pie sobre una línea ondeada.			
12	Salta en un pie sobre una línea en zigzag.			
Indicador: Salta en un pie demostrando coordinación en su lateralidad.				
13	Salta en un pie hacia la izquierda.			
14	Salta en un pie hacia la derecha.			
Indicador: salta demostrando coordinación y direccionalidad.				
15	Salta hacia adelante.			
16	Salta hacia atrás.			
Dimensión: Marcha				
Indicador: Marcha demostrando coordinación y direccionalidad.				
17	Marcha hacia adelante.			
18	Marcha hacia atrás.			
Indicador: Marcha demostrando coordinación en su lateralidad.				
19	Marcha hacia la derecha.			
20	Marcha hacia la izquierda.			
Indicador: Alterna los pies en diferentes circunstancias.				
21	Sube escaleras alternando los pies.			
22	Baja escaleras alternando los pies.			
Indicador: Marcha en diferente direcciones				
23	Marchar hacia adelante sobre una línea diagonal.			
24	Retrocede marchando sobre una línea diagonal.			

Ficha técnica del instrumento

I. Identificación:

1.1 Nombre: Modalidad: Educación Básica Regular.

1.2 Nivel: Educación inicial.

1.3 Edad: 4 años

1.4 Institución Educativa: J.N. 215

1.5 Localización: Av. Miraflores, Trujillo.

1.6 Fecha de elaboración: 05 de Junio del 2016.

1.7 Fecha de validación: 17/06/16

1.8 Tipo de prueba: Guía de Observación

1.9 Autora: Carmen López Saavedra

II. JUSTIFICACIÓN:

El presente instrumento sirve para medir la motricidad gruesa de los niños de cuatro años en la Institución Educativa Pública 215, ha sido diseñado para recoger información con relación a esta variable en dos momentos: El primero antes de la aplicación de la propuesta de intervención pedagógica en los niños de la edad líneas arriba indicada y el otro instante es después de la aplicación de la propuesta, para posteriormente comparar qué cambios se han producido por efecto de la variable Juegos en movimiento. Para ello es importante que haya un documento que rija la aplicación de dicho instrumento y no sea producto de la improvisación, en este documento se da a conocer los datos generales, las normas para la aplicación así como la valoración a nivel de dimensiones y de la variable que estamos estudiando, por todo ello se justifica contar dentro de nuestra investigación este documento.

DESCRIPCIÓN:

La prueba específica consta de 24 ítems, distribuidas en tres dimensiones: Caminar, saltar y marchar, cada ítem tiene valores que van de 1, 2 y 3 puntos según el nivel de logro que alcance el niño. El número de ítems por dimensión se indica en la tabla siguiente:

Dimensiones	Ítems	Cantidad	%
Caminar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8	8	33.3
Saltar	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16	8	33.3
Marchar	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 y 24	8	33.3
Total	1 - 24	24	100.0

III. Escalas de Medición.

3.1 De las dimensiones.

Dimensiones	Ítems	Total de ítems	Valor por ítem	Escala	Nivel
Caminar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8	8	1; 2 y 3	8 - 13	Inicio
				14 - 19	Proceso
				20 - 24	Logrado
Saltar	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 y 16	8	1; 2 y 3	8 - 13	Inicio
				14 - 19	Proceso
				20 - 24	Logrado
Marchar	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 y 24	8	1; 2 y 3	8 - 13	Inicio
				14 - 19	Proceso
				20 - 24	Logrado

3.2 De la variable:

Variable	Ítems	Total de ítems	Valor por ítem	Escala	Nivel
Motricidad gruesa	Del 1 al 24	24	1; 2 y 3	22 - 38	Inicio
				39 - 55	Proceso
				56 - 72	Logrado

IV. ADMINISTRACIÓN:

La aplicación del instrumento de evaluación es de forma individual y requiere de las orientaciones del aplicador de acuerdo al siguiente proceso:

- a. Observa durante la actividad de motricidad fina y evalúa a cada niño. (10 minutos)

Los materiales requeridos para el desarrollo de la prueba son: lapicero, guía de observación en papel bond A4.

La condición y calidad de respuesta para cada ítem es sin enmendaduras, con claridad y legibilidad al marcar.

V. EVALUACIÓN:

La evaluación del contenido de la prueba tiene dos partes específicas:

- A. La calificación será por dimensión, lo que sugiere que en cada una de las dimensiones por contar con 8 ítems cada una, la puntuación mínima dimensional será de 8 puntos y la máxima puntuación alcanzará 24 puntos

VI. La calificación será general, tendrá una escala comprendida entre 24 puntos como mínimo y 72 puntos como máximo.

VII. VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD:

La validación se hará en dos momentos, el primero por opinión de expertos (mínimo 3) y el segundo con los resultados de las puntuaciones de los expertos se someterá a proceso estadístico calculando el CVR, cuya puntuación requiere mayor de 0,60 para ser considerado adecuado.

La confiabilidad se hará por mitades partidas para lo cual requiere de una prueba piloto para su cálculo respectivo.

PROTOCOLO DE VALIDACION DE LA ESCALA VALORATIVA PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GRUESA

Descripción: Después que la guía de observación ha pasado por el proceso de validación por juicio de tres expertos (J=3) fue sometido al proceso estadístico del Coeficiente de Proporción de Rangos (CPRc), tal como se detalla en el siguiente cuadro:

DIMENSIONES	ITEMS	EVALUADORES			$\sum r_i$	Promedio r_i	Proporción de Rangos de la Dimensión	Pe
		1	2	3				
Caminar	1; 2; 3;4; 5; 6; 7 y 8	3	3	3	9	3.0	1.00	0.037
Saltar	9; 10;11; 12; 13; 14; 15 y 16	2	3	3	8	2.67	0.89	0.037
Marchar	16; 17; 18; 19; 20; 21; 22;23 y 24	3	3	3	9	3.00	1.00	0.037
Total		8.0	9.0	9.0	26.0	8.667	2.89	0.111

Escala	Nivel de aporte
0	Nulo
1	Poco
2	Adecuado
3	Bueno

Resultados:	
CPR = 0.852	
Jueces: 3	

Herrera (2009)

Discusión:

Obtenidos los resultados emitidos por los tres jueces y consolidados en la tabla anterior, se ha obtenido un CPR = 0.852 y que según la tabla interpretativa de Herrera le corresponde un nivel Alto.

Decisión:

El instrumento para medir la motricidad gruesa de los niños de 4 años al registrar los valores estipulados en la escala de interpretación de Herrera, queda apto para ser aplicado a la muestra seleccionada por estar enmarcado el CVR en los niveles previstos.

Anexo 02:

Plan de intervención pedagógica, basado en la técnica del taller de juegos en movimiento para desarrollar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 4 años del J.N. 215

I- Datos informativos:

- 1.1- Institución Educativa: Jardín de Niños "215"
- 1.2- Grado de Estudios / Población: 4 años del nivel inicial.
- 1.3- Duración:
- Inicio: 19 Setiembre del 2016
 - Término: 12 de octubre del 2016
- 1.4- Docente responsable: López Saavedra Carmen.

II- Fundamentación del programa:

El presente taller se fundamenta mediante el juego como lo plantea Piaget. Asimismo con la teoría constructivista de Vygotsky, el que hace referencia que la motricidad gruesa se da mediante el juego porque es allí donde el niño desarrolla su aprendizaje intelectual, físico, emocional, entre otros aprendizajes, porque permite al niño desarrollarse con su entorno, a por ello a este proceso se le denomina zona de desarrollo próximo, Piaget menciona que la inteligencia se va desarrollando de acuerdo a la adaptación con su entorno , por ello el juego está relacionado entre el niño y lo que le rodea , ya que para el niño conocerá , aceptara su mundo que le rodea permitiéndole seguir construyéndolo mediante su juego.

Según las aportaciones del Ministerio de Educación mediante las rutas de personal social versión 2015 , en cuanto al desarrollo psicomotor del niño menciona que no solo se desarrolla la psicomotricidad gruesa del niño , moviéndose , desplazándose , sino también explorando nuevos entornos ,

experimentando ,comunicando sus logros , emociones y conllevando a un aprendizaje , por ello en las edades de 3 a 5 años se debe promover la relación del niño con su medio , mediante diversas actividades, promoviendo el desarrollo de las capacidades y competencias de acuerdo a su edad , tanto corporales , cognitivas y emocionales.

El presente taller tiene como finalidad basarse en técnicas de juegos en movimientos para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años del aula fucsia del jardín de niños 215, lo cual plantea Piaget que mediante el juego el niño va a desarrollar su inteligencia porque asimila y reproduce todo lo que está en la realidad según la etapa evolutiva de cada niño, lo cual se pretende desarrollar durante su etapa pre operacional que consiste entre los dos a los doce años.

III- Objetivos:

3.1 Objetivo general

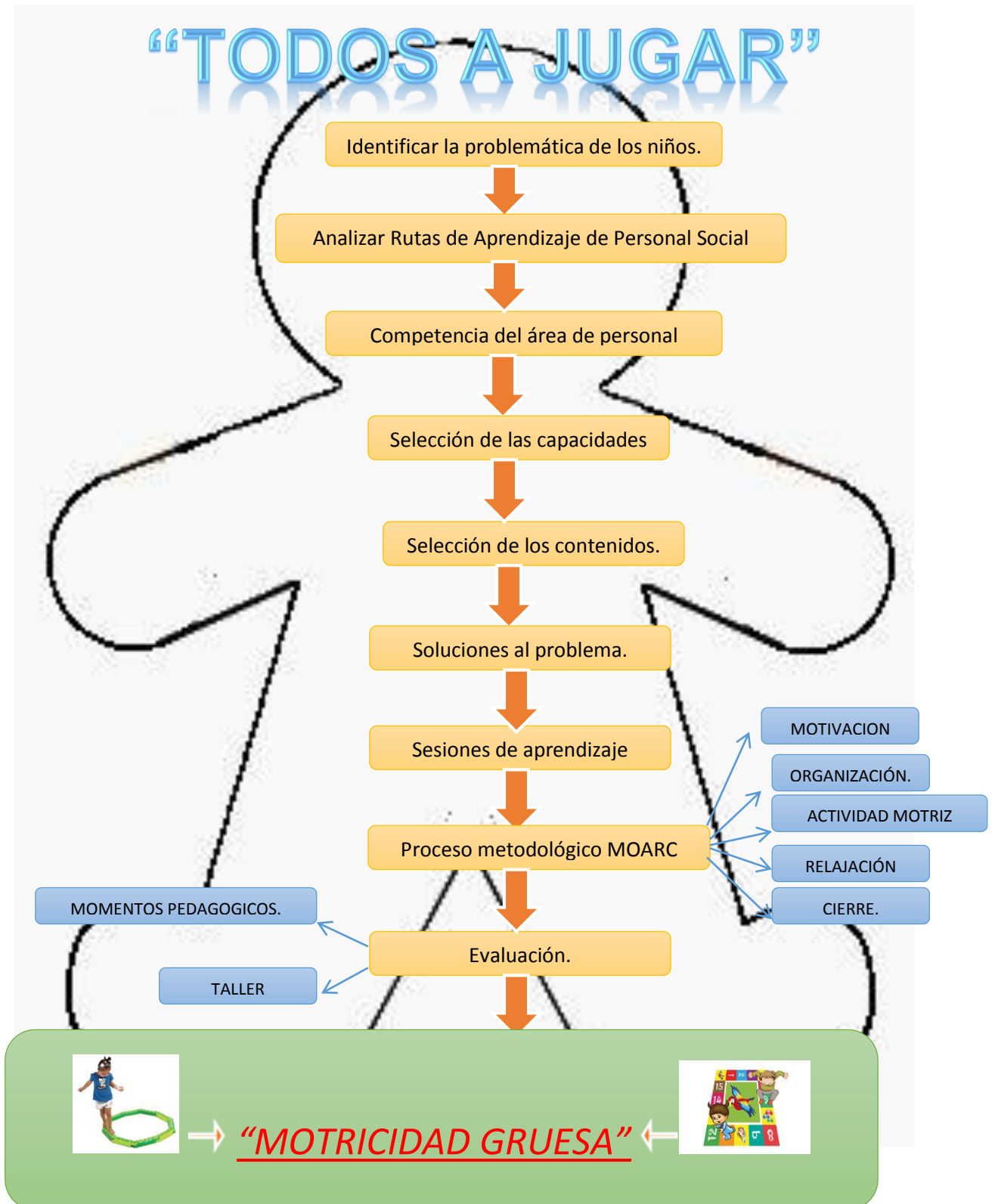
3.1.1 Mejorar la motricidad gruesa a través del taller “Todos a jugar”, basado en la técnica del juego según Piaget, en niños de 4 años del J.N. 215 – Trujillo.

3.2 Objetivos específicos

3.2.1. Planificar y programar momentos pedagógicos empleando la técnica del juego según Piaget a través del taller “todos a jugar” para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años del aula fucsia.

3.2.3 Ejecutar los momentos pedagógicos empleando la técnica del juego según Piaget a través del taller “todos a jugar” para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años del aula fucsia.

IV- Diseño del taller: (Fig.N°8)



Fuente: elaborado por López, C. (2016).

V. Descripción del programa:

El taller “A jugar todos” basado en la Técnica del juego según Piaget busca desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 años del aula fucsia del J.N. 215. El presente diseño se estructura de la siguiente manera:

- **Identificación de las necesidades e intereses de los estudiantes:**
Las necesidades que presentan los niños de cuatros años del aula fucsia del J.N. 215, es mejorar la motricidad gruesa, ya que presentan dificultades para caminar en puntitas, caminar coordinadamente , saltar , marchar en diferentes posiciones y direcciones por ello se creyó necesario crear un taller ante estas necesidades porque muestran interés para mejorar , porque el taller es promovido mediante la técnica del juego en movimiento y será satisfactorio para obtener buenos resultados ante este problema.
- **Análisis de las rutas de aprendizaje de personal social:**
Se creyó conveniente desarrollar dicho taller basado en las informaciones del documento de las rutas de aprendizaje de personal social versión 2015, porque presenta la competencia, capacidad precisa para evaluar, desarrollar y lograr cumplir con indicadores de acuerdo a los niños de cuatro años del aula fucsia del J.N. 215.
- **Selección de competencias de las rutas de aprendizaje de personal social:**
Para llevar a cabo el taller y cumplir con el desarrollo de la motricidad gruesa, se encontró una competencia precisa que permite desarrollarlo mediante los juegos en movimientos que consiste en: Construye su corporeidad, esta competencia se basa en el niño mediante el juego desarrollara su movimiento motriz de sus músculos,

huesos, sistemas y órganos permitiendo que los niños construyan su esquema corporal mediante el juego.

➤ **Selección de capacidades de las rutas de aprendizaje de personal social:**

Para desarrollar el taller se tomó en cuenta la capacidad uno de la competencia anteriormente mencionada: Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.

➤ **Selección de temas:**

Considerando los problemas del contexto se seleccionan los temas del área que guardan relación con los mismos:

- ✓ Primer tema: “Me divierto caminando”
- ✓ Segundo tema: “Caminando sobre las líneas”
- ✓ Tercer tema: “Me divierto jugando”
- ✓ Cuarto tema: “A caminar en puntitas”
- ✓ Quinto tema: “Saltemos en un pie”
- ✓ Sexto tema: “Juguemos a los conejos”
- ✓ Séptimo tema: “Si quieres jugar, ven a saltar”
- ✓ Octavo tema: “Juguemos a saltar”
- ✓ Noveno tema : “Juguemos a ser soldados”
- ✓ Decimo tema: “Marchamos a la derecha e izquierda”
- ✓ Onceavo tema: “Sube y baja las escaleras”
- ✓ Doceavo tema: “A marchar diagonalmente”

➤ **Problemas del contexto: solución de problemas**

Los problemas encontrados en el aula de cuatro años del aula fucsia de cuatro años son:

- Dificultad para caminar.
- Dificultar para saltar.
- Dificultad para marchar

La mayoría de niño presentan las dificultades mencionadas anteriormente por ello se planteó un taller para dar solución a este problema que consiste en 12 momentos pedagógicos mejorar la motricidad gruesa en ellos.

➤ **Momentos pedagógicos:**

El programa está constituido por doce momentos pedagógicos, las cuales siguen el proceso metodológico propuesto por la autora y abordan temas de interés para los niños en cuanto a la mejoría de la motricidad gruesa.

➤ **Proceso metodológico moarc:**

Es una secuencia metodológica propuesta que incluye las siguientes etapas:

- ✓ Motivación.
- ✓ Organización.
- ✓ Actividad Motriz.
- ✓ Relajación
- ✓ Cierre.

Haciendo uso de la Técnica del juego para el movimiento corporal en forma grupal e individual por ello se plantearon diversas estrategias de aprendizaje tales como: saltar en un pie, saltar sobre líneas rectas, ondeadas, etc., para encontrar solución viable ante el problema de los niños.

➤ **Evaluación:**

Comprende dos etapas a nivel de:

- . Momentos pedagógicos
- . Taller
- . Instrumento de evaluación.

Esta etapa permite determinar los logros alcanzados por los estudiantes en el desarrollo del pensamiento creativo.

Todas estas etapas se plantean para ser desarrolladas libremente para lograr mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años del aula fucsia del J.N. 215- Trujillo.

VI. Proceso metodológico del plan:

Cada momento pedagógico que comprende el presente taller utilizará la secuencia metodológica “**MOARC**”:

6.1 Motivación, es un proceso que se encuentra durante toda la sesión de aprendizaje y que permite despertar el interés de cada niño desde el inicio hasta el final de la clase.

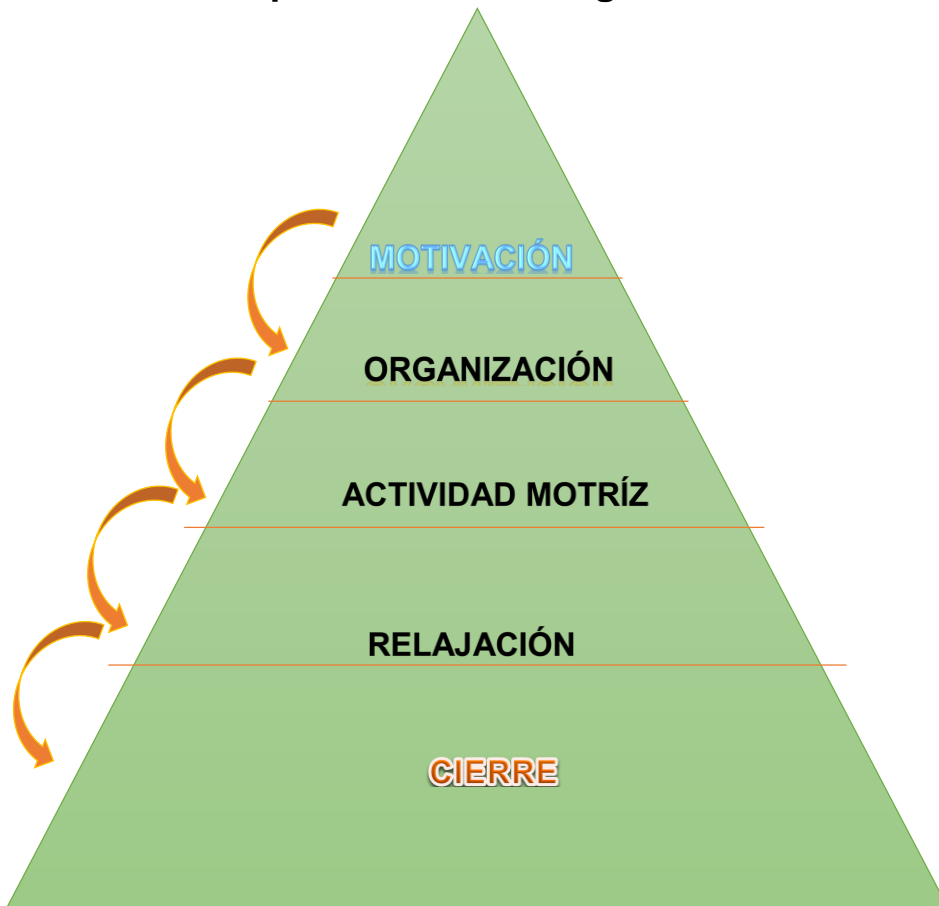
6.2 Organización, es la secuencia de actividades que se realizara durante los momentos pedagógicos, permite que la docente explique con precisión a los niños de qué manera aprenderán la clase, mencionara los materiales y todos los recursos que utilizara y finalmente les dirá el producto que obtendrá al finalizar la sesión de aprendizaje.

6.3 Actividad motriz, es la actividad de la motricidad gruesa que la docente realizara teniendo el indicador que se plantea para lograr, realizando movimientos corporales, logrando cumplir con el indicador planteado en cada momento pedagógico.

6.4 Relajación, después de haber estado en movimiento el cuerpo se realiza la relajación para que el niño no se sienta cansado y pueda recuperar sus energías para seguir realizando actividades durante el día.

6.5 Cierre, es el momento en el cual la docente realiza preguntas concluyendo con las aportaciones de cada niño, es decir, cada niño menciona como aprendió la actividad, que realizó, si le gustó, entre otras preguntas que estén abarcadas durante la sesión de aprendizaje.

Diseño del proceso metodológico del taller



Fuente: Elaborado por López ,C. (2016)

VII-Selección de capacidades y contenidos:

Capacidades fundamentales	Área	Contenidos	Competencia	Capacidades específicas	Título de la actividad	Indicadores
Motricidad gruesa	Personal social	Caminar	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	"Me divierto caminando"	Camina en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.
					"Caminando sobre las líneas"	Camina en diferentes direcciones de manera coordinada
					"Me divierto jugando"	Camina demostrando coordinación en su lateralidad.
		"A caminar en puntitas"			Camina en puntitas en diferentes direcciones.	
		"Saltemos en un pie"			Salta en un pie en diferentes posiciones.	
		"Juguemos a los conejos"			Salta coordinadamente en diferentes direcciones.	
		"Si quieres jugar, ven a saltar"			Salta en un pie demostrando coordinación en su lateralidad.	
		"Juguemos a saltar"			Salta demostrando coordinación y direccionalidad.	
		"Juguemos a ser soldados"			Marcha demostrando coordinación y direccionalidad.	
		"Marchamos a la derecha e izquierda"			Marcha demostrando coordinación en su lateralidad.	
"Sube y baja las escaleras"	Alterna los pies en diferentes en diferentes circunstancias.					
"A marchar diagonalmente"	Marcha en diferente direcciones					

VIII. Cronograma:

Actividades	Hora	Fecha	Aula
Prueba Piloto	9:00a.m	19 de setiembre	Aula Naranja
Aplicación del Pre test	9:00a.m	20 de setiembre	Aula Fucsia
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 01 – “Me divierto caminando”	9:00a.m	23 de setiembre	Aula Fucsia
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 02- “Caminando sobre las líneas”	9:00a.m	26 de setiembre	Aula Fucsia
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 03- “Me divierto jugando”	9:00a.m	27 de setiembre	Aula Fucsia
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 04- “A caminar en puntitas”	9:00a.m	28 de setiembre	Aula Fucsia
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 05- “Saltemos en un pie”	9:00a.m	29 de setiembre	Aula Fucsia
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 06- “Juguemos a los conejos”	9:00a.m	30 de setiembre	Aula Fucsia
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 07- “Si quieres jugar, ven a saltar”	9:00a.m	03 de octubre	Aula Fucsia
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 08- “Juguemos a saltar”	9:00a.m	04 de octubre	Aula Fucsia
Desarrollo del Momento Pedagógico N° 09- “Juguemos a ser soldados”	9:00a.m	05 de octubre	Aula Fucsia
Desarrollo del Momento Pedagógico N°10- “Marchamos a la derecha e izquierda”	9:00a.m	06 de octubre	Aula Fucsia
Desarrollo del Momento Pedagógico N°11- “Sube y baja las escaleras”	9:00a.m	07 de octubre	Aula Fucsia
Desarrollo del Momento Pedagógico N°12- “A marchar diagonalmente”	9:00a.m	10 de octubre	Aula Fucsia
Aplicación del Pos test	9:00a.m	12 de octubre	Aula Fucsia

IX. Recursos:

9.1. Humanos:

- Docentes
- Niños de 4 años del aula fucsia del J.N. 215.

9.2. Materiales:

- Canciones

- Videos
- Cintas de colores
- Laberintos
- Móviles
- Palabra Directa

X. Evaluación:

Comprende dos etapas:

- A nivel de momentos pedagógicos , teniendo como instrumentos :
 - Guía de observación.
- A nivel de taller, teniendo como instrumento a una Ficha de evaluación.

XI. Bibliografía:

- Ministerio de Educación.(2005). ***Rutas de aprendizaje de personal social 2015***.Peru Metrocolor S.A.
- Ministerio de Educación. (2015). ***Propuesta pedagógica***. Lima: Metro color.

Anexo 03: Momentos pedagógicos

Momento Pedagógico N° 01

I. Datos informativos:

- 1.1. Institución Educativa: Jardín de Niños 215
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3 Alumna practicante: López Saavedra Carmen
- 1.4. Ciclo: X
- 1.5. Duración: 45 Min
- 1.6. Fecha: 23 de setiembre
- 1.7. Nombre de la sesión de aprendizaje: “Me divierto caminando”

II. Aprendizajes esperados:

Personal social	Competencia	Construye su corporeidad
	Capacidades	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
	Indicadores	Camina en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.

III. Secuencia didáctica:

Procesos Pedagógicos	Recursos didácticos	Recursos	Tiempo
Motivación	Los niños salen al patio y juegan junto a con la docente a la ronda del patio de mi casa.	- Canción en USB el patio de mi casa.	5'
Organización	Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: -Escuchar atentamente las indicaciones de la docente para entender el juego. - Juguemos niños contra niñas. - Realizaremos dos grupos de niños y dos grupo de niñas, pero el que hace desorden ya no jugara. - El grupo que quede ganador se llevara su carita feliz.	- Patio del jardín.	10'
Actividad motriz	- Primero jugara el grupo de las mariposas contra el grupo de los leones, ellos deberán caminar en cuclillas desde este extremo hacia el otro extremo, el grupo que gane quedara para la final de la revancha. Luego jugara el grupo de las cobras contra el grupo de los leones y deberán caminar en posición agachados desde este extremo hacia el otro, el grupo que gane quedara para la final. - Si todos los niños lo hicieron bien o al menos lo intentaron, estuvieron atentos, no hicieron desorden se llevara su carita feliz, mientras se ira evaluando la guía de observación.		20'
Relajación	Luego la docente les pide que los niños se sienten en el piso y que comiencen a inhalar y exhalar el aire.		5'
Cierre	La docente preguntara: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos caminado? ¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Por qué?		5'

IV. Diseño de evaluación:

1.1 De las Capacidades

Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
			A	B	C
Camina en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.	observación	Guía de observación			

1.2 Los Valores y Actitudes.

Actitudes	Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
				A	B	C
Muestra interés durante la clase	Menciona como realiza las actividades motrices gruesa	observación	Escala valorativa			

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ✓ Ministerio de Educación. (2005). *Rutas de aprendizaje de personal social 2015*. Peru Metrocolor S.A.
- ✓ Ministerio de Educación. (2015). *Propuesta pedagógica*. Lima: Metro color

Guía de observación

INDICADOR: Camina en diferentes posiciones corporales de manera coordinada.

Niños	Camina en cuclillas			Camina agachado.			TOTAL		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	01								
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									

Momento pedagógico N° 02

I. Datos informativos:

- 1.1. Institución Educativa: Jardín de Niños 215
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3 Alumna practicante: López Saavedra Carmen
- 1.4. Ciclo: X
- 1.5. Duración: 45 Min
- 1.6. Fecha: 26 de setiembre
- 1.7. Nombre de la sesión de aprendizaje: "Caminando sobre las líneas"

II. Aprendizajes esperados

Personal social	Competencia	Construye su corporeidad
	Capacidades	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
	Indicadores	Camina en diferentes direcciones de manera coordinada

III. Secuencia didáctica:

Procesos Pedagógicos	Recursos didácticos	Recursos	Tiempo
Motivación	Los niños se sentaran en “U” y se jugara el ritmo a gogo diga usted: lo que más me gusta hacer: - jugar, saltar, cantar..., así sucesivamente con todos los niños.		5'
Organización	Se plantean normas junto con los niños, para evitar el desorden. - Escuchar atentamente a la docente para realizar la actividad correctamente. - Todos los niños participaran de forma ordenada. - Realizaremos cuatro grupos mezclados de niñas con niños. - El grupo que quede ganador se llevara su medalla.		5'
Actividad motriz	Primero formaremos los cuatro grupos y elegirán un nombre para cada grupo. Luego cada grupo deberá pasar sobre las líneas en zigzag y sobre las líneas rectas de ida y vuelta el grupo que lo haga bien sin salirse de la línea competirá contra el otro grupo, y así sucesivamente con los demás grupos. El grupo que realizo bien su actividad se llevaran su medalla luego se evaluara con la guía de observación.	Cintas	20'
Relajación	La docente les pide a todos los niños que se echen y la docente pasara con unas burbujas y colocara una música de fondo para la relajación.		10'
Cierre	La docente preguntara: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo han sido las líneas, por donde hemos pasado? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos caminado? ¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Porque?	Burbujas Música	5'

IV. Diseño de evaluación:

1.3 De las Capacidades

Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
			A	B	C
Camina en diferentes direcciones de manera coordinada	observación	Guía de observación			

1.4 Los Valores y Actitudes.

Actitudes	Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
				A	B	C
Muestra interés durante la clase	Menciona como realizo las actividades motrices gruesa	observación	Escala valorativa			

V. Referencias bibliográficas:

- ✓ Ministerio de Educación.(2005). *Rutas de aprendizaje de personal social 2015*.Peru Metrocolor S.A.
- ✓ Ministerio de Educación. (2015). *Propuesta pedagógica*. Lima: Metro color

Guía de observación									
INDICADOR: Camina en diferentes direcciones de manera coordinada									
Niños		Camina en líneas rectas			Camina en líneas en zig zag			TOTAL	Nivel
		1	2	3	1	2	3		
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									

Momento pedagógico N° 03

I. Datos informativos:

- 1.1. Institución Educativa: Jardín de Niños 215
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3 Alumna practicante: López Saavedra Carmen
- 1.4. Ciclo: X
- 1.5. Duración: 35 Min
- 1.6. Fecha: 27 de setiembre
- 1.7. Nombre de la sesión de aprendizaje: “Me divierto jugando”

II. Aprendizajes esperados

PERSONAL SOCIAL	Competencia	Construye su corporeidad
	Capacidades	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
	Indicadores	Camina demostrando coordinación en su lateralidad.

III. Secuencia didáctica:

Procesos Pedagógicos	Recursos didácticos	Recursos	Tiempo
<p>Motivación</p> <p>Organización</p> <p>Actividad motriz</p> <p>Relajación</p> <p>Cierre</p>	<p>Cantan la canción de la ronda de los animales y deberá imitar al animal que elijan, si eligen conejo deberán mover su nariz y saltar.</p> <p>-Todos los niños tienen que escuchar atentamente las indicaciones de la docente para realizar la actividad correctamente</p> <p>- Jugaremos todos al mismo tiempo.</p> <p>- Niño que no cumple con la indicación se sentara.</p> <p>- Todos los niños realizan 6 columnas tres de niños y tres de niñas cuando la docente toque el silbato deberán escuchar la indicación (moverse hacia la derecha , caminar hacia la izquierda por las líneas trazadas)</p> <p>- Los niños que se equivocan se sentaran y finalmente de nuevo saldrán a realizar la actividad.</p> <p>- Si todos los niños lo hicieron bien o al menos lo intentaron, estuvieron atentos, no hicieron desorden se llevara su carita feliz, mientras eso se ira evaluando la guía de observación. Luego la docente les pide que los niños se sienten en el piso y que comiencen a inhalar y exhalar el aire.</p> <p>La docente preguntara:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué actividad hemos realizado?</p> <p>¿Por dónde hemos pasado?</p> <p>¿Les gusto la clase?</p> <p>¿Cómo hemos caminado?</p>	<p>- Canción en USB el patio de mi casa.</p> <p>- Patio del jardín.</p> <p>- Silbato</p> <p>- Cinta</p>	

	¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Por qué?	
--	--	--

IV. Diseño de evaluación:

1.5 De las Capacidades

Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
			A	B	C
Camina demostrando coordinación en su lateralidad.	observación	Guía de observación			

1.6 Los Valores y Actitudes.

Actitudes	Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
				A	B	C
Muestra interés durante la clase	Menciona como realizo las actividades motrices gruesa	observación	Escala valorativa			

V. Referencias bibliográficas:

- ✓ Ministerio de Educación. (2005). *Rutas de aprendizaje de personal social 2015*. Peru Metrocolor S.A.
- ✓ Ministerio de Educación. (2015). *Propuesta pedagógica*. Lima: Metro color

Guía de observación										
INDICADOR: Camina demostrando coordinación en su lateralidad.										
Niños		Camina a la derecha			Camina a la izquierda			TOTAL	NIVEL	
		1	2	3	1	2	3			
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										
26										
27										
28										
29										
30										

Momento pedagógico N° 04

I. Datos informativos:

- 1.1. Institución Educativa: Jardín de Niños 215
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3 Alumna practicante: López Saavedra Carmen
- 1.4. Ciclo: X
- 1.5. Duración: 45 Min
- 1.6. Fecha: 28 de setiembre
- 1.7. Nombre de la sesión de aprendizaje: “A caminar en puntitas”

Personal social	Competencia	Construye su corporeidad
	Capacidades	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.

	Indicadores	Camina en puntitas en diferentes direcciones.
--	-------------	---

II. Aprendizajes esperados:

III. Secuencia didáctica:

Procesos Pedagógicos	Recursos didácticos	Recursos	Tiempo
Motivación	Se saldrá al patio y jugaremos que pase el rey.	- canción USB el patio de mi casa.	
Organización	Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: - niños nos sentamos manitos cruzados y escuchar las indicaciones de la docente. - Se explica que jugaremos al circo. - Saldrán diferentes grupitos.		
Actividad motriz	- Primero siete niños serán los payasitos que caminarán en puntitas sobre las líneas rectas, riéndose exageradamente. - Segundo siete niños serán los malabaristas que caminarán en puntitas sobre las líneas ondeadas. - Tercero nueve niños serán monitos y deberán caminar sobre las líneas	- Patio del jardín.	

Relajación	rectas rascándose la cabeza.	- Silbato - Cintas	
	- Cuarto saldrán siete niños que serán los leones que deberán caminar sobre las líneas ondeadas imitando los rugidos del león. Ahora todos los personajes del circo se sientan en el piso y escucharán una canción de relaxo.		
Cierre	La docente preguntara: ¿Qué hemos observado? ¿Qué han hecho? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos caminado? ¿Qué les gusto más?		

IV. Diseño de evaluación:

1.7 De las Capacidades

Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
			A	B	C
Camina en puntitas en diferentes direcciones.	Observación	Guía de observación			

1.8 Los Valores y Actitudes.

Actitudes	Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
				A	B	C
Muestra interés durante la clase	Menciona como realizo las actividades motrices gruesa	observación	Escala valorativa			

V. Referencias bibliográficas:

- ✓ Ministerio de Educación.(2005). *Rutas de aprendizaje de personal social 2015*.Peru Metrocolor S.A.

- ✓ Ministerio de Educación. (2015). *Propuesta pedagógica*. Lima: Metro color

Guía de observación									
INDICADOR: camina en puntitas en diferentes direcciones.									
Niños	Camina en puntitas ondeada mente			Camina en puntitas rectamente			TOTAL	NIVEL	
	1	2	3	1	2	3			
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									

Momento pedagógico N° 05

I. Datos informativos:

- 1.1. Institución Educativa: Jardín de Niños 215
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3 Alumna practicante: López Saavedra Carmen
- 1.4. Ciclo: X
- 1.5. Duración: 45 Min
- 1.6. Fecha: 29 de setiembre
- 1.7. Nombre de la sesión de aprendizaje: “Saltemos en un pie”

II. Aprendizajes esperados

Personal social	Competencia	Construye su corporeidad
	Capacidades	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
	Indicadores	Salta en un pie en diferentes posiciones.

III. Secuencia didáctica:

Procesos Pedagógicos	Recursos didácticos	Recursos	Tiempo
Motivación	Jugaran a la granja de conejos y se desplazarán saltando. Luego habrá un ratón que será la docente y al niño que ella coja ese niño deberá saltar en un pie.		5'
Organización	Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: -Escuchar atentamente las indicaciones de la docente para realizar la actividad correctamente. - Niño que hace desorden no juega, se quedara sentado. - Jugaremos conejos contra conejas. - El grupo que quede ganador se llevara su dibujo de conejo.		5'
Actividad motriz	- Primero jugaran las coneja deberán saltar en un pie sobre la línea recta escuchando la indicación de la docente ya sea hacia adelante o hacia atrás y así luego participaran los niños. - Si todos los niños lo hicieron bien o al menos lo intentaron, estuvieron atentos, no hicieron desorden se llevara su dibujo de su conejo, luego se ira evaluando la guía de observación.	-Cintas	20'
Relajación	Los niños se ubicaran en un U y se echaran en el piso mirando y cerraran su ojos por cinco minutos con una música de fondo		10'
Cierre	La docente preguntara: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos caminado?		5'

	¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Porque?		
--	---	--	--

IV. Diseño de evaluación:

1.9 De las Capacidades

Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
			A	B	C
Salta en un pie en diferentes posiciones.	observación	Guía de observación			

1.10 Los Valores y Actitudes.

Actitudes	Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
				A	B	C
Muestra interés durante la clase	Menciona como realizo las actividades motrices gruesa	observación	Escala valorativa			

V. Referencias bibliográficas:

- ✓ Ministerio de Educación. (2005). *Rutas de aprendizaje de personal social 2015*. Peru Metrocolor S.A.
- ✓ Ministerio de Educación. (2015). *Propuesta pedagógica*. Lima: Metro color

Guía de observación											
INDICADOR: salta en un pie en diferentes posiciones.											
Niños	Salta con el pie atrás ondas			Salta con el pie hacia en			Salta con el pie hacia delante rectamente			TOTAL	NIVEL
	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
01											
02											
03											
04											
05											
06											
07											
08											
09											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											
30											

Momento pedagógico N° 06

I. Datos informativos:

- 1.1. Institución Educativa: Jardín de Niños 215
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3 Alumna practicante: López Saavedra Carmen
- 1.4. Ciclo: X
- 1.5. Duración: 35 Min
- 1.6. Fecha: 30 de setiembre
- 1.7. Nombre de la sesión de aprendizaje: “Juguemos a los conejos”

II. Aprendizajes esperados

Personal social	Competencia	Construye su corporeidad
	Capacidades	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
	Indicadores	Salta coordinadamente en diferentes direcciones.

III. Secuencia didáctica:

Procesos Pedagógicos	Recursos didácticos	Recursos	Tiempo
Motivación	Se jugara a la ronda de los animales la docente estará en el centro y tendrá un pelota cuando lo tire la pelota dirá que lo coja el gato, pues cada niño deberá decir que animal es para que cuando se tire la pelota corran a cogerla según digan el animal.	- canción USB el patio de mi casa.	5'
Organización	Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: - Niños plantearemos nuestras normas. - Jugaremos dos grupos de conejos y dos grupos de conejas.	- Patio del jardín.	5'
Actividad motriz	- Un grupo de conejos y un grupo de conejas deberán saltar sobre las líneas rectas con un pie hacia delante y sobre la otra línea recta con pie hacia atrás y llegar a la meta, el grupo que gane competirá contra el otro grupo. - El grupo que quede ganador se llevara su carita feliz.	- Cintas - Silbato	20'
Relajación	- Los niños estiraran sus brazos hacia arriba, los brazos hacia abajo, y se mantendrán sentados durante cinco minutos y finalmente pasaremos al aula.		10'
Cierre	La docente preguntara: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos saltado? ¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Porque?		5'

IV. Diseño de evaluación:

1.11 De las Capacidades

Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
			A	B	C
Salta coordinadamente en diferentes direcciones.	observación	Guía de observación			

1.12 Los Valores y Actitudes.

Actitudes	Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
				A	B	C
Muestra interés durante la clase	Menciona como realizo las actividades motrices gruesa	observación	Escala valorativa			

V. Referencias bibliográficas:

- ✓ Ministerio de Educación.(2005). **Rutas de aprendizaje de personal social 2015**.Peru Metrocolor S.A.
- ✓ Ministerio de Educación. (2015). **Propuesta pedagógica**. Lima: Metro color

Guía de observación										
INDICADOR: Salta coordinadamente en diferentes direcciones.										
Niños		Salta en un pie ondeadamente			Salta en un pie en zig zag			TOTAL	NIVEL	
		1	2	3	1	2	3			
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										
26										
27										
28										
29										
30										

Momento pedagógico N° 07

I. Datos informativos:

- 1.1. Institución Educativa: Jardín de Niños 215
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3 Alumna practicante: López Saavedra Carmen
- 1.4. Ciclo: X
- 1.5. Duración: 45 Min
- 1.6. Fecha: 03 de octubre
- 1.7. Nombre de la sesión de aprendizaje: “Si quieres jugar, ven a saltar”

II. Aprendizajes esperados

Personal social	Competencia	Construye su corporeidad
	Capacidades	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
	Indicadores	Salta en un pie demostrando coordinación en su lateralidad.

III. Secuencia didáctica:

Procesos Pedagógicos	Recursos didácticos	Recursos	Tiempo
Motivación	La docente los sienta en círculo y se ubica en el centro y cataran la canción si estas feliz tu puedes aplaudir, abrazarte, gritar...		5'
Organización	Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: - Escuchar las indicaciones de la docente para realizar correctamente la actividad. - Jugaremos todos. - Ganaran su carita feliz.		5'
Actividad motriz	Cuando toque el silbato se dará la indicación de saltar en un pie hacia la derecha, debemos movernos en un pie hacia la derecha por las líneas trazadas y cuando suene dos veces el silbato nos moveremos saltando en un pie hacia la izquierda. - Los niños que realicen bien los saltos identificando su derecha e izquierda se llevaran su carita feliz.	- Silbato	20'
Relajación	Luego la docente les pide que los niños se sienten en el piso y que comiencen a inhalar y exhalar lentamente hasta que estén relajados.		10'

Cierre	<p>La docente preguntara:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Porque?</p>		5'
---------------	---	--	-----------

IV. Diseño de evaluación:

4.1 De las Capacidades

Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
			A	B	C
Salta en un pie demostrando coordinación en su lateralidad.	observación	Guía de observación			

4.2 Los Valores y Actitudes.

Actitudes	Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
				A	B	C
Muestra interés durante la clase	Menciona como realizo las actividades motrices gruesa	observación	Escala valorativa			

V. Referencias bibliográficas:

- ✓ Ministerio de Educación.(2005). **Rutas de aprendizaje de personal social 2015**.Peru Metrocolor S.A.
- ✓ Ministerio de Educación. (2015). **Propuesta pedagógica**. Lima: Metro color

Guía de observación									
INDICADOR: Salta en un pie demostrando coordinación en su lateralidad.									
Niños		Salta en un pie a la derecha			Salta en un pie a la izquierda			TOTAL	NIVEL
		1	2	3	1	2	3		
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									

Momento pedagógico N° 08

I. Datos informativos:

- 1.1. Institución Educativa: Jardín de Niños 215
- 1.2. Edad: 4 años
- 1.3 Alumna practicante: López Saavedra Carmen
- 1.4. Ciclo: X
- 1.5. Duración: 45 Min
- 1.6. Fecha: 04 de octubre
- 1.7. Nombre de la sesión de aprendizaje: “Juguemos a saltar”

Personal social	Competencia	Construye su corporeidad
	Capacidades	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.

	Indicadores	Salta demostrando coordinación y direccionalidad.
--	-------------	---

VI. Aprendizajes esperados:

VII. Secuencia didáctica:

Procesos Pedagógicos	Recursos didácticos	Recursos	Tiempo
Motivación	La docente comentará a los niños que jugaran a la estatua al ritmo de una canción.	- Canción USB estatua.	5'
Organización	Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: -Escuchar atentamente las indicaciones de la docente. - Niño que hace desorden no juega, se quedara sentado. - Jugaremos niños contra niñas. - El grupo que quede ganador se llevara su carita feliz.	- Patio del jardín.	5'
Actividad motriz	El grupo de niñas al escuchar el primer silbato y al compás de el deberán saltar hacia delante de la línea trazada, al segundo silbato deberán saltar hacia atrás de la línea trazada. Cada vez será más rápido. Luego se realizara lo mismo con el grupo de los niños. Los niños que no hayan podido realzar la actividad volverán a repetirlo.	- Silbato - Cintas	20'
Relajación	Los niños se sientan en el piso y pasaran una pelotita, luego la docente dirá stop y preguntara: ¿Cómo te sientes? , todos los niños participaran.		10'

Cierre	La docente preguntara: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos caminado? ¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Porque?		5'
---------------	---	--	-----------

VIII. Diseño de evaluación:

8.1 De las Capacidades

Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
			A	B	C
Salta demostrando coordinación y direccionalidad.	observación	Guía de observación			

8.2 Los Valores y Actitudes.

Actitudes	Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
				A	B	C
Muestra interés durante la clase	Menciona como realizo las actividades motrices gruesa	observación	Escala valorativa			

IX. Referencias bibliográficas:

- ✓ Ministerio de Educación. (2005). *Rutas de aprendizaje de personal social 2015*. Peru Metrocolor S.A.
- ✓ Ministerio de Educación. (2015). *Propuesta pedagógica*. Lima: Metro color

GUIA DE OBSERVACION									
INDICADOR: salta demostrando coordinación y direccionalidad.									
Niños	Salta para adelante			Salta para atrás			TOTAL	NIVEL	
	1	2	3	1	2	3			
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									

Momento pedagógico N° 9

I. Datos informativos:

- 1.1. Institución Educativa: Jardín de Niños 215
1.2. Edad: 4 años
1.3 Alumna practicante: López Saavedra Carmen
1.4. Ciclo: X
1.5. Duración: 45 Min
1.6. Fecha: 05 de octubre
1.7. Nombre de la sesión de aprendizaje: “Juguemos a ser soldados”

II. Aprendizajes esperados

Personal social	Competencia	Construye su corporeidad
	Capacidades	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
	Indicadores	Marcha demostrando coordinación y direccionalidad.

III. Secuencia didáctica:

Procesos Pedagógicos	Recursos didácticos	Recursos	Tiempo
Motivación	La docente le dirá a los niños que empezaremos con el juego pasa la corriente que consiste en un inicio dar un abrazo, luego hará un chócala... y así sucesivamente con todos los niños.	USB	5'
Organización	Antes de realizar la actividad vamos a realizar los siguiente: - Niños: que normas plantearemos. - Escucharemos atentamente las indicaciones de la docente. - Marcharemos todos los niños y niñas. - El grupo que quede ganador se llevara su carita feliz.		5'
Actividad motriz	La docente les dirá a los niños que todos serán soldados, marcharan hacia delante, luego la docente dará la indicación de marchar hacia atrás pero marcharan dando tres marchadas alternando los pies. Si todos los niños lo hicieron bien o al menos lo intentaron, estuvieron atentos, no hicieron desorden se llevara su carita feliz, luego se evalúa mediante la guía de observación.		20'
Relajación	Luego se echan en el piso y cierran sus ojos y se imaginaran que están en la playa... por cinco minutos y de fondo se colocara una canción.		10'
Cierre	La docente preguntara: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos marchado? ¿Qué les gusto más?		5'

	¿Quién se equivocó? ¿Porque?		
--	------------------------------	--	--

IV. Diseño de evaluación:

a. De las Capacidades

Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
			A	B	C
Marcha demostrando coordinación y direccionalidad.	observación	Guía de observación			

b. Los Valores y Actitudes.

Actitudes	Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
				A	B	C
Muestra interés durante la clase	Menciona como realizo las actividades motrices gruesa	observación	Escala valorativa			

V. Referencias bibliográficas:

- ✓ Ministerio de Educación.(2005). **Rutas de aprendizaje de personal social 2015**.Peru Metrocolor S.A.
- ✓ Ministerio de Educación. (2015). **Propuesta pedagógica**. Lima: Metro color

Guía de observación									
INDICADOR: Marcha demostrando coordinación y direccionalidad.									
Niños	Marcha hacia adelante			Marcha hacia atrás			TOTAL	NIVEL	
	1	2	3	1	2	3			
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									

Momento pedagógico N° 10

I. Datos informativos:

- 1.1. Institución Educativa: Jardín de Niños 215
1.2. Edad: 4 años
1.3 Alumna practicante: López Saavedra Carmen
1.4. Ciclo: X
1.5. Duración: 45 Min
1.6. Fecha: 06 de octubre
1.7. Nombre de la sesión de aprendizaje: “Marchamos a la derecha e izquierda”

II. Aprendizajes esperados

Personal social	Competencia	Construye su corporeidad
	Capacidades	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
	Indicadores	Marcha demostrando coordinación en su lateralidad.

III. Secuencia didáctica:

Procesos Pedagógicos	Recursos didácticos	Recursos	Tiempo
Motivación	Jugaremos a la gallinita ciega, la docente será primero la gallinita y le daré vueltas y deberá elegir a un niño y así sucesivamente, cada niño que sea cogido por la gallinita deberá cumplir un reto que se le designe.	- Canción USB La gallinita (fondo)	5'
Organización	Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: -Escuchar atentamente las indicaciones de la docente. - Niño que hace desorden no juega, se quedara sentado. - Jugaremos en dos grupos de los niños y las niñas. - El grupo que quede ganador se llevara su carita feliz.		5'
Actividad motriz	- Primero jugaran las niñas y deban escuchar la indicación marchar hacia derecha por las líneas trazadas luego tendrá que hacerlo para hacia la izquierda, y se continuara con la misma actividad con los niños. - Si todos los niños lo hicieron bien o al menos lo intentaron, estuvieron atentos, no hicieron desorden se llevara su carita feliz, mientras eso ira evaluando la guía de observación.		20'
Relajación	Luego la docente les pide que los niños se sienten en el piso y que comiencen a inhalar y exhalar.		10'
Cierre	La docente preguntara: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos marchado?		5'

	¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Porque?		
--	---	--	--

IV. Diseño de evaluación:

9.1 De las Capacidades

Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
			A	B	C
<i>Marcha demostrando coordinación en su lateralidad.</i>	observación	Guía de observación			

9.2 Los Valores y Actitudes.

Actitudes	Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
				A	B	C
Muestra interés durante la clase	Menciona como realizo las actividades motrices gruesa	observación	Escala valorativa			

V. Referencias bibliográficas:

- ✓ Ministerio de Educación.(2005). ***Rutas de aprendizaje de personal social 2015***.Peru Metrocolor S.A.
- ✓ Ministerio de Educación. (2015). ***Propuesta pedagógica***. Lima: Metro color

GUIA DE OBSERVACION										
INDICADOR: Marcha demostrando coordinación en su lateralidad.										
Niños	Marcha hacia la derecha			Marcha hacia la izquierda			NIVEL		TOTAL	
	1	2	3	1	2	3				
01										
02										
03										
04										
05										
06										
07										
08										
09										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										
26										
27										
28										
29										
30										

Momento pedagógico N° 11

I. Datos informativos:

- 1.1. Institución Educativa: Jardín de Niños 215
1.2. Edad: 4 años
1.3 Alumna practicante: López Saavedra Carmen
1.4. Ciclo: X
1.5. Duración: 45 Min
1.6. Fecha: 06 de octubre
1.7. Nombre de la sesión de aprendizaje: “Sube y baja las escaleras”

II. Aprendizajes esperados

Personal social	Competencia	Construye su corporeidad
	Capacidades	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
	Indicadores	Alterna los pies en diferentes en diferentes circunstancias.

III. Secuencia didáctica:

Procesos Pedagógicos	Recursos didácticos	Recursos	TIEMPO
<p>Motivación</p> <p>Organización</p> <p>Actividad motriz</p> <p>Relajación</p>	<p>La docente brinda a cada niño y niña un ula ula, se le dirá ubíquense dentro del ula ula , fuera del ula ula , y cada vez más rápido luego se sientan a descansar unos tres minutos.</p> <p>La docente pedirá que los niños se crucen de brazos y escuchen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que normas vamos a plantear hoy. - Se les presenta los cuatro móviles de escaleras para el juego de psicomotricidad. - Realizaremos dos grupos de niños y dos grupo de niñas, pero el que hace desorden ya no jugara. <p>La docente colocará los cuatro móviles en una fila separados, luego se formaran detrás de las escaleras dos columnas de niños (en dos escaleras se ubicaran) y dos columnas de niñas (en las otras dos escaleras).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Al escuchar el silbato los niños suben coordinadamente a las escaleras luego bajaran con mucho cuidado primero con la ayuda de la docente luego tendrán que hacerlo ellos solos, el que se equivoca o pierde el equilibrio volverá a intentar la actividad. <p>Los niños se desplazan por el patio caminando lentamente en diferentes direcciones evitando chocarse y finalmente se echan un ratito en el piso a descansar.</p>	<p>Canción USB música de fondo.</p> <p>Ula Ula</p> <p>Móviles</p>	

Cierre	<p>La docente preguntara:</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Qué actividad hemos realizado?</p> <p>¿Con que hemos jugado?</p> <p>¿Les gusto la clase?</p> <p>¿Qué les gusto más?</p> <p>¿Quién se equivocó? ¿Porque?</p>		
---------------	---	--	--

IV. Diseño de evaluación:

9.3 De las Capacidades

Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
			A	B	C
Alterna los pies en diferentes en diferentes circunstancias.	observación	Guía de observación			

9.4 Los Valores y Actitudes.

Actitudes	Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
				A	B	C
Muestra interés durante la clase	Menciona como realizo las actividades motrices gruesa	observación	Escala valorativa			

V. Referencias bibliográficas:

- ✓ Ministerio de Educación.(2005). **Rutas de aprendizaje de personal social 2015**.Peru Metrocolor S.A.
- ✓ Ministerio de Educación. (2015). **Propuesta pedagógica**. Lima: Metro color

Guía de observación

INDICADOR: Alterna los pies en diferentes en diferentes circunstancias.

Niños	Sube escaleras			Baja escaleras			TOTAL	NIVEL
	1	2	3	1	2	3		
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								
27								
28								
29								
30								

Momento pedagógico N° 12

I. Datos informativos:

- 1.1. Institución Educativa: Jardín de Niños 215
1.2. Edad: 4 años
1.3 Alumna practicante: López Saavedra Carmen
1.4. Ciclo: X
1.5. Duración: 35 Min
1.6. Fecha: 07 de octubre
1.7. Nombre de la sesión de aprendizaje: “A marchar diagonalmente”

II. Aprendizajes esperados

Personal social	Competencia	Construye su corporeidad
	Capacidades	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.
	Indicadores	Marcha en diferentes direcciones

III. Secuencia didáctica:

Procesos Pedagógicos	Recursos didácticos	Recursos	Tiempo
Motivación	Se dará inicio al juego de mata gente y los niños corren solo por el patio el que sale fuera pierde la docente dirá stop, tendrá una pelota deberá contar cinco pasos y deberá aventar la pelota hacia un niño cercano y si le cae ese niño deberá ser el que mata y así con los demás niños.	- canción USB música de fondo	5'
Organización	Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: -Escuchar atentamente las indicaciones de la docente. - Niño que no obedece a las normas que planteamos ya no juega. - Jugaremos niños contra niñas. - La docente colocara seis grupos con seis líneas diagonales. - El grupo que quede ganador se llevara su carita feliz.		5'
Actividad motriz	Jugaran tres grupos de niños contra tres grupos de niñas al escuchar el silbato deberán marchar sobre la línea hacia delante y luego deberán marchar retrocediendo. El grupo que termine último será eliminado. Si todos los niños lo hicieron bien o al menos lo intentaron, estuvieron atentos se les premiara.		15'
Relajación	En el piso deberán escuchar las indicaciones de la docente: levantar la mano derecha, levantar la mano izquierda, levantar las dos piernas y después de haber descansado se irán al aula.		5'
Cierre	La docente preguntara: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos marchado?		5'

	¿Les gusto la clase? ¿Qué les gusto más?		
--	---	--	--

IV. Diseño de evaluación:

9.5 De las Capacidades

Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
			A	B	C
Marcha en diferente direcciones	observación	Guía de observación			

9.6 Los Valores y Actitudes.

Actitudes	Indicadores	Procedimiento	Instrumentos	Escala		
				A	B	C
Muestra interés durante la clase	Menciona como realizo las actividades motrices gruesa	observación	Escala valorativa			

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ✓ Ministerio de Educación.(2005). **Rutas de aprendizaje de personal social 2015**.Peru Metrocolor S.A.
- ✓ Ministerio de Educación. (2015). **Propuesta pedagógica**. Lima: Metro color

GUIA DE OBSERVACION									
INDICADOR: Marcha en diferente direcciones									
Niños		Marcha hacia adelante diagonalmente			Retrocede marchando diagonalmente.			Total	Nivel
		1	2	3	1	2	3		
01									
02									
03									
04									
05									
06									
07									
08									
09									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									

Anexo 04:

Registro de experiencias “Motricidad gruesa”

Aula: Fucsia 4 años

N°	MOMENTOS												LOGRO TOTAL	Nive I
	S. 1	S.2	S.3	S.4	S.5	S.6	S.7	S.8	S.9	S.10	S.11	S.12		
1	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L
2	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L
3	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	70	L
4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L
5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L
7	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L
8	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L
9	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L
10	5	6	6	4	6	6	6	6	6	6	4	6	67	L
11	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L
12	5	6	6	4	6	6	6	4	6	6	6	6	67	L
13	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L
14	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L
15	6	6	4	6	6	6	6	5	6	6	6	6	69	L
16	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L
17	5	5	4	4	4	5	5	6	6	5	6	6	61	L
18	5	5	4	4	4	5	5	6	5	5	5	5	58	L
19	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L
20	5	6	4	4	4	6	4	6	6	6	6	6	63	L
21	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L
22	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L
23	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L
24	6	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	70	L
25	5	6	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	69	L
26	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L
27	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L
28	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L
29	5	6	6	6	6	6	5	5	5	6	6	6	68	L
30	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	72	L

ESCALA DE LOS RESULTADOS POR CADA NIÑO DE LAS DOCE SESIONES:

L = 72 - 47

P= 48 – 23

I= 24 - 12

Anexo 05:

Base de Datos: Motricidad gruesa

N o	Ítems de la variable: Motricidad Gruesa																								Tot al
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	39
2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	47
4	1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	1	3	36
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
6	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	40
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48
8	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	42
9	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	44
10	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	3	1	2	2	38
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	26
13	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	44
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	1	28
15	2	2	2	1	2	2	2	1	1	3	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	3	1	1	40
To ta l	0. 24 9	0. 35 6	0. 22 2	0. 24 9	0. 24 0	0. 24 0	0. 32 9	0. 24 9	0. 24 0	0. 42 7	0. 24 9	0. 37 3	0. 24 9	0. 35 6	0. 29 3	0. 37 3	0. 24 0	0. 38 2	0. 38 2	0. 24 9	0. 38 2	0. 42 7	0. 24 9	0. 37 3	62. 86 2

7.
37
8

Pre test.-Post test.

No	D1: Caminar																	
	Pre test									Post test								
	1	2	3	4	5	6	7	8	Total	1	2	3	4	5	6	7	8	Total
1	1	1	2	3	3	3	3	3	19	2	3	2	3	3	3	2	3	21
2	2	1	1	2	1	1	1	2	11	2	3	3	3	2	3	3	3	22
3	2	3	2	2	2	2	2	2	17	3	3	3	2	3	3	3	2	22
4	1	1	1	1	1	1	3	1	10	1	2	3	2	1	2	3	2	16
5	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	3	2	2	2	3	2	18
6	2	2	2	2	1	2	2	1	14	3	3	3	3	3	3	3	3	24
7	2	2	2	2	2	2	2	2	16	3	3	3	3	3	3	3	3	24
8	1	1	2	1	1	1	2	2	11	2	3	3	1	2	3	3	1	18
9	2	2	2	2	1	2	2	2	15	2	2	3	2	2	2	3	2	18
10	1	2	2	1	1	1	2	2	12	1	1	2	2	1	1	2	2	12
11	2	2	2	2	2	2	2	2	16	3	3	3	3	3	3	3	3	24
12	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	3	3	3	2	3	3	3	22
13	2	2	2	2	2	1	2	2	15	3	3	2	3	3	3	2	3	22
14	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	3	3	2	2	3	3	20
15	2	2	2	1	2	2	2	1	14	3	3	3	2	3	3	3	2	22
16	2	2	3	2	3	3	3	3	21	3	3	1	2	3	3	1	2	18
17	2	1	1	2	1	1	1	2	11	3	3	3	2	3	3	3	2	22
18	2	3	2	2	2	2	2	2	17	3	3	3	3	3	3	3	3	24
19	1	1	1	1	1	1	3	1	10	3	2	2	2	3	2	2	2	18
20	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	2	1	1	1	2	1	1	10
21	2	2	2	2	1	2	2	1	14	3	3	2	3	3	3	2	3	22
22	2	2	2	2	2	2	2	2	16	3	3	3	1	3	3	3	1	20
23	1	1	2	1	1	1	2	2	11	3	1	3	3	3	1	3	3	20
24	2	2	2	2	1	2	2	2	15	3	1	1	2	3	1	1	2	14
25	1	2	2	1	1	1	2	2	12	2	3	3	2	2	3	3	2	20
26	2	2	2	2	2	2	2	2	16	3	1	1	2	3	1	1	2	14
27	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	1	3	3	3	1	20
28	2	2	2	2	2	1	2	2	15	3	1	3	3	3	1	3	3	20
29	1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	2	3	3	3	2	3	3	22
30	2	2	2	1	2	2	2	1	14	3	3	3	1	3	3	3	1	20

D2: saltar																	
Pre test									Post test								
9	10	11	12	13	14	15	16	Total	9	10	11	12	13	14	15	16	Total
3	2	2	2	2	2	3	3	19	2	3	3	3	3	3	3	3	23
1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	2	3	3	3	2	22
1	2	2	2	1	3	2	2	15	3	3	3	2	3	3	3	2	22
1	3	1	3	1	1	1	1	12	2	2	3	2	2	2	3	2	18
1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	3	2	2	2	3	2	18
2	2	1	1	2	2	2	2	14	3	3	3	3	3	3	3	3	24
2	2	2	2	3	3	3	2	19	3	3	3	3	3	3	3	3	24
2	2	2	2	1	1	2	3	15	2	3	3	1	2	3	3	2	19
2	1	2	2	2	2	2	2	15	2	2	3	2	2	2	3	2	18
1	1	2	2	1	2	2	1	12	2	2	1	1	2	1	2	2	13
2	2	2	2	2	2	2	2	16	3	3	3	3	3	3	3	3	24
1	2	1	1	1	1	1	1	9	2	3	3	3	2	3	3	3	22
2	2	2	1	2	2	2	2	15	3	3	2	3	3	3	3	3	23
1	1	1	1	1	1	3	1	10	2	2	3	3	2	2	3	3	20
1	3	1	1	2	2	2	1	13	3	3	3	2	3	3	3	2	22
3	3	3	3	2	3	2	2	21	3	3	1	2	3	3	1	3	19
1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	2	3	3	3	2	22
1	2	2	2	1	3	2	2	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24
1	3	1	3	1	1	1	1	12	3	3	3	3	3	3	3	3	24
1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	2	2	2	2	2	13
2	2	1	1	2	2	2	2	14	3	3	2	3	3	3	2	3	22
2	2	2	2	2	2	2	2	16	3	3	3	1	3	3	3	1	20
2	2	2	2	1	1	2	3	15	3	1	3	3	3	1	3	3	20
2	1	2	2	2	2	2	2	15	3	1	1	2	3	1	1	2	14
1	1	2	2	1	2	2	1	12	2	3	3	2	2	3	3	2	20
2	2	2	2	2	2	2	2	16	3	2	2	2	3	2	2	2	18
1	2	1	1	1	1	1	1	9	3	3	3	1	3	3	3	1	20
2	2	2	1	2	2	2	2	15	3	1	3	3	3	1	3	3	20
1	1	1	1	1	1	3	1	10	3	2	3	3	3	2	3	3	22
1	3	1	1	2	2	2	1	13	3	3	3	1	3	3	3	1	20

D3: Marchar																	
Pre test									Post test								
17	18	19	20	21	22	23	24	Total	17	18	19	20	21	22	23	24	Total
2	3	3	2	2	2	2	2	18	3	3	3	3	2	2	3	3	22
1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	2	3	3	3	2	22
2	2	2	2	1	2	2	2	15	3	3	3	2	3	3	3	3	23
1	1	3	1	1	3	1	3	14	1	1	2	1	1	1	2	1	10
1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	1	1	2	2	1	1	12
1	2	2	1	2	2	1	1	12	3	3	3	3	3	3	3	3	24
2	2	2	2	2	2	2	2	16	3	3	3	3	3	3	3	3	24
1	3	2	2	2	2	2	2	16	2	3	3	1	2	3	3	1	18
1	2	2	2	2	1	2	2	14	2	2	3	2	2	2	3	2	18
1	1	2	2	3	1	2	2	14	1	1	1	2	2	2	2	2	13
2	2	2	2	2	2	2	2	16	3	3	3	3	3	3	3	3	24
1	1	1	1	1	2	1	1	9	2	3	3	3	2	3	3	3	22
2	1	2	2	2	2	2	1	14	3	3	2	3	3	3	2	3	22
1	1	3	1	1	1	1	1	10	2	2	3	3	2	2	3	3	20
2	2	2	1	1	3	1	1	13	3	3	3	2	3	3	3	2	22
2	1	1	1	1	2	2	2	12	3	3	1	2	3	3	1	2	18
1	1	1	1	1	1	1	1	8	3	3	3	2	3	3	3	2	22
2	2	2	2	1	2	2	2	15	3	3	3	3	3	3	3	3	24
1	1	3	1	1	3	1	3	14	3	3	3	3	3	3	3	3	24
1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	2	2	2	2	2	2	16
1	2	2	1	2	2	1	1	12	3	3	2	3	3	3	2	3	22
2	2	2	2	2	2	2	2	16	3	3	3	1	3	3	3	1	20
1	3	2	2	2	2	2	2	16	3	1	3	3	3	1	3	3	20
1	2	2	2	2	1	2	2	14	3	1	1	2	3	1	1	2	14
1	1	2	2	3	1	2	2	14	2	3	3	2	2	3	3	2	20
2	2	2	2	2	2	2	2	16	3	2	2	2	3	2	2	2	18
1	1	1	1	1	2	1	1	9	3	3	3	1	3	3	3	1	20
2	1	2	2	2	2	2	1	14	3	1	3	3	3	1	3	3	20
1	1	3	1	1	1	1	1	10	3	2	3	3	3	2	3	3	22
2	2	2	1	1	3	1	1	13	3	3	3	1	3	3	3	1	20