



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

“El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018”

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

AUTORA:

ARACELY GERALDINE SOLÓRZANO AVALOS

ASESOR:

DR. JORGE SÁENZ PIEDRA

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

DIDÁCTICA Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

TRUJILLO-PERÚ

2018

PÁGINA DEL JURADO

**Dr. Jorge Octavio Saenz Piedra
PRESIDENTE**

**Mg. Giselle Lizbeth Silva Lopez
SECRETARIO**

**Mg. Roxana Milagritos Reyes Gonzalez
VOCAL**

DEDICATORIA

La presente tesis está dedicada a Dios por permitirme llegar a este momento tan especial en mi vida.

De igual manera dedico con todo el cariño y amor a mis padres y hermanos por sostenerme en todo momento y poder culminar mis estudios.

A mi hija por ser mi motor y soporte; desde que nació compartió las aulas de la universidad conmigo.

La Autora

AGRADECIMIENTO

A dios porque ha sido un pilar fundamental en mi vida, ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome protegiéndome, brindándome la salud necesaria y dándome fortaleza para seguir adelante gracias a él he logrado concluir mi carrera; a mi mama, papa, hermano, mi hija y a toda mi familia por su apoyo incondicional. Gracias por confiarme en mí y enseñarme el valor de la honestidad, responsabilidad y compromiso por las cosas. ¡Los quiero!

A mi asesor: Dr. Jorge Octavia Sáenz Piedra, quien me brindo su valiosa orientación y guía en la elaboración del presente trabajo de investigación. Y a todas las personas que en una u otra forma me apoyaron en la realización de este trabajo

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Aracely Geraldine Solórzano Avalos estudiante de la Facultad de Educación e Idiomas, de la Escuela Académica Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, identificado (a) con DNI N°70299740, con la tesis titulada: “El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños/as de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018”

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis es de mi autoría
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
3. La tesis no ha sido auto-plagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aporte a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude, (datos falseados), plagio, información sin citar a autores) auto-plagio (presenta como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajean) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

DNI N°70297940

Trujillo, 03 de Julio del 2018

Aracely Geraldine Solórzano Avalos

PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado, presento ante Uds. la Tesis titulada El juego lúdico para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños/as de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018, con la finalidad de Determinar qué la aplicación del juego lúdico como estrategia de enseñanza desarrolla la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una institución educativa, Trujillo,2018, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el Grado Académico de Licenciada en educación inicial

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación

ARACELY GERALINE SOLORZANO AVALOS

ÍNDICE

PÁGINA DEL JURADO	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DECLARACIÓN JURADA	v
PRESENTACIÓN	vi
INDICE	vii
PAGINAS PRELIMINARES	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	10
1.1- <i>REALIDAD PROBLEMÁTICA</i>	<i>10</i>
1.2- <i>TRABAJOS PREVIOS</i>	<i>13</i>
1.3 <i>TEORÍAS RELACIONADAS AL TEMA</i>	<i>15</i>
1.4 <i>FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</i>	<i>32</i>
1.5 <i>JUSTIFICACIÓN</i>	<i>32</i>
1.6 <i>HIPÓTESIS</i>	<i>34</i>
1.7 <i>OBJETIVOS</i>	<i>34</i>
II. MÉTODO	35
2.1 <i>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</i>	<i>35</i>
2.2 <i>VARIABLES, OPERACIONALIZACIÓN</i>	<i>36</i>
2.3 <i>POBLACIÓN Y MUESTRA</i>	<i>38</i>
2.4 <i>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS</i>	<i>38</i>
2.5 <i>MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS</i>	<i>39</i>
2.6 <i>ASPECTOS ÉTICOS</i>	<i>39</i>
III. RESULTADOS	40
IV. DISCUSIÓN	46
V. CONCLUSIONES	47
VI. RECOMENDACIONES	48
REFERENCIAS	49
ANEXOS	

RESUMEN

El presente trabajo de investigación fue determinar que el programa de Juegos Lúdicos para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños/niñas de tres años de la I.E.-81015 “Carlos Uceda Meza”, Trujillo, 2018. La población fue de 22 niños/as y la muestra fue la misma de la población por ser pequeña. Los datos fueron recogidos a través de un test de psicomotricidad, cuyo valor de confiabilidad fue de 0,779 indicando un nivel de confiabilidad bueno mediante el estadístico de fiabilidad alfa de cronbach; respecto a la validez del instrumento, fue revisado por tres expertos de educación inicial, quienes coincidieron que el instrumento es aplicable.

En cuanto a las conclusiones en el pre-test de psicomotricidad gruesa en cuanto a coordinación tiempo y ritmo, equilibrio se ubican en el nivel bueno con el 82% ,64% y 59%, además se logró en el pre test una media aritmética de 26 puntos situándose en el nivel regular, en el post-test de 37 ubicándose en el nivel buena, y obteniendo una ganancia de 11 puntos. Al aplicar la T de Student al grupo experimental se obtuvo un nivel de significancia estandarizada de 0.05 , en consecuencia , se rechaza la hipótesis nula, esto es el programa de juegos lúdicos, para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños/as de tres años en la institución educativa N°81015, “Carlos Uceda Meza”, Trujillo, 2018.

Palabras claves:

Programa, psicomotricidad gruesa, juegos lúdicos, motricidad, equilibrio, coordinación.

ABSTRACT

The following work of this investigation was to determine that the program of Playful Games to develop the thick psychomotricity in boys / girls of three years of the I.E.-81015 "Carlos Uceda Meza", Trujillo, 2018. The population was 22 children and the sample was the same as the population, because it was small. The data was collected by the means of a psychomotor test, with a reliability value of 0.799, indicating a good level of reliability, through the statistic of Cronbach alpha. Regarding the validity of the instrument, it was reviewed by three preschool experts, who agreed that the instrument is relevant.

Also the conclusions in the pre-test of thick psychomotricity in terms of timing and rhythm showed a balance that is located at a good level with 82%, 64% and 59%. In addition, an arithmetic average of 26 points was obtained in the pre-test, placing itself at a regular level, in the post-test of 37, placing itself at a good level, and obtaining a gain of 11 points. When applying the Student T to the experimental group a standardized level of significance of 0.05 was obtained. Consequently, the null hypothesis is rejected, this is the program of playful games, to develop the thick psychomotricity in children of three years in the educational institution N ° 81015, "Carlos Uceda Meza", Trujillo, 2018.

Keywords:

Program, thick psychomotricity, playful games, motor skills, balance, coordination.

I. INTRODUCCIÓN

1.1- REALIDAD PROBLEMÁTICA

En muchos países en el nivel inicial, el problema más sobresaliente se evidencia en la falta de recursos para poder retroalimentar programas educativos ya existentes; los cuales van a permitir atender adecuadamente las necesidades en cuanto a su cobertura y además mejorar la calidad en mencionado nivel educativo. La falta de integración en el aspecto político y económico del nivel inicial, con las instituciones que establecen las aprobaciones del presupuesto y que aplican programas educativos que no tienen buenos resultados, que en muchas circunstancias no son aprobados como una forma de educación, sino solamente como una manera de dar cuidados y atenciones (Vilca, 2016).

A nivel internacional también se ha encontrado en un proyecto de intervención pedagógica desarrollado en México por Espinoza (2011), el estudio se llevó a cabo en el Colegio “El mundo de los niños” siendo objeto de estudio los niños de 3 años; en donde se obtiene como resultados que los niños no tienen un dominio total de sus movimientos de coordinación motriz gruesa, a un 50% les resulta hacer mucho esfuerzo al momento de subir y bajar escaleras, asimismo necesitan asistencia para cambiar los pies en cada peldaño, un 30% no consigue avanzar en una misma dirección saltar con los pies juntos y un 20% se topa con sus compañeros al trasladarse de un lugar a otro, esto sucede porque no presenta una ubicación espacial no han aprendido diferenciar entre izquierda y derecha, norte, sur, oriente y poniente. Finalmente se evidencia que un 80% no se ubican en la dirección a donde van a dirigirse cuando participan en juegos organizados donde precisa desplazarse.

Según, Roman (2006, citado por Arias, 2013) expresa que el Perú en lo que respecta a estudios sobre psicomotricidad son muy escasos. En las aulas se evidencia que no aplican estrategias, ante esta problemática se precisa la importancia de desarrollar diversas estrategias con la finalidad de resaltar el valor social que la psicomotricidad necesita para constituirse como parte integral en la educación inicial de los niños. Este autor manifiesta que en el área de psicomotricidad específicamente en niños menores de cinco años se precisa poner más atención a los problemas que se han detectado, dando solución a estos problemas lo niños que inicial en el nivel de educación primaria no van a presentar tanta dificultad en el aprendizaje, siendo una consecuencia.

En Puno según Vilca (2016) manifiesta que más de la mitad de los niños menores de cinco años, tiene acceso al sistema educativo, las instituciones educativa se encuentran en zonas rurales donde la mayoría de personas hablan lengua quechua, además que los docentes en su gran mayoría han terminado sus estudios en institutos superiores pedagógicos. Se evidencia también que la gran mayoría de docentes que trabajan en las instituciones educativas su especialidad no es educación inicial, sus enseñanzas en el área de psicomotricidad no son las más adecuadas. Los docentes no conocen estrategias adecuadas para desarrollar esta área, no dan la debida importancia al juego en la educación inicial y la influencia que tiene en el aprendizaje Los niños presenta problemas en el desarrollo motor grueso porque se le da prioridad a otras áreas del conocimiento.

Según Serrabona (2006 citado por Semino, 2016) manifiesta que la psicomotricidad da la certeza que es preocupante en los últimos años, por consiguiente los padres de familia, así como las instituciones educativas ayudan a que sea posible el desarrollo de conocimientos complementarios que adoptan los niños desde su nacimiento hasta los dos o tres años de edad, fundamentalmente esto se debe a que la práctica de la psicomotricidad es el medio a través del cual el niño se adapta e integra al medio que le rodea.

Según el DCN vigente en el Perú, se hace mención que desarrollar la psicomotricidad, ayuda a estimular el progreso de los niños haciendo uso del movimiento y juego. La Institución Educativa es su deber proporcionar un ambiente adecuado que les permita desarrollar sus capacidades de expresión y creatividad , haciendo uso del cuerpo por medio del cual va a adquirir una estructura determinada de su forma de sentir, pensar y comportarse, de su fisiología y entorno social. Por estas razones se precisa investigar y experimentar vivencias dentro de su contexto que lo ayuden a reconocer su cuerpo y al mismo tiempo lograr desarrollar su independencia e ir tomando sus propias decisiones (López, 2016).

Es así que en el actual sistema educativo peruano, se puede observar que ya se le está dando importancia a la actividad lúdica (juego) pero aun no es significativo. En la educación pre escolar, se tienen la tarea de formar integralmente al niño para que se pueda desenvolver en el contexto donde vive. (Tarazzona, 2015)

Asimismo en el Perú, el desarrollo psicomotor grueso para la lectoescritura está observado en el Diseño Curricular Nacional (2015), que señala que el niño de ninguna forma deberá ser obligado a aprender, leer y escribir en una forma metodológica, si antes no se ha logrado desarrollar sus capacidades de su mente en el uso de símbolos ni tampoco se encuentran

capacitados para desarrollar movimientos que se originan con las manos, muñecas, pies, dedos de los pies, labios y la lengua (Ministerio de Educación, MED, 2015).

Carrasco (2014) manifiesta que hay un gran interés por el conocimiento sobre el establecimiento de normas en lo relacionado a los movimientos de los niños menores de cinco años, así también por cómo se van desarrollando temas referidos al desarrollo motor, así como su puesta en práctica en el aprendizaje. Este autor considera que aún se conserva el interés por el estudio de la motricidad infantil, siendo considerado como un soporte de los aprendizajes educativos y contribuyendo al desarrollo del niño. Por último sostiene que la educación psicomotriz es importante porque ayuda en el progreso de la motricidad de los seres humanos durante el transcurso de toda su vida.

En las Instituciones Educativas peruanas, se observa que existe poco conocimiento en lo relacionado a la importancia de la psicomotricidad, fundamentalmente en la etapa preescolar y también con la educación y su aplicación se fundamenta que va a contribuir en mejorar los problemas motores que están siendo un impedimento en el aprendizaje del niño así como en adecuado progreso (Guevara, 2011).

En las Instituciones Educativas de la ciudad de Trujillo, se puede observar a los niños con un déficit de coordinación motora. Presentan torpeza motriz al gatear, correr, trepar y marchar. No tienen equilibrio o precisión para apilar cubos de acuerdo a su edad. Además se observa que los docentes no consideran en la planificación curricular el aula actividades de aprendizaje orientados al desarrollo psicomotriz de los niños y niñas. (Paredes y Valverde, 2013)

En la Institución Educativa Pública “N°81015 Uceda Mesa“, los niños y niñas de tres años presentan problemas en su motricidad gruesa ya que no tiene un adecuado movimiento corporal, al realizar ejercicios que implican el mantenimiento del equilibrio del cuerpo; en puntillas, con los pies juntos, levantar la pierna derecha o izquierda, en relación al muslo o apoyarse en un pie; además prevalece la falta de coordinación de brazo y pierna, lanzar o encestar un balón se le dificulta en gran manera, ocasionando en los niños una respuesta de frustración ante la actividad. De continuar esta situación, los niños y niñas de la sección “celeste” de tres años no lograrán un adecuado desarrollo teniendo deficiencias en los aspectos psicomotrices. Es así como surge la necesidad de proponer la aplicación del juego lúdico como estrategia de enseñanza para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres, logrando así contribuir al fortalecimiento de la motricidad gruesa en los niños

y niñas, para un adecuado desarrollo corporal y desplazatorio , que garanticen en su vida futura así darle fin a esta conducta inadecuada que adquieren los niños por falta de juegos adecuados para el desarrollo de su psicomotricidad gruesa, desarrollando así juegos lúdicos; como juego cooperativo, juego asociativo y juego de ejercicios..

1.2- TRABAJOS PREVIOS

Cruzado & Domínguez. (2011), en su tesis titulada “Juegos psicomotores de la motricidad gruesa en el trabajo con los niños de 3 ,4 y 5 años”, para la Universidad de Chile en Santiago de Chile, fue realizada con el objetivo de conocer aspectos que perjudican la buena motricidad gruesa; el estudio fue de tipo descriptivo correlacional, en donde se manejó la entrevista, encuesta y observación como técnica de recolección de datos, los cuales fueron aplicados a una muestra de 14 niños entre hombre y mujeres, los autores concluyeron que los estudiantes en el nivel de motricidad gruesa lograron obtener un buen aprendizaje. De acuerdo a estos resultados se puede evidenciar que la aplicación de la estrategia didáctica ha dado buenos resultados.

Fassari .(2013), en su tesis titulada “Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la Institución Educativa Ritaharju School”, para la Universidad de Helsinki en Finlandia, fue realizada con el objetivo de implantar estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa; el estudio fue de tipo descriptivo correlacional, en donde se manejó la entrevista y observación como técnica de recolección de datos, los cuales fueron aplicados a una muestra de 18 estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa, El autor concluye que se utilizaron los juegos como herramienta pedagógica y se hizo necesario partir de las características individuales de los estudiantes para ejecutar actividades que estuvieron encaminados en el reconocimiento de su cuerpo, el fortalecimiento del tono muscular y el sistema vestibular. Se logró que los estudiantes desarrollen el equilibrio y la coordinación al realizar actividades que impliquen manipulación y desplazamientos. Además se realizaron ejercicios locomotores que ayudaron al estudiante a ubicarse en el espacio con relación a su cuerpo.

Castillo (2013), en su tesis titulada “Juegos lúdicos y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad” del asentamiento humano Los Olivos de Pro, realizada para la Universidad San Martín de Porres, en Lima, Perú; tuvo como objetivo concientizar a los Padres de familia y maestros sobre lo importante que es la

aplicación del juego como estrategia para contribuir en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños(as) de 5 a 6 años de edad. Fue un trabajo investigativo Deductivo, Analítico y Descriptivo. Se utilizaron como técnicas e instrumentos una encuesta aplicada las Profesora y Auxiliares y se realizó en una muestra de 45 niños de 5 y 6 años del Asentamiento humano Los Olivos de Pro. Se concluye que con la aplicación del Test se evidencia que dentro del nivel excelente un alto porcentaje representado por un 85% de niños en lo que se refiere al desarrollo de la motricidad gruesa usando como estrategia el juego, también un 12% de los niños han logrado un nivel bueno en el desarrollo de la motricidad gruesa mostrando un menor grado de problema para llevar a cabo algunas pruebas que se les presentaron pero al mismo tiempo están dispuestos para recibir mayor motivación para lograr los objetivos propuestos, el 3% de los niños muestran un regular nivel en el desarrollo de la motricidad gruesa. Estos resultados evidencian que se necesita un mayor apoyo en esta área.

Franco (2012), en su tesis titulada “Aspecto que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal preescolar el Arca” para la Pontificia Universidad Católica del Perú en Lima, tuvo como objetivo analizar qué aspectos influyen en la motricidad gruesa de los niños. Fue un trabajo investigativo Descriptivo. Las técnicas e instrumento utilizado fue una encuesta aplicada a las Profesora y se realizó en una muestra de 38 niños de 1 a 3 años del grupo de maternal preescolar el Arca. La autora concluye que las estrategias que se fundamentan en el juego han sido apropiadas para desarrollar el aprendizaje de niños con niveles de competencia diferentes, ritmos y estilos de aprendizaje desiguales. Se demuestra que es un recurso que favorece la atención a la diversidad al dar una solución teniendo muy presente sus peculiaridades personales y no sus problemas. Siendo el juego una actividad agradable recreativa siendo un medio para desarrollar capacidades con una participación activa y efectiva de los niños, bajo estas circunstancias el aprendizaje creativo se convierte en una feliz práctica.

Guevara, (2011), en su tesis titulada “La psicomotricidad y educación psicomotriz en la educación preescolar del Kinder Monserrat”. Para la Universidad de Chiclayo, tuvo como objetivo analizar qué aspectos influyen en la motricidad gruesa de los niños. Fue un trabajo investigativo Descriptivo. Las técnicas e instrumento utilizado fue una encuesta aplicada a 38 niños de 3 a 6 años del Kinder Monserrat. La autora concluye que el programa de Juegos psicomotrices Mi cuerpo se mueve, los resultados obtenidos en el pre test en el nivel esquema corporal se encuentra u 55.9% y el pos test un 84.1% de mejora significativa. En lo que respecta a la dimensión de conocimiento de las partes gruesas del cuerpo, en el pre test (antes

de aplicar el programa) se encuentran dentro del nivel inicio obteniendo una media aritmética de 1,1 puntos y con un porcentaje de 55% y en el pos test se encuentran dentro del nivel excelente al obtener una media aritmética de 1,7 puntos y con un porcentaje de 85%.

López, (2016), en sus tesis titulada “Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Cabello, (2016), tuvo como objetivo 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, el diseño fue pre-experimental, el instrumento fue una guía de observación y la muestra fueron 30 niños, 20 hombres y 10 mujeres. Llegó a la conclusión que al aplicar los juegos en movimiento los niños mejoraron en psicomotricidad gruesa, obteniendo una media 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 (t_c : “ t ” calculada) = 9.339 mayor que la t_t (“ t ” tabulada) = 1.6991 con 29 grados de libertad.

1.3 TEORÍAS RELACIONADAS AL TEMA

TEORÍA CONSTRUCTIVISTA

Según Piaget la realización del movimiento lleva a la asimilación que se convierte en elemento de comprensión práctica y a su vez de comprensión de la acción. Piaget define la motricidad como la explicación de las conductas que la conciben de un modo interrogativo en la construcción de esquemas sensorio motores. Este autor considera que la motricidad es importante en la formación de la imagen mental así como en la representación de lo imaginario. Lo vivido tiene que estar integrado por el movimiento y este a su vez producido en el cuerpo del individuo reflejándose todo un equilibrio cinético con el contexto que después de dar importancia a las representaciones psicológicas del mundo se da lugar al lenguaje del mundo da lugar al lenguaje (Da Fonseca, 2007).

Piaget comprueba que la actividad corporal incide en el desarrollo de las funciones cognitivas. Siendo el cuerpo la referencia inquebrantable y el principio biológico de la presencia en el mundo. También manifiesta que la actividad motora y la actividad psíquica se encuentran directamente interrelacionadas. Pero la unidad funcional que concibe se centra principalmente en la explicación de los fenómenos involucrados en la organización de las funciones cognoscitivas de la persona y no tanto en la unidad del individuo. Este autor

considera que la inteligencia va progresando según conforme se va adaptando con su entorno, por esta razón el juego se relaciona entre el niño y su contexto, por medio del juego el niño conocerá, y aceptará el ambiente donde interactúa, y seguirá construyendo mediante sus juegos (Otárola, 2012).

Vygotsky, manifiesta que mediante el juego se desarrolla la motricidad gruesa, porque ya se ha demostrado que es allí donde el niño logra incrementar su aprendizaje intelectual, emocional, físico entre otros aprendizajes, ya que le permite al niño desenvolverse en el contexto donde interactúa denominando a este proceso zona de desarrollo próximo (Otárola, 2012).

También se hace mención a las investigaciones realizadas por Bruner donde distingue tres modos básicos por medio de los cuales el hombre simboliza sus modelos mentales y la realidad. Estos son los modos actuante (inactivo), icónico y simbólico. Esto aporta mucho al proyecto en nuestras necesidades primitivas en el aprendizaje del niño y las distintas categorías las cuales hacen énfasis en los conceptos de asociación y construcción del niño en el momento que esté adquiriendo sus conocimientos en el aula.

VYGOTSKY Y PIAGET siempre mantuvieron la concepción constructivista del aprendizaje. Piaget, afirmaba que estaba demostrado que los niños dan sentido a las cosas a través formas y acciones en su área de desarrollo. Vygotsky siempre manifestó su afán y valor por la cultura y su contextualización social donde el niño crece a la hora de ayudarlo en el proceso de enseñanza- aprendizaje. No obstante a pesar de los diferentes conceptos teóricos, de esta forma todo va a coincidir en la importancia y necesidad del juego en el aspecto psicológico pedagógico y social del ser humano. (Calero, 2015).

JUEGO LÚDICO.- DEFINICIÓN

Franch (2014) señala que en el ambiente pedagógico los juegos lúdicos se conceptúan como una dimensión del desarrollo de las personas, siendo parte constitutiva del ser humano. La idea de Juego lúdico es tan amplia como indeterminada, debido a su objetivo, siendo una necesidad del ser humano de comunicarse, expresarse, sentir y producir diversas emociones situadas hacia el entretenimiento, esparcimiento, división que van a provocar sentimiento de gozar, reír, gritar e inclusive llorar, considerándose una fuente que origina emociones.

Franch (2014), afirma que la necesidad lúdica, como elemento del perfeccionamiento humano, surge en la cuna y no se extingue y se va dando durante toda su existencia.

Según Bruner (1984) sostiene que el juego no se refiere solo a un juego de niños, jugar para el niño y para el adulto, es una manera de usar la mente. Es un marco en el que se pone a prueba las cosas, donde se puede combinar el lenguaje y la fantasía.

Piaget (1986) relaciona la capacidad de jugar con la capacidad de simbolizar; este proceso se da en el primer año de vida y se va desarrollando en el segundo y tercer año. El fingir e imaginar es una característica de esta etapa, lo cual viene a ser la base del desarrollo del juego social. Lo que plantea Piaget refuerza la teoría de que por medio del juego le permite al niño la enseñanza de saberes previos a través de los cuales va poder lograr su desarrollo óptimo en diferentes áreas de aprendizaje fundamentalmente en lo que comprende al desarrollo de la expresión oral.

Vigotski, (1966) sostiene que toda situación de la imaginación está sujeta a normas de conducta, es decir, toda clase de juegos con parámetros posee una situación imaginaria. El juego asimismo que es regulado por normas desde las más simples, converge rápidamente en una situación imaginaria en el sentido de que tan pronto como el juego queda regulado por normas se descartan una serie actividades.

Es por medio del juego que el docente logra enseñar a los niños en edad preescolar de tal manera que se impulse y conserve en todo momento su imaginación y lleve a la práctica estos conocimientos de una forma productiva y eficiente (Amasifuen y Utia, 2014).

IMPORTANCIA DEL JUEGO

A través de los tiempos el juego ha sido un medio de aprendizaje que ha servido para promover el trabajo en equipo cooperativo y colaborativo, así como ha favorecido en la sociabilidad de acuerdo al contexto cultural y social y de esta manera se ha ido desarrollando la capacidad creativa, crítica y comunicativa del ser humano.

De las diferentes ideas o conceptos que se dan a la actividad del juego sobresale su relación con el aprendizaje y con la interacción social. Bajo este punto de vista es necesario que en el nivel educativo se incorpore la estrategia del juego como una herramienta pedagógica. Por medio del juego los niños y niñas adquieren conocimientos de forma gustosa y divertida aprenden a expresarse y comunicarse. Implica una intervención activa del sujeto, esto da lugar cuando producen, exploran y comparan sus aprendizajes aprendidos anteriormente con la realidad de su contexto. De esta manera el niño y niña va progresando y desarrollando en su totalidad y se prepara para cuando sea adulto.

El juego se adecua de acuerdo a los procesos y necesidades del aprendizaje de los estudiantes, incrementa la motivación para conseguir los objetivos educativos planteados, se

puede desarrollar en forma individual y grupal, hace que los estudiantes desarrollen su creatividad y espontaneidad, ayuda en el proceso de socialización y la fluidez de la comunicación verbal y no verbal. El juego es fundamental porque no solo es una actividad que se pone en práctica en la niñez y adolescencia, sino que se conserva a lo largo de toda su existencia, de forma integral y armoniosa ayuda en el progreso personal, estimula tanto la creatividad y la fantasía, la capacidad de imaginación y simbolización. Logra mediante la interacción y comunicación entre el sujeto y su contexto incluir habilidades y valores sociales como son el respeto y cooperación mediante normas adoptadas de común acuerdo y es un medio para conseguir los aprendizajes esperados

CARACTERÍSTICAS DE JUEGO LÚDICO

Martínez (2012) indica las peculiaridades que nos proporcionan la diferencia de comportamientos y actuaciones que forman parte del juego, con el objeto de conseguir una diferencia del mismo. Entre estas particularidades podemos señalar:

Ausencia de finalidad: indica que el juego en sí mismo es un fin, esto significa que para un comportamiento sea juego tiene que estar encaminado principalmente a la adquisición de diversión y no precisamente a otros objetivos. Las actividades se centran en su desarrollo breve y conciso, en el desarrollo de la acción y no precisamente en el ganar o perder.

Juguetes-objetos no imprescindibles: Según esta característica para que la mejora del juego se lleve a cabo el aspecto del juego no es importante. Los juguetes son componente que apoyan y pueden condicionar la actividad en ningún momento determinarlas. Martínez (2012), manifiesta que un niño que quiere jugar persistentemente va encontrar un tema de juego, por este motivo no debemos desesperarnos en exigir que el niño juegue.

Motivación intrínseca y voluntariedad: El juego es discrecional relacionándose, con la estimulación propia. Por consiguiente el juego presta atención a la motivación interna que le conduce a disponer variadas maneras de juego aplicados directamente sin tener en cuenta procedimientos de terceros. Esas actividades establecidas dejan de ser agradables y se dará por finalizadas a menos que inicien un nuevo procedimiento.

Libertad y atropello: Martínez (2012) dice que el juego es una práctica de libertad y atropello, porque la peculiaridad psicológica fundamental del juego se inicia sobre una base psíquica general donde prima la libertad de elección. Mediante el juego, los niños y niñas se desconectan de la realidad y asumen otros roles, personajes nuevos e imaginarios, llenos de fantasía, que normalmente en su vida diría no se les permite.

Ficción: La ficción se concibe como un componente que es parte del juego. Se puede afirmar que jugar es crear el como si de la realidad, sin perder conciencia de la realidad. Por consiguiente cualquier actividad puede ser transformada en juego (saltar, tirar una piedra) y cuando el niño es más pequeño, es mayor su predisposición a convertir toda actividad en juego (Martínez, 2012).

Seriedad: El juego para el niño es algo serio porque en ello pone en juego todos los recursos y habilidades de su personalidad. Los jugadores en las actividades del juego ponen a prueba sus cualidades y habilidades personales y sociales envolviéndolos y comprometiéndolos en todos los niveles corporal, intelectual y afectivo.

Placer: Las actividades lúdicas dan al sujeto diversión y placer. Se puede manifestar que el juego es una actividad que es fuente de placer, diversión que habitualmente causa excitación.

COMPONENTES DEL JUEGO LÚDICO

Goicoechea (2012), indica que aunque toda clase de juego implica las dimensiones social, cognitiva y física, se puede clasificar al juego desde la perspectiva evolutiva. Los tres aspectos atienden a la etapa de adelanto donde surgen los diferentes tipologías de juego según las posibilidades físicas, cognitivas y sociales del sujeto.

Desde un punto de vista cognitivo

El principal exponente de este punto de vista que atiende a las estrategias cognitivas que se ponen al servicio de la actividad de juego y de aquellas que se emplean para resolver problemas, es Jean Piaget, quien “parte de la idea de que el juego evoluciona y cambia a lo largo del desarrollo en función de la estructura cognitiva, del modo de pensar, concreto de cada estadio evolutivo”. Según esto, y atendiendo a la evolución cognitiva, encontramos cuatro tipos de categorías: juego funcional, juego de construcción, juego simbólico y juego de reglas.

Juego funcional o de acción

Esta clase de juego se encuadra en los dos primeros años de vida hasta antes que surja la capacidad de pensamiento simbólico y representación. Las acciones que ejecuta el niño y que se incluyen dentro de estas actividades, implican las que realiza en su propio cuerpo o sobre objetos, y se caracterizan por la no presencia de simbolismo. Estas acciones no presentan normas internas y se desarrolla por el placer que origina la misma acción, sin que haya otra razón distinta de la propia acción. El niño durante los nueve primeros meses de

vida va explorando placenteramente su cuerpo, así como también el de su madre. Incorpora alrededor de los nueve meses de vida en su actividad de juego diversas acciones con los objetos como arrojarlos y buscarlos. En los 24 meses el niño adopta diversas formas de juego debido que va adquiriendo más posibilidades de trasladarse en el espacio (Ortega, 2012).

Juego de construcción o libres

Este tipo de juego manifiesta que son todas aquellas actividades que llevan consigo manipular los objetos con el propósito establecer algo. Muchos autores sostienen que esta clase de juego se conserva a lo largo de todo el progreso y que no pertenece específicamente a ninguna etapa, surgiendo los primeros indicios en el periodo sensorio motor, porque aquí el niño no tiene la capacidad representativa. Estos juegos se vuelven más complejos en los años posteriores. Es decir el juego puede consistir desde apilar un par de cubos hasta llegar a construir formas más complejas como la preparación de un puzle formado de varias piezas. (Goicoechea, 2012).

Juego simbólico

Llamado también representacional o socio dramático que se manifiesta desde los dos años como una causa de la saliente capacidad simbólica. Esta clase de juego sobresale en el estado prooperacional y viene a ser la actividad que el niño de dos años a siete años desarrolla con mayor frecuencia, donde prevalecen los procesos que van a permitir asimilar de las cosas a las actividades del individuo, es decir, mediante los juegos los niños muestran conductas que ya son parte de su compilación, adaptando o cambiando su contexto a sus propios intereses. Este tipo de juego puede poseer representación individual o social, así como diferentes grados de dificultad. Los juegos simbólicos se precisa que el niño tenga conocimiento del guion, esto significa que tenga una simbolización general de la sucesión habitual de acciones y hechos en un contexto familiar así como conocer cada una de las funciones que desempeña cada participante del guion. Se correspondería considerar llevar una sucesión ordenada de las acciones que originan la actividad, porque aunque se trata de un juego en donde el elemento simulado sea el predominante, el niño va a representar exactamente la actividad (Goicoechea, 2012).

Juego de reglas

Es desde los siete años donde se originan los juegos preferentemente sociales en donde se comparten las tareas con otras personas y también se empieza a tener nociones de las normas o reglas. Este juego está conformado por un conjunto de reglas que cada uno de los participantes debe saber, asumir y respetar si se quiere efectuar si interrupciones y obstáculos la actividad. En cuanto a los elementos físico y simbólico los juego de reglas pueden ser diferentes. El juego de reglas se encuentra limitado por conciencia que el infante tiene con respecto a las normas. Siendo la complejidad la característica del juego de reglas se corresponde con el conocimiento que posee el niño en los diferentes procesos de su progreso cognitivo (Goicoechea, 2012).

Desde un punto de vista social

Según esta categorización se fundamenta en los estudios desarrollados por Parten que fueron realizados en 1932 y hasta en la actualidad se consideran vigentes. Se analiza el juego desde un punto de vista social y tiene en cuenta aspectos cuantitativos y cualitativos de la correspondencia, esto significa que considera la cantidad de los individuos que participan y la correlación que existe entre ellos

Juego solitario

El niño juega solo y aislado de los demás y su interés se halla enfocado en la propia actividad. El niño no muestra intención por comenzar acciones en con ayuda de otros niños.

Juego de espectador o comportamiento observador

El niño o niña invierte su tiempo en observar como juegan otros niños. Durante todos ese tiempo que se encuentra observando, interactuar con los niños que juegan solamente haciendo u comentario verbal, pero sin exponer en ningún instante algún tipo de interés por unirse al grupo y participar en la actividad que se está llevando a cabo.

Juego paralelo

El niño en este tipo de juego participa recíprocamente en un mismo espacio físico con otros niños, pero juega de manera independiente de los demás. El desarrollo de la actividad no depende de la relación con los demás, es decir, puede estar inclusive usando en común el mismo material sin que interactúen entre ellos. Es diferente de otros juegos de gran dificultad social necesariamente por que no hay influencia reciproca aun cuando se encuentran próximos espacialmente y físicamente cercanos.

Juego asociativo

Aquí surge entre los integrantes del grupo las primeras agrupaciones orientadas a cumplir un objetivo en común. Todos los que forman parte del grupo actúan en la actividad, a pesar de ello, no hay una distribución de roles siendo su organización y distribución muy débil.

Juego cooperativo

Desde una perspectiva social presenta más dificultad, el juego es muy organizado, distribuyen roles en función a los objetivos a lograr. Todos los integrantes del grupo unen esfuerzos para poder lograr el objetivo. El niño a partir de los siete años empieza a discernir las reglas del juego lo que hace posible que surja esta tipología de grupos en el juego. Desde los dos años el niño comienza a tenerse más interesado por sus iguales y disminuye la cantidad de juego con adultos. Encuentran a sus pares más llamativos e interesantes, sus conductas son asimiladas fácilmente y sus necesidades son parecidas.

Desde un punto de vista físico

Desde un punto de vista motor, según Pellegrini, F y Smith, E (1998) clasifican al juego de actividad física en:

Estereotipias rítmicas.

Se refiere a aquellas actividades que se repiten en movimientos centrados en el cuerpo del niño, no hay un objetivo, entre estos movimientos encontramos las patadas, balanceos y movimientos de brazos. Logra su mayor demostración hacia los seis meses de edad. Este tipo de juego a partir de los 12 meses disminuye. Las diferencias entre género en este tipo de juego no es relevante.

Juego de ejercicio.

Viene a ser una agrupación de movimientos motores completos o gruesos que hacen presencia en un ambiente lúdico. Se manifiesta a partir de los 12 meses cuya peculiaridad es la fuerza lograda en la actividad física. Puede desarrollarse en actividades individuales o grupales se caracteriza porque aquí los niños y niñas corren, saltan, escalan, empujan y arrastran. Su desarrollo máximo se da a los cuatro años y disminuye aproximadamente a los 6 a 7 años.

Juego de acoso y derribo.

Conocido también como juego de persecuciones, peleas o violento. Sobresalen conductas que pueden verse como agresivos para el espectador pero son diferentes porque se aprecian risas y expresiones faciales de alegría. Es de tipo social, se manifiesta con mayor intensidad entre los 7 y 11 años, mostrándose entre ellos conductas como patadas, luchas, aferrar con fuerza, empujar al compañero, caídas. Algunos autores manifiestan en lo que respecta a la diferencia de género en este tipo de juego es más habitual en niños que en niñas

Juego asociativo

Mediante este tipo de juego el niño empieza a relacionarse, interactuar y crear amistades; además que no tienen distribución específica, la meta es que todos jueguen.

DE LAS DIFERENTES DIMENSIONES DE JUEGOS LÚDICOS SE HA SELECCIONADO TRES PARA EL DESARROLLO DEL PROGRAMA LOS CUALES SON LOS SIGUIENTES:

JUEGO ASOCIATIVO

JUEGO COOPERATIVO

JUEGO DE EJERCICIOS

PSICOMOTRICIDAD GRUESA

MOTRICIDAD

Según Piaget, J (1968) la motricidad da inicio al camino, involucrando el contexto más cercano que puede existir para cualquier individuo en decir con su propio cuerpo. Posteriormente empieza a incrementar el ámbito de sus experiencias, conforme favorece a que este primer “objeto” que se ha descubierto se acomode según las coordenadas espacio-temporales y se realicen actividades más complejas con los objetos que se encuentran alrededor. Los saberes que logran los niños y niñas solo podrán tener un verdadero valor educativo cuando se junten entre ellos mismos para convertirse en una realidad vivida y completamente importante para ellos.

PSICOMOTRICIDAD

Aquino y Oscar (2013) mencionan que la psicomotricidad conquista un lugar importante en la educación infantil, ya que está absolutamente confirmado que sobre todo en la primera infancia hay una gran dependencia en el desarrollo motor, afectuoso y científico. Se debe recalcar que la noción de psicomotricidad está aún en progreso, en cambio y estudio invariable.

Mediante la psicomotricidad señalan los autores que se intenta obtener la sabiduría del mismo cuerpo en todos los tiempos y contextos de la vida socio pedagógica, el mando de la moderación, del registro y energía de la coordinación global y segmentaria, el control del retraimiento voluntario de la inspiración, la distribución del esquema anatómico y la disposición en el espacio, una adecuada organización espacio-temporal, crean las excelentes contingencias de ajuste a los demás y al mundo exterior.

Aquino y Oscar (2013), señalan que la psicomotricidad es una estrategia o conglomerado de técnicas cuya tendencia es influenciar en la acción intencional o significativa ya sea para estimularla o modificarla, mediante actividades corporales y su expresión a través de símbolos.

Blázquez y Emilio (2011), indican la psicomotricidad es orientación de la mediación educativa o terapéutica, teniendo como objetivo el desarrollo de las habilidades motrices, expresivas y creativas utilizado mediante el uso del cuerpo.

Collado, (2013), dice que es una metodología educativa, reeducativa y terapéutica que actúa en su conjunto mediante el cuerpo y el movimiento.

a) Motricidad Fina

Durivage, (2011), implica un nivel de desarrollo en la madurez o mental del niño, también depende de diversos factores, como es el aprendizaje, estimulación, capacidad personal e influenciado por las edades. Los movimientos que se incluyen dentro de la motricidad fina, son controlados y voluntarios que precisan del desarrollo muscular y madurez del sistema nervioso central. Si bien los recién nacidos consiguen mover sus manos y brazos, siendo estos movimientos sólo un reflejo de que su cuerpo no tiene el control consiente de sus movimientos. Desarrollar la motricidad fina es definitivo para incrementar la habilidad de análisis y aprendizaje sobre su contexto y como consecuencia ayuda a incrementar la inteligencia.

En muchos casos, Durivage, (2011) indica que el problema en algunas habilidades de la motricidad fina es solo temporal y no implica problemas más complicados. Sin embargo el niño puede hacer uso de la terapia medica en caso de que lo requiera, por ejemplo cuando sus avances en comparación con sus compañeros es poco o si el niño tiene una disminución es decir va perdiendo habilidades que antes si tenía.

b) Motricidad Gruesa

Según Ferrari (2014) la motricidad gruesa es la capacidad que tiene el cuerpo para integrar la acción de los músculos largos, con la finalidad de ejecutar movimientos precisos como saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar, etc. En las etapas que comprende entre los 0 a 6 años, el niño/ a va a ir atravesando diversos procesos:

- Primera etapa: etapa del descubrimiento (0-3 años).

En esta etapa se logra la primera organización del niño y niña caracterizándose por el descubrimiento de su propio cuerpo. Los recién nacidos presentan varios reflejos como por ejemplo el de succión, cerrar la palma de la mano con fuerza cuando un objeto la roza, una reacción como de susto, abriendo los brazos echándolos hacia atrás y luego cerrándolos sobre sí mismo. En el recién nacido y en los primeros meses de vida están presentes una serie de reflejos ya hemos mencionado entre otros. Muchos de ellos tienen un valor de supervivencia para el bebé como es el de succión.

De ellos nos dice Ferrari (2014), algunos se irán desapareciendo en el transcurso de los 4 ó 5 primeros meses de vida, y otros van a continuar siendo reflejos durante toda la vida como cerrar los ojos si una estimulación visual molesta actúa sobre ellos.

Segunda Etapa: Etapa de discriminación perceptiva (3-6 años). Ferrari, A. (2014) dice que esta fase se caracteriza por el desarrollo de la capacidad perceptiva y se hace notorio con un desarrollo de habilidades que el niño y niña ya tienen. A esta etapa también se le conoce como edad de la gracia, debido a la soltura, gracia y espontaneidad con que los niños y niñas se mueven dejando de lado la brusquedad y falta de coordinación en los años anteriores.

DEFINICIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

Implica movimientos generales que el cuerpo realiza con la capacidad de aprender conocimientos sobre su lateralidad, mantener el equilibrio y coordinación. Involucra armonía y sincronización al ejecutar movimientos donde se necesita de la coordinación y el adecuado funcionamiento de músculos, huesos y nervios. La motricidad gruesa abarca con todo lo que respecta con el desarrollo cronológico del niño y niña, fundamentalmente en el crecimiento del cuerpo y de las capacidades psicomotrices con lo relacionado al juego, al aire libre y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies. (Baque, 2013)

La motricidad gruesa se refiere a los movimientos de los músculos que tiene que ver con la traslación de un lugar a otro, así como del desarrollo postural ya sea andar, correr, saltar, etc., es decir, todo lo que tenga que ver con el desarrollo del niño que involucra a músculos a diferencia que aquí no se tiene en cuenta el detalle y precisión que se necesita en la motricidad fina. (Alvear, 2013).

IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

Aguirre (2018), citado por López (2016), menciona a las áreas que refuerzan la psicomotricidad por medio de diversos movimientos.

- a. Área cognitiva: esta área ayuda al niño en el desarrollo de su retención mental atención, concentración y creatividad.
- b. Área emocional: adaptación de la personalidad y desarrollo del control emocional.
- c. Área relacional: refuerza sus relaciones personales e interacciones con sus familiares, compañeros y con el contexto que le rodea.
- d. Área motora: desarrollo de conductas psicomotrices de base (equilibrio, posturas, etc.)

TIPOS DE MOVIMIENTO

- **Movimiento voluntario: lo constituyen aquellos movimientos que se asocian** en el tiempo y espacio y que normalmente son complejos. El origen de todo movimiento voluntario está en la representación mental del movimiento, o sea, la imagen motora ejecutada anticipadamente en la corteza cerebral. El movimiento voluntario viene a ser una imagen motora transformada en movimiento. La formación, el desarrollo y orientación de los movimientos voluntarios, es regulada por la corteza cerebral basado e un complejo proceso de coordinación; tal proceso se realiza mediante la recepción.

- **Movimiento involuntario**

Se realizan a través de la aparición de nuevos movimientos en la medida de que se quedan fijados sus elemento que lo componen. Los movimientos automáticos se llevan a cabo en la corteza cerebral, aun cuando puede hallarse en condiciones de excitación bajan este casi las acciones motoras se controlan voluntariamente. Su desarrollo consiente tiene lugar cuando aparece un estado de gran excitación del sistema nervioso, esta excitación se da de vez en cuando en el proceso movimientos automáticos en el que aparece el control voluntario. Es preciso mencionar que en inicio y fin de los movimientos automáticos se realizan voluntariamente. Si en el transcurso de la actividad automática surgen excitantes que

obstaculizan el desarrollo habitual de los movimientos, la conciencia interviene, para solucionar el origen de la situación nueva.

DIMENSIONES DE LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA

Mendoza (2001 citado por López 2016) manifiesta que las áreas de la psicomotricidad gruesa son:

- a. Esquema Corporal se refiere a la apreciación y relación mental que el sujeto tiene sobre su mismo cuerpo. El progreso de esta área ayuda a que los niños y niñas se puedan identificar con su propio cuerpo y al mismo tiempo puedan expresarse a través de su cuerpo, para utilizar como forma de contacto, teniendo como base para poder desenvolverse en distintas áreas y el aprendizaje de conocimientos adelante-atrás, adentro-afuera, arriba-abajo, porque están relacionadas con su propio cuerpo.
- b. Lateralidad: se refiere a un lado del cuerpo, que se determina por el dominio de un hemisferio cerebral. Mediante esta dimensión el niño estará desarrollando todo lo que corresponde de derecha e izquierda, considerando como alusión su propio cuerpo y obtendrá el conocimiento necesario para el inicio del proceso de lectoescritura. Es considerable que los niños entiendan de manera libre y espontánea su lateralidad y jamás siendo forzada.
- c. Equilibrio: se considera como la habilidad para conservar la permanencia mientras se ejecutan varias actividades motrices. Esta área se lleva a cabo a través de una relación estructurada entre el esquema y el contexto que le rodea.
- d. Estructuración espacial: Esta área tiene que ver con la habilidad que posee 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, alcanza también la habilidad para organizar y disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en ambos a la vez. En esta área la dificultad que se puede presentar son las dificultades en la escritura o el desorden entre las letras.
- e. Tiempo y Ritmo: se establece con diferentes movimientos que conlleva orden temporal, donde podría desarrollar nociones de temporalidad como rápido, lento; orientación temporal como: antes-después y la formación temporal que se vincula mucho con el espacio, es decir la conciencia de los movimientos, ejemplo: cruzar un espacio al ritmo de una pandereta, según lo muestre el sonido.

Franco (2012, citado por López, 2016), considera las siguientes dimensiones de la psicomotricidad gruesa:

a. Coordinación: es la habilidad que tiene los músculos del cuerpo que responden a diversos comportamientos automatizados cuando se produce un estímulo. Cuando disminuye el tiempo de reacción y ejecución se ha logrado automatizar la respuesta psicomotora, ante este suceso se produce una que el sujeto se pueda concentrar en aspectos menos mecánicos y con más relevancia para actuar.

b. Marcha: se refiere a trasladar el cuerpo de un lugar a otro por el espacio que el niño y niña van a explorar. Los desplazamientos se refiere a poder desplazarse de un punto hacia otro punto del espacio, utilizando como principal medio el movimiento corporal general. Los desplazamientos en el nivel educativo son importantes ya que viene a ser el inicio del movimiento, la velocidad apropiada del desplazamiento, los cambios de dirección. Indica que los desplazamientos se diferencian en seis clases como son pasos cruzados adelante, atrás, lateral diagonal adelante, diagonal atrás.

c. Correr: en esta actividad se adiciona detención muscular, de velocidad, maduración y de fuerza. A los dos años de edad para el niño o niña la acción de correr será algo normal aunque tengas ciertas dificultades para poder realizar giros. Es a los cinco años cuando el niño o niña puede dominar esta actividad motora y le va a permitir mejorar y lograr el control de los procesos que componen la carrera como son la partida, cambios de dirección, aceleración y parada.

d. Salto: consiste en dar un paso hacia arriba y delante con ambos pies o por separado. Cuando el niño o niña adquiere esta habilidad física así sea para correr, va adquiriendo la capacidad que se necesita para saltar, esta acción consiste que cuando él va a correr se va a impulsar con un solo pie hacia arriba o hacia adelante cayendo sobre el otro pie. También puede saltar con los dos pies juntos a una longitud determinada y cayendo sobre los dos pies juntos. Esta actividad es perfeccionada por el niño o niña según la maduración física y el aumento 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.

DE LAS DIFERENTES DIMENSIONES DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA SE HA SELECCIONADO LAS SIGUIENTES.

Coordinación

Marcha

Correr

En el Programa Curricular de Educación Inicial, 2016, MINEDU, se describe el área Psicomotriz, donde se afirma que los hombres desde el inicio de sus vidas se empiezan a relacionar con el entorno por medio del cuerpo. A través del cuerpo se empieza a realizar movimientos, experimentar, comunicarnos y obtenemos conocimientos únicos, relacionados a nuestras propias experiencias, como deseos, afectos, necesidades, características, entre otros. Por todo esto se conoce la dimensión psicomotriz de la vida del hombre; que quiere decir, la relación permanente que conlleva las emociones, el cuerpo y los pensamientos de cada persona al actuar. Desde los primeros meses de vida, el cuerpo y el movimiento son el principal medio que los niños y las niñas emplean para expresar sus deseos, sensaciones y emociones, así también para conocerse y abrirse al mundo que los rodea. De esta manera, el bebé va adquiriendo progresivamente las primeras posturas –como pasar de boca arriba a boca abajo o viceversa, sentarse, arrodillarse y pararse– hasta alcanzar el desplazamiento y continuar ampliando sus posibilidades de movimiento y acción. Al mismo tiempo, es a través de estas vivencias que el niño va desarrollando un progresivo control y dominio de su cuerpo reajustándose corporalmente (acomodándose) según sus necesidades en las diversas situaciones cotidianas de exploración o de juego que experimenta. Es a partir de estas experiencias y en la constante interacción con su medio que el niño va construyendo su esquema e imagen corporal; es decir, va desarrollando una representación mental de su cuerpo y una imagen de sí mismo. En medio de este proceso, es necesario tomar en cuenta que los niños y las niñas son sujetos plenos de emociones, sensaciones, afectos, pensamientos, necesidades e intereses propios, los cuales, durante los primeros años, son vividos y expresados intensamente a través de su cuerpo (gestos, tono, posturas, acciones, movimientos y juegos). Así, esto da cuenta de esa vinculación permanente que existe entre su cuerpo, sus pensamientos y sus emociones. El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular se favorece por el desarrollo de diversas competencias. El área Psicomotriz promueve y facilita que los niños y niñas desarrollen la siguiente competencia: “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.

En el Programa Curricular de Educación Inicial-MINEDU (2016) se encuentra el enfoque que sustenta el desarrollo de la competencia en el área psicomotriz.

El marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de las competencias relacionadas con el área, se sustenta en el enfoque de la Corporeidad. Dicho enfoque concibe al “cuerpo” más allá de su realidad biológica, porque implica hacer, pensar, sentir, saber, comunicar y querer. De esta manera, asume que el “cuerpo” se encuentra en un proceso constante de construcción de su ser; este es un proceso dinámico y que se desarrolla a lo largo de toda la vida, desde el hacer autónomo de la persona, y que se manifiesta en la modificación y/o reafirmación progresiva de su imagen corporal, la cual se integra con otros elementos de su personalidad en la construcción de su identidad personal y social. Por ello, se valora la condición de la persona para actuar y moverse de forma intencionada, a partir de sus necesidades e intereses particulares, y tomando en cuenta sus posibilidades de acción en una interacción permanente con su entorno. Además, el área utiliza conocimientos acordes y relacionados con las ciencias aplicadas a la educación, por lo que no se busca desarrollar solamente habilidades físicas en los niños, sino también su identidad, autoestima, el pensamiento crítico y creativo, la toma de decisiones y la resolución de problemas, tanto en contextos de actividad física como en la vida cotidiana. Es decir, desde este enfoque se busca contribuir en su proceso de formación y desarrollo para su bienestar y el de su entorno.

En el Programa curricular de Educación Inicial-MINEDU (2016) se encuentran las competencias, capacidades, estándares de aprendizaje y sus desempeños por edad

COMPETENCIA

SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD
¿CÓMO SE VISUALIZA EL DESARROLLO DE ESTA COMPETENCIA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL?

Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas se desarrollan motrizmente al ir tomando conciencia de su cuerpo, y sus posibilidades de acción y de expresión. Ello ocurre a partir de la exploración y experimentación de sus movimientos, posturas, desplazamientos y juegos de manera autónoma. Cuando el niño tiene la posibilidad de actuar y relacionarse libremente con su entorno, va probando por propia iniciativa determinadas posturas o movimientos hasta dominarlos y sentirse seguro para luego animarse a intentar otros. De esta manera, va desarrollando sus propias estrategias de coordinación y equilibrio desde aquello que sabe hacer, sin ser forzado. Todas estas acciones, además, permiten al niño

conocerse e ir afianzando el dominio de su cuerpo, y el desarrollo y control de sus posturas, del equilibrio y la coordinación de sus movimientos. Así también, su sentido de ubicación y organización en razón a los objetos, al espacio, al tiempo y a las personas de su entorno. Es decir, niños y niñas irán reajustándose corporalmente tomando en cuenta los objetos que emplean o que están a su alrededor, el espacio en el que se encuentran y del cual disponen, el tiempo que dedican a las actividades que realizan (la duración, el término o el tránsito entre ellas), y considerando también cómo se organizan en la interacción con sus pares y los adultos que los acompañan. Todas estas vivencias contribuyen con la construcción de su esquema e imagen corporal. Estas se desarrollarán de manera saludable si el ambiente que se ofrece al niño es un ambiente cálido, oportuno, enriquecedor y que respeta sus potencialidades, ya que ambas construcciones dependen de sus experiencias vividas, y sus relaciones con otras personas y con su entorno. Para ello, es sumamente importante que el docente pueda acompañar al niño y la niña en el desarrollo de esta competencia a través de la observación y el respeto hacia sus propias potencialidades para expresarse y desenvolverse de manera autónoma a través de sus movimientos, acciones y juegos. Por lo tanto, deberá brindarle un ambiente seguro y objetos pertinentes que le permitan desplazarse, moverse y descubrir sus propias posibilidades de acción; estar atento a sus gestos, posturas, tono, ritmo, movimientos y juegos, los cuales expresan las sensaciones, emociones, sentimientos y pensamientos de los niños y niñas. Esto permitirá ofrecerles un acompañamiento oportuno, transformar el espacio e incorporar nuevos materiales, en respuesta a sus intereses y necesidades de expresarse con el cuerpo. En el desarrollo de la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, los niños y las niñas combinan principalmente las siguientes capacidades: Comprende su cuerpo y Se expresa corporalmente.

DESEMPEÑOS POR EDAD

CICLO II

Cuando el menor se desarrolla de manera autónoma a través de su motricidad, relaciona las siguientes capacidades:

- Comprende su cuerpo.
- Se expresa corporalmente.

DESCRIPCIÓN DEL NIVEL DE LA COMPETENCIA ESPERADO AL FIN DEL CICLO

II se desarrolla de manera autónoma a través de su motricidad al explora y desarrolla su lado

dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

DESEMPEÑOS 3 AÑOS

Cuando el niño se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes:

- Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos. Ejemplo: Un niño juega a trepar un pequeño muro, camina intentando mantener el equilibrio y salta desde cierta altura.
- Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. Ejemplo: Un niño desenrosca la tapa de su botella, pela una fruta, y puede abrir y cerrar sus envases colocándoles las tapas.
- Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.

1.4 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿En qué medida la aplicación del juego lúdico como estrategia de enseñanza desarrolla la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de la IE N°81015 Uceda Mesa, Trujillo, 2018?

1.5 JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de investigación se justifica por las siguientes razones

Practica: la investigación se realizó debido a que en la institución educativa N°81015 “Carlos Uceda Meza! Ubicada en el pasaje Alemania Lote 17 Etapa V urbanización Monserrate publica del nivel inicial los niños de tres años del aula amarilla presentan problemas de psicomotricidad, sobre todo les cuesta desenvolverse a la hora de realizar movimientos. Para lograr reducir la problemática se aplicara un programa de juegos lúdicos que contribuya a poner en práctica los juegos cooperativos, juegos de socialización y juegos de ejercicios, utilizando técnicas motrices con la finalidad de que los niños y niñas adquieran una buena psicomotricidad gruesa

Metodológica: para lograr erradicar o disminuir la problemática se ejecutara un programa de juegos lúdicos, en el cual los infantes pueden puedan explorar, indagar, realizar actividades con sus extremidades gruesas de su cuerpo, así lograremos que los niños y niñas adquieran una buena psicomotricidad gruesa.

Previo a la aplicación del programa de juegos lúdicos para desarrollar la psicomotricidad gruesa, se diseña un test de psicomotricidad gruesa en el cual va a permitir evaluar a los niños utilizando los materiales educativos como tarros, pelotas, canastas, etc. Para que los infantes desarrollen psicomotricidad gruesa, la metodología de la investigación es de tipo pre experimental, la cual se aplica a estudiantes de tres años de la institución educativa N°81015, esto consiste en la aplicación de quince sesiones de aprendizaje, las cuales ayudan a mejorar o erradicar la problemática.

Teórica: En la actualidad según la Programación Curricular de Educación Inicial específicamente en el área psicomotriz, a partir del conocimiento y posibilidades que el niño tiene de su cuerpo para la construcción de su identidad. Las peculiaridades propias de los niños y niñas hacen que la mirada curricular en este nivel no sea sobre todas las competencias que deben ser logradas al final de la EBR, sino sobre aquellas que constituyen la base para el desarrollo y aprendizaje del niño y niña en Educación Inicial y en sus aprendizajes futuros. En ese sentido, la competencia que desarrolla los aspectos básicos psicomotrices se desarrolla de manera autónoma a través de su motricidad y es a partir de esta competencia que se desarrollarán los aprendizajes futuros. (Ministerio de Educación, 2016).

El juego como valor socializador que posee una expresión de tolerancia hacia las y las demás, mediante la psicomotricidad abre espacios de aprendizaje, teniendo en cuenta la diversidad de y los estudiantes en términos de género, cultura, sociedad, etnia, religión, ritmos de aprendizaje y en los niveles de conocimientos, en un contexto de aceptación y apertura, impidiendo toda forma de discriminación al fomentar la inclusión de todos y todas. En este

sentido, las actividades que se plantean para el desarrollo de las competencias propuestas, se conducen a que tanto niños como niñas logren participar igualmente respetando su identidad y diferencias. (Dirección General de Educación Básica Regular, 2016)

1.6 HIPÓTESIS

Hipótesis de investigación (H_i): La aplicación del juego lúdico como estrategia de enseñanza desarrolla significativamente la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de la IE N°81015 Uceda Mesa, Trujillo, 2018.

Hipótesis nula (H_o): La aplicación del juego lúdico como estrategia de enseñanza no desarrolla significativamente la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de la IE N°81015 Uceda Mesa, Trujillo, 2018.

1.7 OBJETIVOS

Objetivo general:

Determinar qué la aplicación del juego lúdico como estrategia de enseñanza desarrolla la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de tres años de la I.E N° 81015 Uceda Mesa, Trujillo, 2018.

Objetivos específicos:

1. Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en las dimensiones coordinación, marcha y correr en los niños y niñas de tres años antes de la aplicación del programa.
2. Diseñar y aplicar un programa de juego lúdico como estrategia de enseñanza para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de tres años.
3. Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad gruesa en las dimensiones coordinación, marcha y correr en los niños y niñas de tres años antes después de la aplicación del programa.
4. Analizar los resultados obtenidos de la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas de tres años para comprobar la eficacia del programa.

II. MÉTODO

2.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

En nuestro estudio, la variable independiente está representada por el programa de juegos lúdicos, mientras que en la variable dependiente, se observará el efecto de la variable independiente que es la psicomotricidad gruesa. De acuerdo a la naturaleza y relación de sus variables, el estudio corresponde al diseño pre-experimental, según Sampieri (2010), este método consiste en aproximarse a las condiciones de un verdadero experimento con aplicación de "pre y post test" en un grupo experimental.

$$G_E : O_1 \quad x \quad O_2$$

Dónde:

G_E : comprende niñas y niños de tres años

O_1 : Pre test de psicomotricidad gruesa

O_2 : Post test de psicomotricidad gruesa

x: Aplicación del programa de juegos lúdicos

2.2 VARIABLES, OPERACIONALIZACIÓN

- Variable independiente: Juegos lúdicos
- Variable dependiente: Psicomotricidad gruesa

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juegos lúdicos	En el ambiente pedagógico los juegos lúdicos se conceptúan como una dimensión del desarrollo de las personas, siendo parte constitutiva del ser humano, Franch (2014)	Sera desarrollado en 15 sesiones pedagógicas donde se toma en cuenta la forma de como coordinar, correr y saltar de cada niño. Con una metodología de 3 momentos: inicio desarrollo y cierre. Será evaluado con una Guía de Observación.	Juego asociativo	Muestra dominio en su lenguaje para expresarse lo que siente durante el juego.	Ordinal
			Juego cooperativo	Muestra creatividad en la realización del juego.	
			Juego de ejercicios	Muestra destreza al trabajar con su cuerpo	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de valoración
Psicomotricidad gruesa	La motricidad gruesa se refiere a los movimientos de los músculos que tiene que ver con la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc., es decir, todo lo que tenga que ver con el desarrollo del niño que afectan a grupos de músculos sin tener en cuenta el detalle o la precisión que requiere la motricidad fina. (Alvear, 2013)	La psicomotricidad gruesa en los estudiantes de cinco años, será valorada a través de un test.	Coordinación	Se desliza siguiendo el ritmo que se le indique	Ordinal Siempre (3) A veces (2) Nunca (1)
			Marcha	Se mantiene en un pie por un determinado tiempo	
			Correr	Corre de manera adecuada	

2.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

2.3.1. Población

La población estuvo conformada por 22 niños y niñas; 7 niños y 15 niñas.

Cuadro 1: Distribución de la matrícula 2018 de la I.E Uceda Mesa

Edad	Estudiantes					
	Niños	%	Niñas	%	Total	%
Amarillo	7	35%	15	65%	22	100%

Fuente: Nómina de matrícula de los niños de tres años - 2018

2.3.2. Muestra

Es la misma de la población por ser pequeña

2.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

TÉCNICAS

Las técnicas que se utilizaron para obtener la información sobre el nivel deseado de los alumnos son las siguientes técnicas:

Observación: esta técnica nos permitió captar información sobre el desenvolvimiento de los niños al realizar los juegos.

Evaluación: nos permitió evaluar el desarrollo de las habilidades motor gruesa.

INSTRUMENTO:

El test: Los ítems del test estuvieron estructurados en tres dimensiones de la siguiente manera: coordinación, equilibrio, ritmo y tiempo.

Guía de Observación: sirvió para evaluar el aprendizaje de los niños y niñas en cada sesión

VALIDACIÓN

La validez de instrumento, fue revisado por tres expertos de Educación Inicial, las Magister Ayme Montoro del Catillo, Roxana Díaz Salina y Mara Alfaro Caceda quienes coincidieron que el instrumento de psicomotricidad gruesa es aplicable el cual consideraron que sería apto aplicar a niños/as de tres años por las características de los ítems que corresponden a la edad donde se considera aplicar.

CONFIABILIDAD:

El test de psicomotricidad gruesa arrojó un alfa de Cronbach de 0,779, siendo su confiabilidad buena.

2.5 MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS

Para el análisis de los datos se usará tanto la estadística descriptiva como la estadística inferencial. Los estadísticos y pruebas estadísticas utilizadas son las siguientes:

Frecuencia: se midió el número de niñas y niños que se encuentran en cada nivel de psicomotricidad gruesa.

Media aritmética o promedio: Es el valor central de un conjunto de datos. Es una medida que nos permitió evaluar y hacer comparaciones entre grupos para tomar ciertas decisiones.

Desviación estándar: Esta medida se utilizó para determinar la variabilidad que existe entre los diferentes puntajes obtenidos en el Pre y Post Test.

Coefficiente de variación porcentual: Permite conocer si los grupos son homogéneos o heterogéneos.

Prueba T: Sirvió para aceptar o rechazar la hipótesis nula.

Tabla: representaron e interpretaron información procedente de diferentes fuentes, de forma clara, precisa y ordenada.

Dibujos: fueron utilizados para visualizar mejor los resultados obtenidos de la variable psicomotricidad gruesa.

2.6 ASPECTOS ÉTICOS

La investigación se ha elaborado según los procedimientos metodológicos propuestos por la Dirección de Investigación de la Universidad César Vallejo.

En el aspecto ético se hace constar que el mencionado informe de tesis es original, por tanto no ha sido plagiado ni replicado, así mismo dejó constancia que la investigación que se presenta ha sido referenciada todos sus autores, salvo error u omisión, el cual asumo con entera responsabilidad.

Los datos fueron recogidos de la muestra, previo consentimiento de la directora, profesor(a) de aula, estudiantes y padres de familia.

III. RESULTADOS

Tabla 1 Pre y Post-test de psicomotricidad gruesa

Intervalo	Nivel	Pre-test		Post-test	
		f	%	f	%
15----25	Deficiente	12	55	0	0
26----35	Regular	10	45	7	32
36----45	Buena	0	0	15	68
Total		22	100	22	100

Fuente: Test de psicomotricidad gruesa

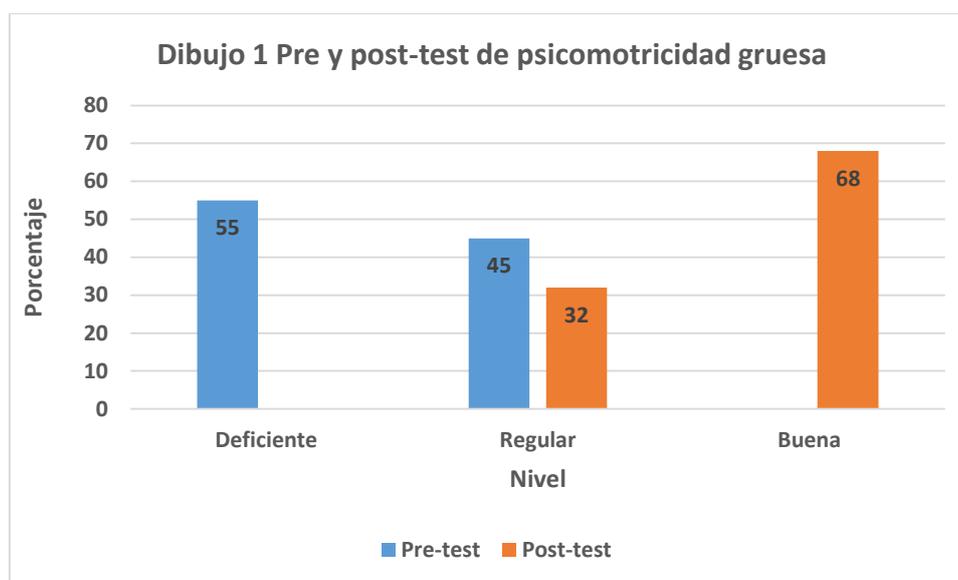


Tabla 1

Los niños/as de tres años en psicomotricidad gruesa, en el pre-test el 55 % se localiza en el nivel deficiente y el 45 % en proceso. En el post-test, el 68 % se localiza en el nivel buena y el 32 % en regular, en consecuencia la aplicación del programa de juegos lúdicos fue muy favorable.

Tabla 2 Pre-test de psicomotricidad gruesa por dimensiones

Intervalo	Nivel	Coordinación		Marcha		Correr	
		f	%	f	%	f	%
5---8	Deficiente	11	50	11	50	16	73
9---12	Regular	7	32	8	36	6	27
13---15	Buena	4	18	3	14	0	0
Total		22	100	22	100	22	100

Fuente: Test de psicomotricidad gruesa

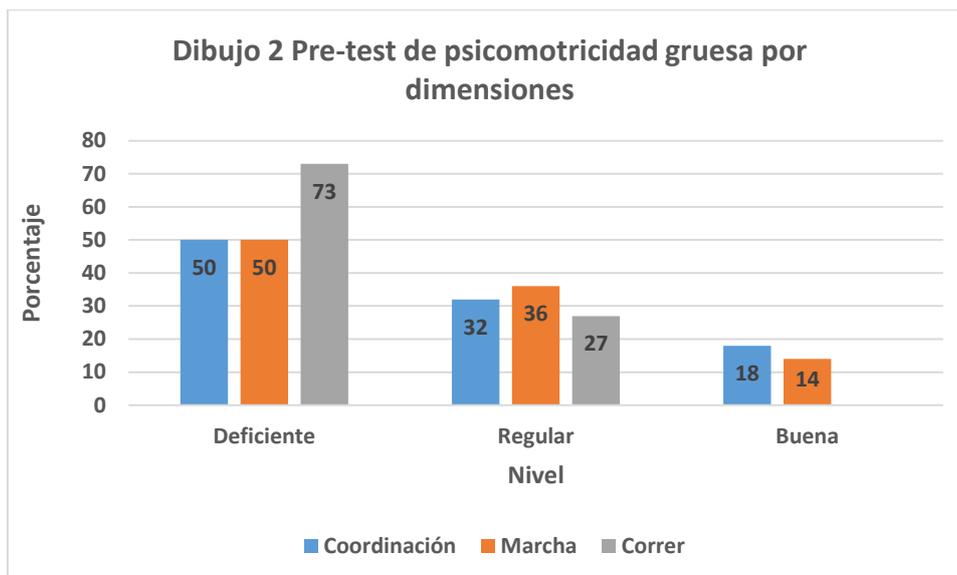


Tabla 2

En el pre-test de psicomotricidad gruesa por dimensiones, en correr el 73 % se localiza en el nivel deficiente, en coordinación y marcha el 50 % se sitúa también en el nivel deficiente.

Tabla 3 Post-test de expresión escrita por dimensiones

Intervalo	Nivel	Coordinación		Marcha		Correr	
		f	%	f	%	f	%
5---8	Deficiente	0	0	0	0	0	0
9---12	Regular	4	18	9	41	8	36
13---15	Buena	18	82	13	59	14	64
Total		22	100	22	100	22	100

Fuente: Test de psicomotricidad gruesa

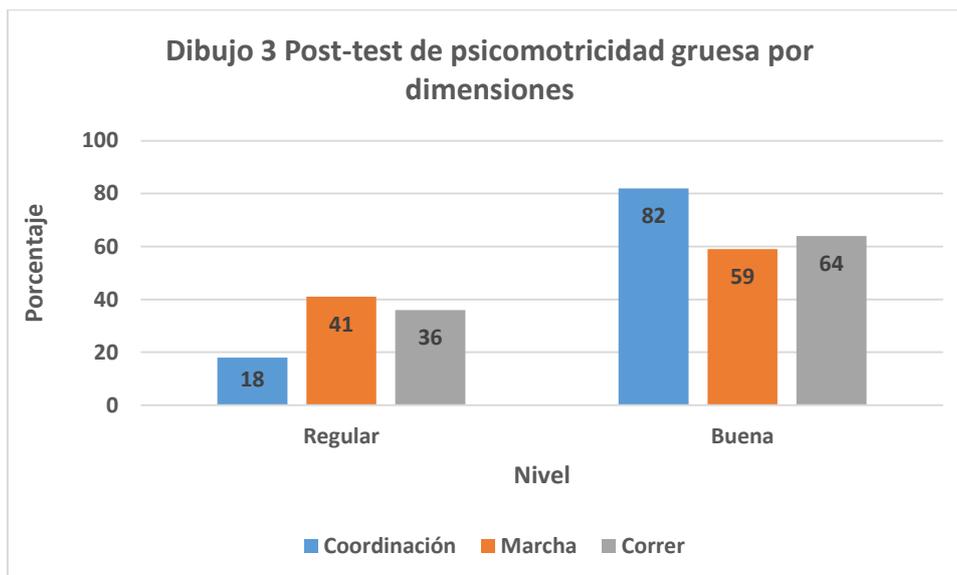


Tabla 3

En el post-test de psicomotricidad gruesa por dimensiones, en coordinación, marcha y correr el 82 %, 64 % y 59 % se localizan en el nivel bueno. Resultados muy beneficioso con la aplicación del programa.

Tabla 4 Medidas estadísticas de psicomotricidad gruesa

MEDIDAS ESTADÍSTICAS	Pre-test	Post-test
Media aritmética	26	37
Desviación estándar	5	3
Coefficiente de variación	18	9

Fuente: Test de psicomotricidad gruesa

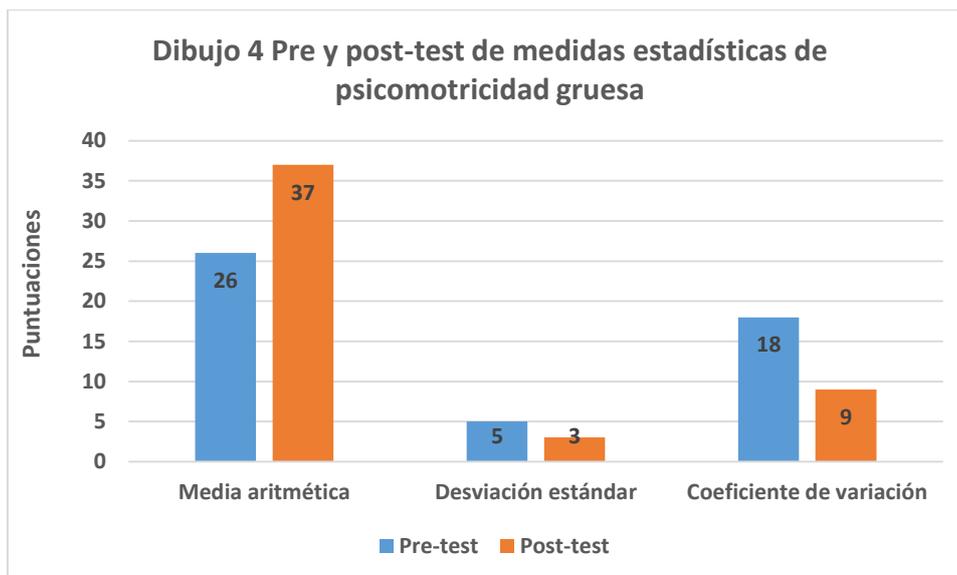


Tabla 4

Las medidas estadísticas de psicomotricidad gruesa, en el pre-test, la media fue de 26 puntos situándose en el nivel regular, en el post-test de 37 ubicándose en el nivel buena, y obteniendo una ganancia de 11 puntos. La desviación estándar en el pre-test fue de 5 y en post-test de 3, siendo en ambos casos baja. El coeficiente de variación en el pre-test fue de 18, siendo el grupo homogéneo, en el post-test fue 9, siendo el grupo más homogéneo. Lo que demuestra las bondades del programa.

Tabla 5 Pre y post-test de medidas estadísticas de psicomotricidad gruesa por dimensiones

MEDIDAS ESTADÍSTICAS	Pre-test			Post-test		
	Coordinación	Marcha	Correr	Coordinación	Marcha	Correr
Media aritmética	9	9	8	13	12	12
Desviación estándar	2	2	1	2	1	2
Coefficiente de variación	22	25	19	13	12	14

Fuente: Test de psicomotricidad gruesa

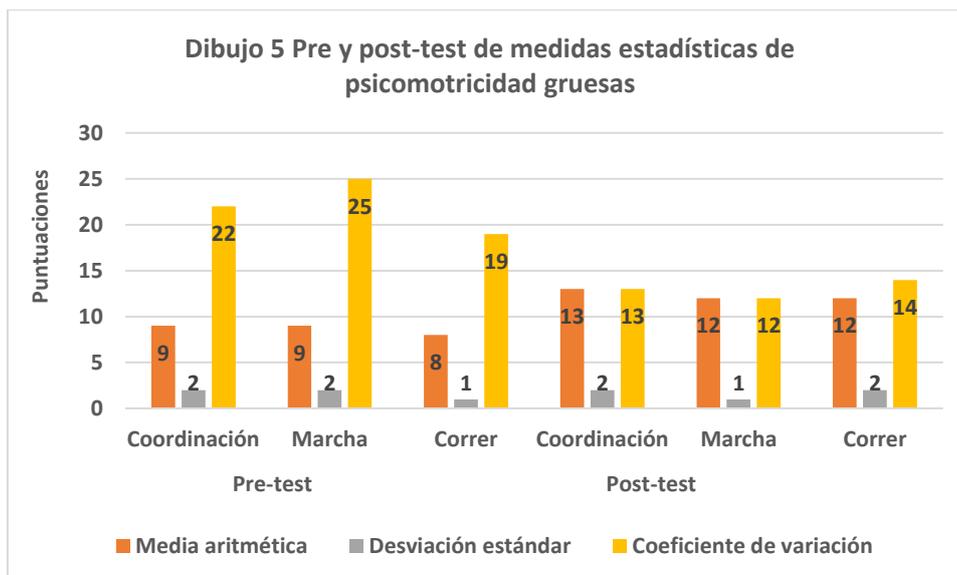


Tabla 5

En el pre-test de psicomotricidad gruesa por dimensiones, en coordinación se obtuvo una media de 8 puntos (nivel deficiente), en el post-test fue de 13 (nivel buena), obteniendo una ganancia de 4 puntos, en marcha la media fue de 9 en el post-test de 12, con una ganancia de 3 puntos y en correr la media fue de 8 puntos en el post-test de 12, la ganancia fue de 4 puntos. Sobre la desviación estándar y el coeficiente de variación los resultados del post-test mejoraron con relación al pre-test. Demostrando que la aplicación del programa fue muy productivo.

Tabla 6 Prueba T de muestras relacionadas

		Diferencia relacionada				t	gl	Sig. (bilatera l)
Media	Desviación típ.	Error tip de la media	95 % Intervalo de confianza para la diferencia					
			Inferior	Superior				
Pre-test								
Post-test	-11,182	2,737	,583	-12,395	-9,968	-19,165	21	,000

Fuente: Test de psicomotricidad gruesa

Para la comprobación de la hipótesis se utilizó la Prueba T, obteniendo un nivel de significancia de ,000, que es menor a la significancia estandarizada de 0,05, por lo tanto se

rechaza la hipótesis nula, infiriendo que el programa de juegos lúdicos mejoró significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños/as de tres años.

IV. DISCUSIÓN

El presente trabajó consistió en aplicar un programa de juegos lúdicos para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños/as de tres años de la I.E. N° 81015-“Uceda Meza”. Se utilizó un diseño pre-experimental, aplicando un test antes y después del desarrollo juegos lúdicos. En el pre-test de psicomotricidad gruesa por dimensiones, en coordinación y marcha el 50 % están en el nivel deficiente y en correr el 73 %. (Tabla 2). En el post-test, en coordinación, marcha y correr se sitúan en el nivel bueno con el 82 %, 59 % y 64 % (Tabla 3). Estos resultados son por la trascendencia del programa. Además se ven respaldados con los obtenidos por Guevara, (2011), en su trabajo sobre psicomotricidad, del 55.9 % obtenido en el pre-test, en el post-test asciende a 84.1% mejorando significativamente.

En cuanto a las medidas estadísticas de psicomotricidad gruesa por dimensiones, en el pre-test, la media en coordinación fue de 9 puntos (nivel regular) en el post-test de 13 (nivel bueno), obteniendo una ganancia de 4 puntos. En marcha en el pre-test la media fue 9 puntos en el post-test de 12, su ganancia fue de 3 puntos y en correr, en el pre-test la media fue de 8 puntos, en el post-test de 12 puntos obteniendo una ganancia de 4 puntos; lo cual certifica el gran impacto que tuvo el programa. En cuanto a la desviación estándar y el coeficiente de variación los resultados del post-test mejoraron en comparación con los del pre-test. (Tabla 5). Del mismo modo los hallazgos logrados se ven confirmados con los de López (2016) sobre la aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños/as de cuatro años, se logró una media significativa de 20,6 puntos a favor del post-test con eficacia porcentual también a favor del post-test de 20,7%.

La prueba T obtuvo un nivel de significancia de 0,000, que es menor a la significancia estandarizada de 0,05, en otras palabras, el programa de juegos lúdicos mejoró significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de tres años.

V. CONCLUSIONES

1. Antes de la aplicación del programa de juegos lúdicos los niños de tres años en psicomotricidad gruesa en las dimensiones coordinación, marcha y correr se localizaron en el nivel deficiente con el 50 % en las dos primeras dimensiones y 73% en la última. (Tabla 2).
2. Después de la aplicación del programa los niños/as en psicomotricidad gruesa, en las dimensiones coordinación, marcha y correr se situaron en el nivel bueno con el 82 %, 59 % y 64 %. (Tabla 3).
3. La aplicación del programa de juegos lúdicos que fueron juego asociativo, juego cooperativo y juego de ejercicios permitió mejorar significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de tres años, como lo demuestra los resultados estadísticos obtenidos.
4. El resultado de la prueba T fue de un nivel de significancia de 0.000, menor que la significancia estandarizada de 0.05, rechazando la hipótesis nula, lo que nos quiere decir que el empleo juegos lúdicos desarrollo significativamente la psicomotricidad gruesa en los niños de tres años (tabla 6)

VI. RECOMENDACIONES

1. La dirección de la Institución Educativa de acuerdo a los resultados obtenidos de la presente investigación, sugerir a las docentes la aplicación de juegos lúdicos como estrategias docente no solo para desarrollar la psicomotricidad gruesa sino otras áreas para mejorar el aprendizaje de los niños/as.
2. La dirección debe programar cursos de capacitación docente sobre estrategias de enseñanza-aprendizaje para mejorar el nivel educativo de los niños/as.
3. La dirección debe establecer estrategias adecuadas para comprometer a los padres de familia en el apoyo a las tareas educativas de sus hijos.

REFERENCIAS

- Aguirre, A (2008) Diseño curricular Nacional. Lima, Perú
- Alayo, (2011). *Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años en Institución Educativa Pública 315*. (Tesis de licenciatura). Universidad de Chiclayo.
- Aquino. & Oscar. (2013). *La educación del movimiento*. México. Editorial Lithomex. S. A.
- Almeida. (2015) Amar, la mejor forma de estimular. Quito. Ecuador. Editorial Ecuador.
- Araujo. & Gibelán,. (2015). *Psicomotricidad Y Arteterapia*. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, Zaragoza, España.
- Blázquez. & Emilio. (2011). *La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años*. España. Editorial Cincel.
- Caballero. (2013). *Talleres de juegos para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años en Institución Educativa Mis Colibries*. (Tesis de licenciatura en educación pre escolar). Universidad Nacional de Cajamarca.
- Cabello, (2016). *Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años en Institución Educativa I.E. Mis Pasitos*. Universidad Nacional de Chota (UNACH) (Cajamarca).
- Candalas, (2012) La capacitación psicopedagógica para desarrollar la motricidad fina en los niños de 3 a 6 años del Centro de Educación Nacional Bolivariano “. Universidad de Ciencias Pedagógicas “Raúl Gómez García”, Guantánamo, Cuba.
- Castillo. (2013). *Juegos lúdicos y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 a 6 años de edad del asentamiento humano Los Olivos de Pro*. Universidad San Martín de Porres, en Lima, Perú
- Collado. (2013). *Construyo juguetes para mi niño de 0 a 6 años*. UNICEF Editorial Piedra Santa, Guatemala.
- Comellas, & Perpinyá, (2013). *Psicomotricidad en la educación infantil*.

Universidad de la Amazonia Peruana. Perú.

- Cruzado, & Domínguez,. (2011). *Juegos psicomotores de la motricidad gruesa en el trabajo con los niños de 3 ,4 y 5 años*. Universidad de Chile, Santiago de Chile.
- Cubero & Pérez, (2013). *Elementos básicos para un constructivismo social*. Avances en Psicología Latinoamericana, año/vol. 23. Bogotá, Colombia.
- Daminai, (2011). *Temas de Anatomía, Fisiología e Higiene del Niño en Edad Preescolar*. Editorial Pueblo y Educación, Cuba.
- Díaz, Flores, & Moreno, J. (2015). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa*. (Tesis de licenciatura en educación). Universidad de Medellín, Colombia.
- Durivage, (2011). *Educación y Psicomotricidad*. México. Editorial:Trillad.
- Espinoza, (2011) Espinoza (2011), en el cual se realizó un estudio a los niños de 3 años del Colegio “El Mundo de los niños, Proyecto de Innovación docente (Intervención Pedagógica. Universidad Pedagógica Nacional Unidad 096 DF Norte. México
- Estévez. (2014). *Actividades y escenarios para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cuatro años del Colegio Alternativo Talentos*. Universidad Nacional de Trujillo.
- Fassari. (2013). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la Institución Educativa Ritaharju School*. Universidad de Helsinki. Finlandia.
- Ferrari. (2014). *El maravilloso mundo del juego*. Argentina. Editorial Canguro. La Rioja.
- Franco. (2012). *Aspecto que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal preescolar el Arca*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima, Perú.
- Franch, (2014). *Animar un proyecto de educación social. La intervención en el tiempo libre*. Ed. Paidós.
- Gastiaburú, (2012). *Programa Juego, coopero y aprendo para el desarrollo motor de niños y niñas de 3 años*. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.

- Goicoechea. (2012). *El valor del juego como proceso de socialización del niño*. Valencia. Promolibro.
- Guevara,(2011). La psicomotricidad y educación psicomotriz en la educación preescolar de la IE Jesús Maestro. Universidad de Chiclayo, Perú.
- Haeussler. & Marchant,. (2009). Test de desarrollo psicomotor 2-5 años (TEPSI)Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile.
- López, C. (2016), Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública. Universidad César Vallejo.
- María R. & Carla T. (2013). *Talleres para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años*. . (Tesis de licenciatura en educación). Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Martínez F. & María T. (2014). *Evolución del juego a lo largo del ciclo vital*. España, Aljibe.
- Martínez C. (2012). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona. Octaedro.
- MINEDU. (2009). Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica Regular. Lima.
- Ortega, (2012). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla. Ediciones Alfar.
- {Sanuy, C. (2013). *Enseñar a jugar*. España: Ediciones Marsiega.

ANEXOS

**TEST DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES
AÑOS**

INTRODUCCIÓN: presente test de psicomotricidad sirvió para evaluar en qué nivel de psicomotricidad gruesa se encuentran los niños y niñas de tres años

I.E:

FECHA:

APELLIDOS Y NOMBRES

DIMENSIONES	ITEMS	SIEMPRE (3)	AVECES (2)	NUNCA (1)
COORDINACIÓN	1. Lanza la pelota con una mano para encestar			
	2. Lanza la pelota con las dos manos para encestar			
	3. Tumba las latas al lanzar la pelota			
	4. Lanza la pelota en línea recta			
	5. Encesta al lanzar la pelota			
CORRER	6. Corre de manera adecuada			
	7. Corre en distintas direcciones			
	8. Corre con un objeto			
	9. Corre mediante indicaciones			
	10. Corre en determinados momentos			

MARCHA	11. Se desplazan caminando en line recta			
	12. Se desplaza en línea zigzag			
	13. Se desplaza en línea recta con la mirada de frente			
	14. Se desplaza según el tiempo que se le indique			
	15. Se mantiene en un pie por un tiempo determinado			
TOTAL				

FORMATO PARA VALIDAR EL INSTRUMENTO

EL JUEGO LÚDICO PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS/AS DE TRES AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA TRUJILLO, 2018

VARIABLE: PSICOMOTRICIDAD GRUESA

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEM Nº	ITEM TEXTO	OPCIÓN DE RESPUESTA			RELACIÓN			OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN	
				S	AV	N	DIMENSIÓN CON VARIABLE (SI/NO)	INDICADOR CON DIMENSIÓN (SI/NO)	ITEM CON INDICADOR (SI/NO)		ITEM CON OPC DE RESP TA (SI/NO)
COORDINACIÓN	Se desplaza siguiendo el ritmo que se le indique	1	Lanza la pelota con una mano para encestar				SI	SI	SI	SI	
		2	Lanza la pelota con las dos manos para encestar				SI	SI	SI	SI	
		3	Tumba las latas al lanzar la pelota				SI	SI	SI	SI	
		4	Lanza la pelota en línea recta				SI	SI	SI	SI	
		5	Encesta al lanzar la pelota				SI	SI	SI	SI	
CORRER	Corre de un lado a otro	6	Corre de manera adecuada				SI	SI	SI	SI	
		7	Corre en distintas direcciones				SI	SI	SI	SI	
		8	Corre con un objeto				SI	SI	SI	SI	
		9	Corre mediante indicaciones				SI	SI	SI	SI	
		10	Corre en determinados momentos				SI	SI	SI	SI	
MARCHA	Se mantiene en un pie por un determinado tiempo	11	Se desplazan caminando en línea recta				SI	SI	SI	SI	
		12	Se desplaza en línea zigzag				SI	SI	SI	SI	
		13	Se desplaza en línea recta con la mirada de frente				SI	SI	SI	SI	
		14	Se desplaza según el tiempo que se le indique				SI	SI	SI	SI	
		15	Se mantiene en un pie por un tiempo determinado				SI	SI	SI	SI	

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR	Díaz Salinas Roxana Marina.		¿RECOMIENDA SU APLICACIÓN? (SI/NO)
TÍTULO COORDINACIÓN	Licenciada en Educación Inicial		FIRMA 
GRADO	Magister en Educación		

FORMATO PARA VALIDAR EL INSTRUMENTO

EL JUEGO LÚDICO PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS/AS DE TRES AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA TRUJILLO, 2018

VARIABLE: PSICOMOTRICIDAD GRUESA

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEM TEXTO	OPCIÓN DE RESPUESTA			RELACIÓN				OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN
			S	AV	N	DIMENSIÓN CON VARIABLE (SI/NO)	INDICADOR CON DIMENSIÓN (SI/NO)	ITEM CON INDICADOR (SI/NO)	ITEM CON OPC DE RESP TA (SI/NO)	
COORDINACIÓN	Se desplaza siguiendo el ritmo que se le indique	1				SI	SI	SI	SI	
		2				SI	SI	SI	SI	
		3				SI	SI	SI	SI	
		4				SI	SI	SI	SI	
		5				SI	SI	SI	SI	
CORRER	Corre de un lado a otro	6				SI	SI	SI	SI	
		7				SI	SI	SI	SI	
		8				SI	SI	SI	SI	
		9				SI	SI	SI	SI	
		10				SI	SI	SI	SI	
MARCHA	Se mantiene en un pie por un determinado tiempo	11				SI	SI	SI	SI	
		12				SI	SI	SI	SI	
		13				SI	SI	SI	SI	
		14				SI	SI	SI	SI	
		15				SI	SI	SI	SI	

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR	Alfaro Cicero Hiusa Man		¿RECOMIENDA SU APLICACIÓN? (SI/NO)
TÍTULO COORDINACIÓN	Licenciada en Educación Inicial		FIRMA
GRADO	Magister en Educación		

FORMATO PARA VALIDAR EL INSTRUMENTO

EL JUEGO LÚDICO PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS/AS DE TRES AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA TRUJILLO, 2018

VARIABLE: PSICOMOTRICIDAD GRUESA

DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEM	OPCIÓN DE RESPUESTA			RELACIÓN			OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN		
			S	AV	N	DIMENSIÓN CON VARIABLE (SI/NO)	INDICADOR CON DIMENSIÓN (SI/NO)	ITEM CON INDICADOR (SI/NO)		ITEM CON OPC DE RESP TA (SI/NO)	
COORDINACIÓN	Se desplaza siguiendo el ritmo que se le indique	1	Lanza la pelota con una mano para encestar				SI	SI	SI	SI	
		2	Lanza la pelota con las dos manos para encestar				SI	SI	SI	SI	
		3	Tumba las latas al lanzar la pelota				SI	SI	SI	SI	
		4	Lanza la pelota en línea recta				SI	SI	SI	SI	
		5	Encesta al lanzar la pelota				SI	SI	SI	SI	
CORRER	Corre de un lado a otro	6	Corre de manera adecuada				SI	SI	SI	SI	
		7	Corre en distintas direcciones				SI	SI	SI	SI	
		8	Corre con un objeto				SI	SI	SI	SI	
		9	Corre mediante indicaciones				SI	SI	SI	SI	
		10	Corre en determinados momentos				SI	SI	SI	SI	
MARCHA	Se mantiene en un pie por un determinado tiempo	11	Se desplazan caminando en línea recta				SI	SI	SI	SI	
		12	Se desplaza en línea zigzag				SI	SI	SI	SI	
		13	Se desplaza en línea recta con la mirada de frente				SI	SI	SI	SI	
		14	Se desplaza según el tiempo que se le indique				SI	SI	SI	SI	
		15	Se mantiene en un pie por un tiempo determinado				SI	SI	SI	SI	

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR	Dr. Castillo Hector dyun.	¿RECOMIENDA SU APLICACIÓN? (SI/NO)
TÍTULO COORDINACIÓN	Licenciado en Educación.	FIRMA
GRADO	Magister en Educación	

BASE DE DATOS

PONDERACIÓN PARCIAL	
INTERVALO	NIVEL
5-8	DEFICIENTE
9-11	REGULAR
12-15	BUENA

PONDERACIÓN GENERAL	
INTERVALO	NIVEL
15-25	DEFICIENTE
26-35	REGULAR
36-45	BUENA

PRE - TEST DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA

DIMENSIONES								
N°	COORDINACION		EQUILIBRIO		TIEMPO Y RITMO		TOTAL	
	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL
1	6	Deficiente	9	Regular	6	Deficiente	21	Deficiente
2	8	Deficiente	7	Deficiente	7	Deficiente	22	Deficiente
3	8	Deficiente	7	Deficiente	6	Deficiente	21	Deficiente
4	11	Regular	14	Buena	7	Deficiente	32	Regular
5	13	buena	9	Regular	9	Regular	31	Regular
6	8	Deficiente	8	Deficiente	9	Regular	25	Deficiente
7	9	Regular	11	Buena	7	Deficiente	27	Regular
8	8	Deficiente	7	Deficiente	7	Deficiente	22	Deficiente
9	8	Deficiente	7	Deficiente	7	Deficiente	22	Deficiente
10	10	Regular	10	Regular	8	Deficiente	28	Regular
11	9	Regular	7	Deficiente	7	Deficiente	23	Deficiente
12	13	Buena	10	Regular	10	Regular	33	Regular
13	12	Buena	10	Regular	6	Deficiente	28	Regular
14	10	Regular	11	Regular	6	Deficiente	27	Regular
15	10	Regular	11	Regular	10	Regular	31	Regular
16	8	Deficiente	7	Deficiente	7	Deficiente	22	Deficiente
17	8	Deficiente	7	Deficiente	6	Deficiente	21	Deficiente
18	13	Buena	12	Buena	8	Deficiente	33	Regular
19	7	Deficiente	6	Deficiente	7	Deficiente	20	Deficiente
20	8	Deficiente	7	Deficiente	6	Deficiente	21	Deficiente
21	10	Regular	11	Regular	10	Regular	31	Regular
22	7	Deficiente	6	Deficiente	9	Regular	22	Deficiente

POST - TEST DE PSICOMOTRICIDAD GRUESA

DIMENSIONES									TOTAL	
N°	COORDINACION		EQUILIBRIO		TIEMPO Y RITMO					
	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL
1	10	Regular	11	Regular	9	Regular	30	Regular		
2	13	Buena	12	Buena	11	Regular	36	Buena		
3	12	Buena	11	Regular	12	Buena	35	Regular		
4	13	Buena	15	Buena	11	Regular	39	Buena		
5	15	Buena	13	Buena	12	Buena	40	Buena		
6	10	Regular	13	Buena	14	Buena	37	Buena		
7	13	Buena	14	Buena	10	Regular	37	Buena		
8	13	Buena	11	Regular	13	Buena	37	Buena		
9	12	Buena	10	Regular	14	Buena	36	Buena		
10	12	Buena	12	Buena	11	Regular	35	Regular		
11	13	Buena	12	Buena	14	Buena	39	Buena		
12	14	Buena	14	Buena	15	Buena	43	Buena		
13	15	Buena	11	Regular	11	Regular	37	Buena		
14	13	Buena	13	Buena	12	Buena	38	Buena		
15	13	Buena	13	Buena	14	Buena	40	Buena		
16	12	Buena	10	Regular	14	Buena	36	Buena		
17	12	Buena	11	Regular	12	Buena	35	Regular		
18	15	Buena	14	Buena	13	Buena	42	Buena		
19	9	Regular	10	Regular	10	Regular	29	Regular		
20	12	Buena	11	Regular	12	Buena	35	Regular		
21	13	Buena	13	Buena	14	Buena	40	Buena		
22	11	Regular	12	Buena	10	Regular	33	Regular		

PROGRAMA EXPERIMENTAL

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Título de la tesis: “Programa de juegos lúdicos para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018”

1.2 Nombre del programa: Programa de juegos lúdicos

1.3 Institución Educativa: N° 81015 CARLOS UCEDA MEZA

1.4 Edad y sección: 3 años/ Amarilla

1.5 Distrito: Monserrate

1.6 Investigador: Solórzano Avalos Aracely Geraldine

II. FUNDAMENTACIÓN:

El programa de juego Lúdicos se realizará debido a la problemática que surge en la I.E.P 81015 en el aula de tres años, donde los niños carecen de habilidades motoras y como consecuencia están desarrollando malos movimientos y desplazamientos; el cual afectara en su desarrollo motor como infantes es por este motivo que surge el programa experimental de Juegos Lúdicos para desarrollar habilidades motoras en los niños y puedan adquirir movimientos adecuados, se trabajarán 3 dimensiones que son: Juegos asociativo, Juego cooperativo, y juego de ejercicios, con el fin de que este programa tenga efectos positivos en los niños de tres años.

III. OBJETIVOS:

Objetivo General:

- ❖ **Diseñar un programa basado en estrategias de juegos lúdicos para mejorar la habilidad motora de los niños y niñas de tres años..**

Objetivos Específicos:

- ❖ **Diseñar sesiones basadas en juego asociativo para mejorar la habilidad motora de los niños y niñas de tres años**
- ❖ **Diseñar sesiones basadas en juego cooperativo para mejorar la habilidad motora de los niños y niñas de tres años**
- ❖ **Diseñar sesiones basadas en juego de ejercicios para mejorar la habilidad motora de los niños y niñas de tres años**

V. METODOLOGÍA: Estrategias Didácticas relacionadas con la psicomotricidad se aplicaran en el programa de juegos lúdicos, el cual permitirá desarrollar habilidades motor grueso en los niños y niñas de tres años.

La secuencia metodológica que se propone son las siguientes:

ASAMBLEA:

Se mencionó a los niños sobre lo que se llevó a cabo en cada juego al tiempo y el espacio donde se desarrolló, recordando las normas d dichas actividades para que no se presenten dificultades durante el desarrollo del programa.

DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

Se desarrolló el juego lúdico en el espacio indicado, se les atribuyo de manera equitativa, y se les brindo las normas de cada juego lúdico

RELAJACIÓN

Es la expansión voluntaria de todos los músculos que se encuentran en reposo, de una manera armoniosa de la acción que se pretende realizar.

Este proceso se desarrollara en un ambiente amplio y de acuerdo a la edad del niño propiciando el logro de la psicomotricidad gruesa en el área de psicomotricidad, en los niños y niñas de tres años de la institución educativa N°81015

VI. MATERIALES Y RECURSOS EDUCATIVOS:

Cajas

Tarros de leche

Soga

Música

Pelotas

Pelota de trapo

Tecnopor pintado

USB

VII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

N°	Actividades	Dimensiones	2018										
			Abril				Mayo						
			1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Los bolos	Juego asociativo											
2	Los bolos												
3	Apunta al cubo												
4	Apunta la cubo												
5	Apunta al cubo												
6	La estatua	Juego cooperativo											
7	La estatua												
8	La estatua												
9	Creamos un baile para mamá												
10	Creamos un baile para mamá												
11	El transportados	Juego de ejercicios											
12	El transportador												
13	El transportador												
14	Muñeco de goma												
15	Muñeco de goma												

VIII. Evaluación

El presente programa experimental será evaluado al inicio en el desarrollo y al final para poder oportunamente realizar las modificaciones que sean necesarias.



DESARROLLO
DE LA
PSICOMOTRICIDAD

PRACTICANTE:
ARACELY SOLORZANO
AVALOS



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°81015 “Uceda Meza”
- 1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “los bolos”
- 1.3. EDAD: 3 años
- 1.4. TIEMPO: 45 minutos
- 1.5. AULA: Amarilla
- 1.6. PRACTICANTE: Aracely Geraldine Solórzano

II. PREVISIÓN:

	COMPETENCIA	CAPACIDAD	Desempeño	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. Ejemplo: Un niño desenrosca la tapa de su botella, pela una fruta, y puede abrir y cerrar sus envases colocándoles las tapas.</p>	Observación sistemática	Guía de Observación.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Asamblea de inicio: La docente dará algunas indicaciones de cómo se va a realizar la actividad “los bolos”, se colocara tarros en el piso en forma de torre a cierta distancia para cada niño luego seguirán las indicaciones de la maestra.</p>	tarros	10’
ACTIVIDADES DE PROCESO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Desarrollo o Expresividad Motriz: La actividad motriz consiste en que se dividirá a los niños y niñas en dos grupos, y se armaran dos torres una por grupo, la torre con base de cuatro, con latas de leche, y se le dará al niño una pelota, el niño tendrá que lanzar la pelota y botar la mayor cantidad de latas, todos los niños participan.</p>	pelotas tarros	15’
ACTIVIDADES FINALES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Relajación: La mitad de los niños del aula se acostaran en el gras sus compañeros con la ayuda de gasas los pasaran suavemente por su cara, sus brazos;, al terminar cambiaran de papeles y los que estaban echados ahora realizaran la relajación a sus compañeros.</p> <p>Expresión Grafico Plástica: Después de haber realizado la actividad motriz, los niños deberán realizar un dibujo de lo que más les gusto de la actividad “los bolos”, al terminar mostraran su dibujo hablaran que es lo que dibujaron.</p> <p>Cierre: Para terminar luego de haber realizado todas las actividades podemos realizar unas preguntas : ¿Te gusto la actividad? ¿Te fue fácil lanzar la pelota?</p>	Tela de gasas Hojas boom Colores, crayones	15’

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

N ^o	ÁREA	PSICOMOTRICIDAD					
	INDICADOR	LANZA LA PELOTA CON UNA SOLA MANO			TUMBA EL MAYOR NÚMERO DE LATAS		
	ESTUDIANTE	I	P	L	I	P	L
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							

L= LOGRADO EP= EN PROCESO EI= EN INICIO

X. REFERENCIAS

- ❖ Ministerio de Educación (2016) Programa Curricular de Educación Inicial. Perú.

ANEXOS

- **Tarros de leche**



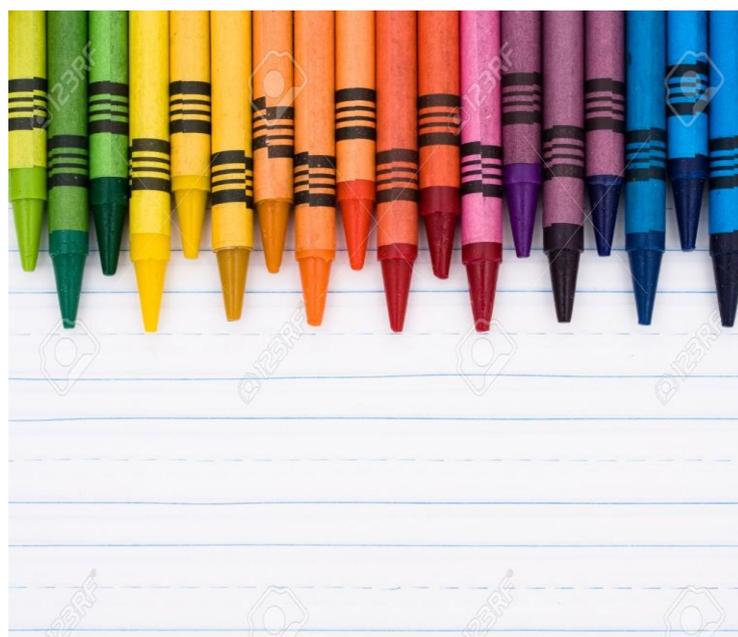
- **Pelota de trapo**



- **Telas**



- **Crayolas y hojas**



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°81015 “Uceda Meza”
- 1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “los bolos”
- 1.3. EDAD: 3 años
- 1.4. TIEMPO: 45 minutos
- 1.5. AULA: Amarilla
- 1.6. PRACTICANTE: Aracely Geraldine Solórzano

II. PREVISIÓN:

	COMPETENCIA	CAPACIDAD	Desempeño	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. Ejemplo: Un niño desenrosca la tapa de su botella, pela una fruta, y puede abrir y cerrar sus envases colocándoles las tapas.</p>	Observación sistemática	Guía de Observación.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Asamblea de inicio: La docente dará algunas indicaciones de cómo se va a realizar la actividad “los bolos”, se colocara tarros en el piso en forma de torre a cierta distancia para cada niño luego seguirán las indicaciones de la maestra.</p>	tarros	10’
ACTIVIDADES DE PROCESO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Desarrollo o Expresividad Motriz: La actividad motriz consiste en que se dividirá a los niños y niñas en dos grupos, y se armaran dos torres una por grupo, la torre con base de cuatro, con latas de leche, y se le dará al niño una pelota, el niño tendrá que lanzar la pelota y botar la mayor cantidad de latas, todos los niños participan.</p>	pelotas tarros	15’
ACTIVIDADES FINALES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Relajación: La mitad de los niños del aula se acostaran en el gras sus compañeros con la ayuda de gasas los pasaran suavemente por su cara, sus brazos;, al terminar cambiaran de papeles y los que estaban echados ahora realizaran la relajación a sus compañeros.</p> <p>Expresión Grafico Plástica: Después de haber realizado la actividad motriz, los niños deberán realizar un dibujo de lo que más les gusto de la actividad “los bolos”, al terminar mostraran su dibujo hablaran que es lo que dibujaron.</p> <p>Cierre: Para terminar luego de haber realizado todas las actividades podemos realizar unas preguntas : ¿Te gusto la actividad? ¿Te fue fácil lanzar la pelota?</p>	Tela de gasas Hojas boom Colores, crayones	15’

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

N ^o	ÁREA	PSICOMOTRICIDAD					
	INDICADOR	LANZA LA PELOTA CON UNA SOLA MANO			TUMBA EL MAYOR NÚMERO DE LATAS		
	ESTUDIANTE	I	P	L	I	P	L
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							

L= LOGRADO EP= EN PROCESO EI= EN INICIO

X. REFERENCIAS

- ❖ Ministerio de Educación (2016) Programa Curricular de Educación Inicial. Perú.

ANEXOS

- **Tarros de leche**



- **Pelota de trapo**



- **Telas**



- **Crayolas y hojas**



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

III. DATOS INFORMATIVOS:

- 3.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°81015 “Uceda Meza”
- 3.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “los bolos”
- 3.3. EDAD: 3 años
- 3.4. TIEMPO: 45 minutos
- 3.5. AULA: Amarilla
- 3.6. PRACTICANTE: Aracely Geraldine Solórzano

IV. PREVISIÓN:

	COMPETENCIA	CAPACIDAD	Desempeño	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. Ejemplo: Un niño desenrosca la tapa de su botella, pela una fruta, y puede abrir y cerrar sus envases colocándoles las tapas.</p>	Observación sistemática	Guía de Observación.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Asamblea de inicio: La docente dará algunas indicaciones de cómo se va a realizar la actividad “los bolos”, se colocara tarros en el piso en forma de torre a cierta distancia para cada niño luego seguirán las indicaciones de la maestra.</p>	tarros	10’
ACTIVIDADES DE PROCESO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Desarrollo o Expresividad Motriz: La actividad motriz consiste en que se dividirá a los niños y niñas en dos grupos, y se armaran dos torres una por grupo, la torre con base de cuatro, con latas de leche, y se le dará al niño una pelota, el niño tendrá que lanzar la pelota y botar la mayor cantidad de latas, todos los niños participan.</p>	pelotas tarros	15’
ACTIVIDADES FINALES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Relajación: La mitad de los niños del aula se acostaran en el gras sus compañeros con la ayuda de gasas los pasaran suavemente por su cara, sus brazos;, al terminar cambiaran de papeles y los que estaban echados ahora realizaran la relajación a sus compañeros.</p> <p>Expresión Grafico Plástica: Después de haber realizado la actividad motriz, los niños deberán realizar un dibujo de lo que más les gusto de la actividad “los bolos”, al terminar mostraran su dibujo hablaran que es lo que dibujaron.</p> <p>Cierre: Para terminar luego de haber realizado todas las actividades podemos realizar unas preguntas : ¿Te gusto la actividad? ¿Te fue fácil lanzar la pelota?</p>	Tela de gasas Hojas boom Colores, crayones	15’

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

N ^o	ÁREA	PSICOMOTRICIDAD					
	INDICADOR	LANZA LA PELOTA CON UNA SOLA MANO			TUMBA EL MAYOR NÚMERO DE LATAS		
	ESTUDIANTE	I	P	L	I	P	L
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							

L= LOGRADO EP= EN PROCESO EI= EN INICIO

X. REFERENCIAS

- ❖ Ministerio de Educación (2016) Programa Curricular de Educación Inicial. Perú.

ANEXOS

- **Tarros de leche**



- **Pelota de trapo**



- **Telas**



- **Crayolas y hojas**



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

V. DATOS INFORMATIVOS:

- 5.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°81015 “Uceda Meza”
- 5.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “los bolos”
- 5.3. EDAD: 3 años
- 5.4. TIEMPO: 45 minutos
- 5.5. AULA: Amarilla
- 5.6. PRACTICANTE: Aracely Geraldine Solórzano

VI. PREVISIÓN:

	COMPETENCIA	CAPACIDAD	Desempeño	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. Ejemplo: Un niño desenrosca la tapa de su botella, pela una fruta, y puede abrir y cerrar sus envases colocándoles las tapas.</p>	Observación sistemática	Guía de Observación.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Asamblea de inicio: La docente dará algunas indicaciones de cómo se va a realizar la actividad “los bolos”, se colocara tarros en el piso en forma de torre a cierta distancia para cada niño luego seguirán las indicaciones de la maestra.</p>	tarros	10’
ACTIVIDADES DE PROCESO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Desarrollo o Expresividad Motriz: La actividad motriz consiste en que se dividirá a los niños y niñas en dos grupos, y se armaran dos torres una por grupo, la torre con base de cuatro, con latas de leche, y se le dará al niño una pelota, el niño tendrá que lanzar la pelota y botar la mayor cantidad de latas, todos los niños participan.</p>	pelotas tarros	15’
ACTIVIDADES FINALES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Relajación: La mitad de los niños del aula se acostaran en el gras sus compañeros con la ayuda de gasas los pasaran suavemente por su cara, sus brazos;, al terminar cambiaran de papeles y los que estaban echados ahora realizaran la relajación a sus compañeros.</p> <p>Expresión Grafico Plástica: Después de haber realizado la actividad motriz, los niños deberán realizar un dibujo de lo que más les gusto de la actividad “los bolos”, al terminar mostraran su dibujo hablaran que es lo que dibujaron.</p> <p>Cierre: Para terminar luego de haber realizado todas las actividades podemos realizar unas preguntas : ¿Te gusto la actividad? ¿Te fue fácil lanzar la pelota?</p>	Tela de gasas Hojas boom Colores, crayones	15’

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

N ^o	ÁREA	PSICOMOTRICIDAD					
	INDICADOR	LANZA LA PELOTA CON UNA SOLA MANO			TUMBA EL MAYOR NÚMERO DE LATAS		
	ESTUDIANTE	I	P	L	I	P	L
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							

L= LOGRADO EP= EN PROCESO EI= EN INICIO

X. REFERENCIAS

- ❖ Ministerio de Educación (2016) Programa Curricular de Educación Inicial. Perú.

ANEXOS

- **Tarros de leche**



- **Pelota de trapo**



- **Telas**



- **Crayolas y hojas**



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

VII. DATOS INFORMATIVOS:

- 7.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°81015 “Uceda Meza”
- 7.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “los bolos”
- 7.3. EDAD: 3 años
- 7.4. TIEMPO: 45 minutos
- 7.5. AULA: Amarilla
- 7.6. PRACTICANTE: Aracely Geraldine Solórzano

VIII. PREVISIÓN:

	COMPETENCIA	CAPACIDAD	Desempeño	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. Ejemplo: Un niño desenrosca la tapa de su botella, pela una fruta, y puede abrir y cerrar sus envases colocándoles las tapas.</p>	Observación sistemática	Guía de Observación.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Asamblea de inicio: La docente dará algunas indicaciones de cómo se va a realizar la actividad “los bolos”, se colocara tarros en el piso en forma de torre a cierta distancia para cada niño luego seguirán las indicaciones de la maestra.</p>	tarros	10’
ACTIVIDADES DE PROCESO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Desarrollo o Expresividad Motriz: La actividad motriz consiste en que se dividirá a los niños y niñas en dos grupos, y se armaran dos torres una por grupo, la torre con base de cuatro, con latas de leche, y se le dará al niño una pelota, el niño tendrá que lanzar la pelota y botar la mayor cantidad de latas, todos los niños participan.</p>	pelotas tarros	15’
ACTIVIDADES FINALES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Relajación: La mitad de los niños del aula se acostaran en el gras sus compañeros con la ayuda de gasas los pasaran suavemente por su cara, sus brazos;, al terminar cambiaran de papeles y los que estaban echados ahora realizaran la relajación a sus compañeros.</p> <p>Expresión Grafico Plástica: Después de haber realizado la actividad motriz, los niños deberán realizar un dibujo de lo que más les gusto de la actividad “los bolos”, al terminar mostraran su dibujo hablaran que es lo que dibujaron.</p> <p>Cierre: Para terminar luego de haber realizado todas las actividades podemos realizar unas preguntas : ¿Te gusto la actividad? ¿Te fue fácil lanzar la pelota?</p>	Tela de gasas Hojas boom Colores, crayones	15’

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

N ^o	ÁREA	PSICOMOTRICIDAD					
	INDICADOR	LANZA LA PELOTA CON UNA SOLA MANO			TUMBA EL MAYOR NÚMERO DE LATAS		
	ESTUDIANTE	I	P	L	I	P	L
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							

L= LOGRADO EP= EN PROCESO EI= EN INICIO

X. REFERENCIAS

- ❖ Ministerio de Educación (2016) Programa Curricular de Educación Inicial. Perú.

ANEXOS

- **Tarros de leche**



- **Pelota de trapo**



- **Telas**



- **Crayolas y hojas**



SESION DE APRENDIZAJE N°06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°81015 “Uceda Meza”
- 1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “las estatuas”
- 1.3. EDAD: 3 años
- 1.4. TIEMPO: 45 minutos
- 1.5. AULA: Amarilla
- 1.6. PRACTICANTE: Aracely Geraldine Solórzano

II. PREVISIÓN:

z	COMPETENCIA	CAPACIDAD	Desempeño	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos	Observación sistemática	Guía de Observación.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Asamblea de inicio: La docente dará algunas indicaciones de cómo se va a realizar la actividad “estatuas explicamos la actividad a realizar, dando las normas de convivencia, indicamos a los niños que saldremos al gras sintético a trabajar.</p>	Canción	10’
ACTIVIDADES DE PROCESO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Desarrollo o Expresividad Motriz: Todos los niños de pie tendrán que ir bailando al ritmo de la música “estatua” (si dice que se cojan la cabeza se cogen la cabeza, para abajo, los niños se van para abajo) siguiendo las indicaciones que nos da la canción, cuando la canción se detenga en un tiempo determinado los niños tendrán que quedarse inmóviles como estatuas y se ira repitiendo.</p>	Usb Parlante	15’
ACTIVIDADES FINALES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Relajación: Los niños deberán reunirse en parejas, un niño deberá estar parado y el otro echado con los ojos cerrados, a los niños que están parados tendrán que pasarle una plumita alrededor de su rostro, luego cambiaran de papeles el que este echado se parara y el parado se echará..</p> <p>Expresión Grafico Plástica: Después de haber realizado la actividad motriz, los niños deberán realizar un dibujo de lo que más les gusto de la actividad “estatuas”, al terminar mostraran su dibujo hablaran que es lo que dibujaron.</p> <p>Cierre: Para terminar luego de haber realizado todas las actividades podemos realizar unas preguntas : ¿Te gusto la actividad? ¿Te fue fácil quedarte como estatua?</p>	Pluma Hojas boom Colores, crayones	15’

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

N°	ÁREA	PSICOMOTRICIDAD					
	INDICADOR	SIGUE EL RITMO DE LA MÚSICA			RESPETA EL TIEMPO DE LA MÚSICA		
	ESTUDIANTE	I	P	L	I	P	L
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							

L= LOGRADO EP= EN PROCESO EI= EN INICIO

X. REFERENCIAS

- ❖ Ministerio de Educación (2016) Programa Curricular de Educación Inicial. Perú.

ANEXOS

- Canción estatuas

Estatua xuxa



Mano a cabeza, a la cintura
un pie adelante y el otro atrás,
ahora no puedes moverte más ¡estatua!

Un brazo arriba, un brazo adelante,
cruzando las piernas, colita hacia atrás,
ahora no puedes, moverte más, ¡Estatua!

Girando. Girando, bracitos de lado,
no pueden parar, continúen girando,
yo quiero ver quién es el que puede quedar parado ¡estatua!

Mano a cabeza, a la cintura
Un pie adelante y el otro atrás,
ahora no puedes moverte más ¡estatua!

mover la cabeza, mover las dos manos,
con mucho revuelo, hasta el suelo,
yo quiero ver quién es el que puede quedar parado,
y vamos a girar ,girar,

gira,gira,en el lugar, y nadie se puede caer,
voy a contar y terminar,tres,dos,uno! estatua



usb



- parlante



- Pluma



- **Crayolas y hojas**



SESION DE APRENDIZAJE N°06

III. DATOS INFORMATIVOS:

- 3.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°81015 “Uceda Meza”
- 3.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “las estatuas”
- 3.3. EDAD: 3 años
- 3.4. TIEMPO: 45 minutos
- 3.5. AULA: Amarilla
- 3.6. PRACTICANTE: Aracely Geraldine Solórzano

IV. PREVISIÓN:

z	COMPETENCIA	CAPACIDAD	Desempeño	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos	Observación sistemática	Guía de Observación.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Asamblea de inicio: La docente dará algunas indicaciones de cómo se va a realizar la actividad “estatuas explicamos la actividad a realizar, dando las normas de convivencia, indicamos a los niños que saldremos al gras sintético a trabajar.</p>	Canción	10’
ACTIVIDADES DE PROCESO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Desarrollo o Expresividad Motriz: Todos los niños de pie tendrán que ir bailando al ritmo de la música “estatua” (si dice que se cojan la cabeza se cogen la cabeza, para abajo, los niños se van para abajo) siguiendo las indicaciones que nos da la canción, cuando la canción se detenga en un tiempo determinado los niños tendrán que quedarse inmóviles como estatuas y se ira repitiendo.</p>	Usb Parlante	15’
ACTIVIDADES FINALES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Relajación: Los niños deberán reunirse en parejas, un niño deberá estar parado y el otro echado con los ojos cerrados, a los niños que están parados tendrán que pasarle una plumita alrededor de su rostro, luego cambiaran de papeles el que este echado se parara y el parado se echará..</p> <p>Expresión Grafico Plástica: Después de haber realizado la actividad motriz, los niños deberán realizar un dibujo de lo que más les gusto de la actividad “estatuas”, al terminar mostraran su dibujo hablaran que es lo que dibujaron.</p> <p>Cierre: Para terminar luego de haber realizado todas las actividades podemos realizar unas preguntas : ¿Te gusto la actividad? ¿Te fue fácil quedarte como estatua?</p>	Pluma Hojas boom Colores, crayones	15’

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

N°	ÁREA	PSICOMOTRICIDAD					
	INDICADOR	SIGUE EL RITMO DE LA MÚSICA			RESPETA EL TIEMPO DE LA MÚSICA		
	ESTUDIANTE	I	P	L	I	P	L
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							

L= LOGRADO EP= EN PROCESO EI= EN INICIO

X. REFERENCIAS

- ❖ Ministerio de Educación (2016) Programa Curricular de Educación Inicial. Perú.

ANEXOS

- Canción estatuas

Estatua xuxa



Mano a cabeza, a la cintura
un pie adelante y el otro atrás,
ahora no puedes moverte más ¡estatua!

Un brazo arriba, un brazo adelante,
cruzando las piernas, colita hacia atrás,
ahora no puedes, moverte más, ¡Estatua!

Girando. Girando, bracitos de lado,
no pueden parar, continúen girando,
yo quiero ver quién es el que puede quedar parado ¡estatua!

Mano a cabeza, a la cintura
Un pie adelante y el otro atrás,
ahora no puedes moverte más ¡estatua!

mover la cabeza, mover las dos manos,
con mucho revuelo, hasta el suelo,
yo quiero ver quién es el que puede quedar parado,
y vamos a girar ,girar,

gira,gira,en el lugar, y nadie se puede caer,
voy a contar y terminar,tres,dos,uno! estatua



usb



- parlante



- **Pluma**



- **Crayolas y hojas**



SESION DE APRENDIZAJE N°07

V. DATOS INFORMATIVOS:

- 5.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°81015 “Uceda Meza”
- 5.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “las estatuas”
- 5.3. EDAD: 3 años
- 5.4. TIEMPO: 45 minutos
- 5.5. AULA: Amarilla
- 5.6. PRACTICANTE: Aracely Geraldine Solórzano

VI. PREVISIÓN:

z	COMPETENCIA	CAPACIDAD	Desempeño	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos	Observación sistemática	Guía de Observación.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Asamblea de inicio: La docente dará algunas indicaciones de cómo se va a realizar la actividad “estatuas explicamos la actividad a realizar, dando las normas de convivencia, indicamos a los niños que saldremos al gras sintético a trabajar.</p>	Canción	10’
ACTIVIDADES DE PROCESO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Desarrollo o Expresividad Motriz: Todos los niños de pie tendrán que ir bailando al ritmo de la música “estatua” (si dice que se cojan la cabeza se cogen la cabeza, para abajo, los niños se van para abajo) siguiendo las indicaciones que nos da la canción, cuando la canción se detenga en un tiempo determinado los niños tendrán que quedarse inmóviles como estatuas y se ira repitiendo.</p>	Usb Parlante	15’
ACTIVIDADES FINALES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Relajación: Los niños deberán reunirse en parejas, un niño deberá estar parado y el otro echado con los ojos cerrados, a los niños que están parados tendrán que pasarle una plumita alrededor de su rostro, luego cambiaran de papeles el que este echado se parara y el parado se echará..</p> <p>Expresión Grafico Plástica: Después de haber realizado la actividad motriz, los niños deberán realizar un dibujo de lo que más les gusto de la actividad “estatuas”, al terminar mostraran su dibujo hablaran que es lo que dibujaron.</p> <p>Cierre: Para terminar luego de haber realizado todas las actividades podemos realizar unas preguntas : ¿Te gusto la actividad? ¿Te fue fácil quedarte como estatua?</p>	Pluma Hojas boom Colores, crayones	15’

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

N°	ÁREA	PSICOMOTRICIDAD					
	INDICADOR	SIGUE EL RITMO DE LA MÚSICA			RESPETA EL TIEMPO DE LA MÚSICA		
	ESTUDIANTE	I	P	L	I	P	L
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							

L= LOGRADO EP= EN PROCESO EI= EN INICIO

X. REFERENCIAS

- ❖ Ministerio de Educación (2016) Programa Curricular de Educación Inicial. Perú.

ANEXOS

- Canción estatuas

Estatua xuxa



Mano a cabeza, a la cintura
un pie adelante y el otro atrás,
ahora no puedes moverte más ¡estatua!

Un brazo arriba, un brazo adelante,
cruzando las piernas, colita hacia atrás,
ahora no puedes, moverte más, ¡Estatua!

Girando. Girando, bracitos de lado,
no pueden parar, continúen girando,
yo quiero ver quién es el que puede quedar parado ¡estatua!

Mano a cabeza, a la cintura
Un pie adelante y el otro atrás,
ahora no puedes moverte más ¡estatua!

mover la cabeza, mover las dos manos,
con mucho revuelo, hasta el suelo,
yo quiero ver quién es el que puede quedar parado,
y vamos a girar ,girar,

gira,gira,en el lugar, y nadie se puede caer,
voy a contar y terminar,tres,dos,uno! estatua



usb



- parlante



- **Pluma**



- **Crayolas y hojas**



SESION DE APRENDIZAJE N°08

VII. DATOS INFORMATIVOS:

- 7.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°81015 “Uceda Meza”
7.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “las estatuas”
7.3. EDAD: 3 años
7.4. TIEMPO: 45 minutos
7.5. AULA: Amarilla
7.6. PRACTICANTE: Aracely Geraldine Solórzano

VIII. PREVISIÓN:

z	COMPETENCIA	CAPACIDAD	Desempeño	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos	Observación sistemática	Guía de Observación.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Asamblea de inicio: La docente dará algunas indicaciones de cómo se va a realizar la actividad “estatuas explicamos la actividad a realizar, dando las normas de convivencia, indicamos a los niños que saldremos al gras sintético a trabajar.</p>	Canción	10’
ACTIVIDADES DE PROCESO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Desarrollo o Expresividad Motriz: Todos los niños de pie tendrán que ir bailando al ritmo de la música “estatua” (si dice que se cojan la cabeza se cogen la cabeza, para abajo, los niños se van para abajo) siguiendo las indicaciones que nos da la canción, cuando la canción se detenga en un tiempo determinado los niños tendrán que quedarse inmóviles como estatuas y se ira repitiendo.</p>	Usb Parlante	15’
ACTIVIDADES FINALES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Relajación: Los niños deberán reunirse en parejas, un niño deberá estar parado y el otro echado con los ojos cerrados, a los niños que están parados tendrán que pasarle una plumita alrededor de su rostro, luego cambiaran de papeles el que este echado se parara y el parado se echará..</p> <p>Expresión Grafico Plástica: Después de haber realizado la actividad motriz, los niños deberán realizar un dibujo de lo que más les gusto de la actividad “estatuas”, al terminar mostraran su dibujo hablaran que es lo que dibujaron.</p> <p>Cierre: Para terminar luego de haber realizado todas las actividades podemos realizar unas preguntas : ¿Te gusto la actividad? ¿Te fue fácil quedarte como estatua?</p>	Pluma Hojas boom Colores, crayones	15’

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

N°	ÁREA	PSICOMOTRICIDAD					
	INDICADOR	SIGUE EL RITMO DE LA MÚSICA			RESPETA EL TIEMPO DE LA MÚSICA		
	ESTUDIANTE	I	P	L	I	P	L
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							

L= LOGRADO EP= EN PROCESO EI= EN INICIO

X. REFERENCIAS

- ❖ Ministerio de Educación (2016) Programa Curricular de Educación Inicial. Perú.

ANEXOS

- Canción estatuas

Estatua xuxa



Mano a cabeza, a la cintura
un pie adelante y el otro atrás,
ahora no puedes moverte más ¡estatua!

Un brazo arriba, un brazo adelante,
cruzando las piernas, colita hacia atrás,
ahora no puedes, moverte más, ¡Estatua!

Girando. Girando, bracitos de lado,
no pueden parar, continúen girando,
yo quiero ver quién es el que puede quedar parado ¡estatua!

Mano a cabeza, a la cintura
Un pie adelante y el otro atrás,
ahora no puedes moverte más ¡estatua!

mover la cabeza, mover las dos manos,
con mucho revuelo, hasta el suelo,
yo quiero ver quién es el que puede quedar parado,
y vamos a girar ,girar,

gira,gira,en el lugar, y nadie se puede caer,
voy a contar y terminar,tres,dos,uno! estatua



usb



- parlante



- **Pluma**



- **Crayolas y hojas**



SESION DE APRENDIZAJE N°09

IX. DATOS INFORMATIVOS:

- 9.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°81015 “Uceda Meza”
9.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “las estatuas”
9.3. EDAD: 3 años
9.4. TIEMPO: 45 minutos
9.5. AULA: Amarilla
9.6. PRACTICANTE: Aracely Geraldine Solórzano

X. PREVISIÓN:

z	COMPETENCIA	CAPACIDAD	Desempeño	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos	Observación sistemática	Guía de Observación.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Asamblea de inicio: La docente dará algunas indicaciones de cómo se va a realizar la actividad “estatuas explicamos la actividad a realizar, dando las normas de convivencia, indicamos a los niños que saldremos al gras sintético a trabajar.</p>	Canción	10’
ACTIVIDADES DE PROCESO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Desarrollo o Expresividad Motriz: Todos los niños de pie tendrán que ir bailando al ritmo de la música “estatua” (si dice que se cojan la cabeza se cogen la cabeza, para abajo, los niños se van para abajo) siguiendo las indicaciones que nos da la canción, cuando la canción se detenga en un tiempo determinado los niños tendrán que quedarse inmóviles como estatuas y se ira repitiendo.</p>	Usb Parlante	15’
ACTIVIDADES FINALES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Relajación: Los niños deberán reunirse en parejas, un niño deberá estar parado y el otro echado con los ojos cerrados, a los niños que están parados tendrán que pasarle una plumita alrededor de su rostro, luego cambiaran de papeles el que este echado se parara y el parado se echará..</p> <p>Expresión Grafico Plástica: Después de haber realizado la actividad motriz, los niños deberán realizar un dibujo de lo que más les gusto de la actividad “estatuas”, al terminar mostraran su dibujo hablaran que es lo que dibujaron.</p> <p>Cierre: Para terminar luego de haber realizado todas las actividades podemos realizar unas preguntas : ¿Te gusto la actividad? ¿Te fue fácil quedarte como estatua?</p>	Pluma Hojas boom Colores, crayones	15’

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

N°	ÁREA	PSICOMOTRICIDAD					
	INDICADOR	SIGUE EL RITMO DE LA MÚSICA			RESPETA EL TIEMPO DE LA MÚSICA		
	ESTUDIANTE	I	P	L	I	P	L
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							

L= LOGRADO EP= EN PROCESO EI= EN INICIO

X. REFERENCIAS

- ❖ Ministerio de Educación (2016) Programa Curricular de Educación Inicial. Perú.

ANEXOS

- Canción estatuas

Estatua xuxa



Mano a cabeza, a la cintura
un pie adelante y el otro atrás,
ahora no puedes moverte más ¡estatua!

Un brazo arriba, un brazo adelante,
cruzando las piernas, colita hacia atrás,
ahora no puedes, moverte más, ¡Estatua!

Girando. Girando, bracitos de lado,
no pueden parar, continúen girando,
yo quiero ver quién es el que puede quedar parado ¡estatua!

Mano a cabeza, a la cintura
Un pie adelante y el otro atrás,
ahora no puedes moverte más ¡estatua!

mover la cabeza, mover las dos manos,
con mucho revuelo, hasta el suelo,
yo quiero ver quién es el que puede quedar parado,
y vamos a girar ,girar,

gira,gira,en el lugar, y nadie se puede caer,
voy a contar y terminar,tres,dos,uno! estatua



usb



- parlante



- **Pluma**



- **Crayolas y hojas**



SESION DE APRENDIZAJE N°10

XI. DATOS INFORMATIVOS:

- 11.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°81015 “Uceda Meza”
- 11.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “las estatuas”
- 11.3. EDAD: 3 años
- 11.4. TIEMPO: 45 minutos
- 11.5. AULA: Amarilla
- 11.6. PRACTICANTE: Aracely Geraldine Solórzano

XII. PREVISIÓN:

z	COMPETENCIA	CAPACIDAD	Desempeño	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos	Observación sistemática	Guía de Observación.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Asamblea de inicio: La docente dará algunas indicaciones de cómo se va a realizar la actividad “estatuas explicamos la actividad a realizar, dando las normas de convivencia, indicamos a los niños que saldremos al gras sintético a trabajar.</p>	Canción	10’
ACTIVIDADES DE PROCESO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Desarrollo o Expresividad Motriz: Todos los niños de pie tendrán que ir bailando al ritmo de la música “estatua” (si dice que se cojan la cabeza se cogen la cabeza, para abajo, los niños se van para abajo) siguiendo las indicaciones que nos da la canción, cuando la canción se detenga en un tiempo determinado los niños tendrán que quedarse inmóviles como estatuas y se ira repitiendo.</p>	Usb Parlante	15’
ACTIVIDADES FINALES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Relajación: Los niños deberán reunirse en parejas, un niño deberá estar parado y el otro echado con los ojos cerrados, a los niños que están parados tendrán que pasarle una plumita alrededor de su rostro, luego cambiaran de papeles el que este echado se parara y el parado se echará..</p> <p>Expresión Grafico Plástica: Después de haber realizado la actividad motriz, los niños deberán realizar un dibujo de lo que más les gusto de la actividad “estatuas”, al terminar mostraran su dibujo hablaran que es lo que dibujaron.</p> <p>Cierre: Para terminar luego de haber realizado todas las actividades podemos realizar unas preguntas : ¿Te gusto la actividad? ¿Te fue fácil quedarte como estatua?</p>	Pluma Hojas boom Colores, crayones	15’

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

N ^o	ÁREA	PSICOMOTRICIDAD					
	INDICADOR	SIGUE EL RITMO DE LA MÚSICA			RESPETA EL TIEMPO DE LA MÚSICA		
	ESTUDIANTE	I	P	L	I	P	L
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							

L= LOGRADO EP= EN PROCESO EI= EN INICIO

X. REFERENCIAS

- ❖ Ministerio de Educación (2016) Programa Curricular de Educación Inicial. Perú.

ANEXOS

- Canción estatuas

Estatua xuxa



Mano a cabeza, a la cintura
un pie adelante y el otro atrás,
ahora no puedes moverte más ¡estatua!

Un brazo arriba, un brazo adelante,
cruzando las piernas, colita hacia atrás,
ahora no puedes, moverte más, ¡Estatua!

Girando. Girando, bracitos de lado,
no pueden parar, continúen girando,
yo quiero ver quién es el que puede quedar parado ¡estatua!

Mano a cabeza, a la cintura
Un pie adelante y el otro atrás,
ahora no puedes moverte más ¡estatua!

mover la cabeza, mover las dos manos,
con mucho revuelo, hasta el suelo,
yo quiero ver quién es el que puede quedar parado,
y vamos a girar ,girar,

gira,gira,en el lugar, y nadie se puede caer,
voy a contar y terminar,tres,dos,uno! estatua



usb



- parlante



- **Pluma**



- **Crayolas y hojas**



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°81015 “Uceda Meza”
- 1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “muñeco de goma”
- 1.3. EDAD: 3 años
- 1.4. TIEMPO: 45 minutos
- 1.5. AULA: Amarilla
- 1.6. PRACTICANTE: Aracely Geraldine Solórzano

II. PREVISIÓN

N	COMPETENCIA	CAPACIDAD	Desempeño	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
P S I C O M O T R I C I D A D	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalment e	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos	Observación sistemática	Guía de Observación.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Asamblea de inicio: La docente dará algunas indicaciones de cómo se va a realizar la actividad “muñecos de goma”, y mostrara la sogá dando las normas de convivencia, indicamos a los niños que saldremos al gras sintético a trabajar.</p>	Soga	10’
ACTIVIDADES DE PROCESO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Desarrollo o Expresividad Motriz: Dos compañeros mantendrán una sogá sujeta con las dos manos paralelas al suelo, los demás niños irán pasando uno a uno por debajo de la sogá echando el cuerpo hacia atrás y manteniendo el equilibrio. La sogá se irá bajando cada vez más y más, hasta un determinado punto .</p>	Soga	15’
ACTIVIDADES FINALES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Relajación: Todos los niños deberán estar echados en una sola recta, con la barriga hacia arriba y cerrados los ojos; se les pasara dos tipo de telas diferentes a parte del papel crepe por sus rostros para que sientan sus texturas, la actividad se llevara a cabo con música de fondo relajante.</p> <p>Expresión Grafico Plástica: Después de haber realizado la actividad motriz, los niños deberán realizar un dibujo de lo que más les gusto de la actividad muñecos e goma”, al terminar mostraran su dibujo hablaran que es lo que dibujaron.</p> <p>Cierre: Para terminar luego de haber realizado todas las actividades podemos realizar unas preguntas : ¿Te gusto la actividad? ¿Te fue fácil pasar debajo de la sogá?</p>	<p>Tela de gasas</p> <p>Papel crepe</p> <p>Hojas</p> <p>Crayolas</p>	15’

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

Nº	ÁREA	PSICOMOTRICIDAD					
	INDICADOR	Echa el cuerpo hacia atrás para pasar			Pasa sin topar la soga		
	ESTUDIANTE	I	P	L	I	P	L
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							

L= LOGRADO EP= EN PROCESO EI= EN INICIO

X. REFERENCIAS

❖ **Ministerio de Educación (2016) Programa Curricular de Educación Inicial. Perú.**

ANEXOS

- **Soga**



- **Papel crepe**



- **Telas**



- **Crayolas y hojas**



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°81015 “Uceda Meza”
- 1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “el transportador ”
- 1.3. EDAD: 3 años
- 1.4. TIEMPO: 45 minutos
- 1.5. AULA: Amarilla
- 1.6. PRACTICANTE: Aracely Geraldine Solórzano

II. PREVISIÓN

N	COMPETENCIA	CAPACIDAD	Desempeño	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
P S I C O M O T R I C I D A D	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos	Observación sistemática	Guía de Observación

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Asamblea de inicio: La docente dará algunas indicaciones de cómo se va a realizar la actividad “el transportador”, se mostrara las líneas de tecno por que representaran el camino, dando las normas de convivencia, indicamos a los niños que saldremos al gras sintético a trabajar.</p>	Caminito de tecnopor	10'
ACTIVIDADES DE PROCESO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Desarrollo o Expresividad Motriz Colocamos tres líneas una línea recta, una línea zigzag, y una línea combinada, cada niño tendrá que coger una pelota, y se lo colocará encima de la cabeza sujeta con las manos y tendrá que atravesar las líneas, manteniendo el equilibrio sin tumbar la pelota y sin pisar el piso, ya que imaginaremos que en el suelo ay cocodrilos y si caemos nos puede comer</p>	Caminito de tecnopor	15'
ACTIVIDADES FINALES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Relajación: Los niños deberán reunirse en parejas, un niño deberá estar sentado y el otro echado con los ojos cerrados, a los niños que están sentados se les repartirá algodón para que pasen por sus compañeros en su cara, brazos y piernas las partes que estén descubiertas, con música de relajación de fondo.</p> <p>Expresión Grafico Plástica: Después de haber realizado la actividad motriz, los niños deberán realizar un dibujo de lo que más les gusto de la actividad “ el ransportador”, al terminar mostraran su dibujo hablaran que es lo que dibujaron.</p> <p>Cierre: Para terminar luego de haber realizado todas las actividades podemos realizar unas preguntas : ¿Te gusto la actividad? ¿Te fue fácil pasar el caminito?</p>	Algodón Hojas Crayolas	15'

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

N ^o	ÁREA	PSICOMOTRICIDAD					
	INDICADOR	TRANSPORTA LAS PELOTAS SIN CAERLA			MANTIENE EL EQUILIBRIO POR EL CAMINO SIN CAERSE		
	ESTUDIANTE	I	P	L	I	P	L
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							

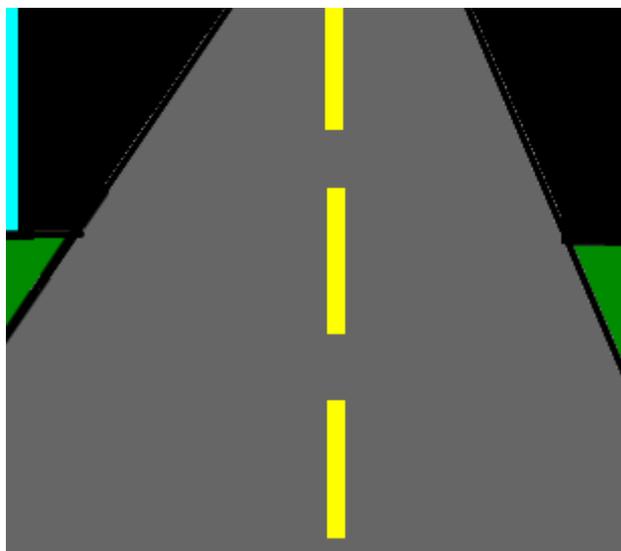
L= LOGRADO EP= EN PROCESO EI= EN INICIO

X. REFERENCIAS

- ❖ Ministerio de Educación (2016) Programa Curricular de Educación Inicial. Perú.

ANEXOS

- Camino



- Algodón



- Crayolas y hojas



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°13

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°81015 “Uceda Meza”
- 1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “apunta al cubo ”
- 1.3. EDAD: 3 años
- 1.4. TIEMPO: 45 minutos
- 1.5. AULA: Amarilla
- 1.6. PRACTICANTE: Aracely Geraldine Solórzano

II. PREVISIÓN:

z	COMPETENCIA	CAPACIDAD	Desempeño	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. Ejemplo: Un niño desenrosca la tapa de su botella, pela una fruta, y puede abrir y cerrar sus envases colocándoles las tapas.</p>	Observación sistemática	Guía de Observación.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Asamblea de inicio: La docente dará algunas indicaciones de cómo se va a realizar la actividad “apunta al cubo r”, se mostrara las pelotas y la caja , dando las normas de convivencia, indicamos a los niños que saldremos al gras sintético a trabajar.</p>	<p>Pelotas Caja</p>	<p>10’</p>
ACTIVIDADES DE PROCESO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Desarrollo o Expresividad Motriz Se dividirá a los niños en dos grupos y se pondrá una caja por equipo a una distancia determinada, se le dará una cantidad exacta de pelotas por grupo, los niños tendrán que lanzar la pelota con una mano y tratar de que esta entre a la caja, grupo que tenga la mayor cantidad de pelotas gana. Todos participan .</p>	<p>Pelotas Caja</p>	<p>15’</p>
ACTIVIDADES FINALES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Relajación: Los niños deberán reunirse en parejas, un niño deberá estar sentado y el otro echado con los ojos cerrados, a los niños que están sentados se les repartirá um globo para que pasen por sus compañeros en su cara, brazos y piernas las partes que estén descubiertas, con música de relajación de fondo.</p> <p>Expresión Grafico Plástica: Después de haber realizado la actividad motriz, los niños deberán realizar un dibujo de lo que más les gusto de la actividad “apunta al cubo”, al terminar mostraran su dibujo hablaran que es lo que dibujaron.</p> <p>Cierre: Para terminar luego de haber realizado todas las actividades podemos realizar unas preguntas :</p> <p>¿Te gusto la actividad? ¿Te fue fácil encestar?</p>	<p>globo Hojas Crayolas</p>	<p>15’</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

N°	ÁREA	PSICOMOTRICIDAD					
	INDICADOR	LANZA LA PELOTA CON UNA MANO			ENCESTA		
	ESTUDIANTE	I	P	L	I	P	L
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							

❖ Ministerio de Educación (2016) Programa Curricular de Educación Inicial. Perú.

L= LOGRADO EP= EN PROCESO EI= EN INICIO

X. REFERENCIAS

ANEXOS

- Caja



- Pelotas



- **Crayolas y hojas**



- **Globos**

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°81015 “Uceda Meza”
- 1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “apunta al cubo ”
- 1.3. EDAD: 3 años
- 1.4. TIEMPO: 45 minutos
- 1.5. AULA: Amarilla
- 1.6. PRACTICANTE: Aracely Geraldine Solórzano

II. PREVISIÓN:

z	COMPETENCIA	CAPACIDAD	Desempeño	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. Ejemplo: Un niño desenrosca la tapa de su botella, pela una fruta, y puede abrir y cerrar sus envases colocándoles las tapas.</p>	Observación sistemática	Guía de Observación.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°15

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: N°81015 “Uceda Meza”
- 1.2. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD: “apunta al cubo ”
- 1.3. EDAD: 3 años
- 1.4. TIEMPO: 45 minutos
- 1.5. AULA: Amarilla
- 1.6. PRACTICANTE: Aracely Geraldine Solórzano

II. PREVISIÓN:

z	COMPETENCIA	CAPACIDAD	Desempeño	TÉCNICA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos</p> <p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses. Ejemplo: Un niño desenrosca la tapa de su botella, pela una fruta, y puede abrir y cerrar sus envases colocándoles las tapas.</p>	Observación sistemática	Guía de Observación.

III. DESARROLLO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

ACTIVIDADES DE INICIO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Asamblea de inicio: La docente dará algunas indicaciones de cómo se va a realizar la actividad “apunta al cubo r”, se mostrara las pelotas y la caja , dando las normas de convivencia, indicamos a los niños que saldremos al gras sintético a trabajar.</p>	<p>Pelotas Caja</p>	<p>10’</p>
ACTIVIDADES DE PROCESO	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Desarrollo o Expresividad Motriz Se dividirá a los niños en dos grupos y se pondrá una caja por equipo a una distancia determinada, se le dará una cantidad exacta de pelotas por grupo, los niños tendrán que lanzar la pelota con una mano y tratar de que esta entre a la caja, grupo que tenga la mayor cantidad de pelotas gana. Todos participan .</p>	<p>Pelotas Caja</p>	<p>15’</p>
ACTIVIDADES FINALES	MEDIOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Relajación: Los niños deberán reunirse en parejas, un niño deberá estar sentado y el otro echado con los ojos cerrados, a los niños que están sentados se les repartirá un globo para que pasen por sus compañeros en su cara, brazos y piernas las partes que estén descubiertas, con música de relajación de fondo.</p> <p>Expresión Grafico Plástica: Después de haber realizado la actividad motriz, los niños deberán realizar un dibujo de lo que más les gusto de la actividad “apunta al cubo”, al terminar mostraran su dibujo hablaran que es lo que dibujaron.</p> <p>Cierre: Para terminar luego de haber realizado todas las actividades podemos realizar unas preguntas :</p> <p>¿Te gusto la actividad? ¿Te fue fácil encestar?</p>	<p>globo Hojas Crayolas</p>	<p>15’</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Guía de observación

N°	ÁREA	PSICOMOTRICIDAD					
	INDICADOR	LANZA LA PELOTA CON UNA MANO			ENCESTA		
	ESTUDIANTE	I	P	L	I	P	L
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							

❖ Ministerio de Educación (2016) Programa Curricular de Educación Inicial. Perú.

L= LOGRADO EP= EN PROCESO EI= EN INICIO

X. REFERENCIAS

ANEXOS

- Caja



- Pelotas







INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 81015
"CARLOS E. UCEDA MEZA"
TRUJILLO

"Año del Diálogo y la Reconciliación Nacional"

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE MENORES
N°81015 "CARLOS E. UCEDA MEZA" que suscribe:

HACE CONSTAR:

Que, la alumna **ARAVELY GERALDINE SOLÓRZANO AVALOS**, interna del X Ciclo de la Facultad de Educación e Idiomas de la Escuela Académico Profesional de Educación Inicial de la Universidad "Cesar Vallejo" aplicó la Tesis denominada **"PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA TRUJILLO, 2018"**, por haber realizado el estudio correspondiente en el aula amarilla de 3 años como grupo experimental de esta institución educativa, el mismo que ha permitido visualizar el enfoque actual de la administración

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Trujillo, 02 de julio de 2018



[Handwritten Signature]
Dra. Sonia Mariel Obeso Rodríguez
Directora

Estudio y Acción

Mz. Ch2 Lt.17 V Etapa Urb. Monserrate – teléfono 422268



FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

El Jurado Evaluador integrado por los profesores:

Presidente: Dr. JORGE OCTAVIO SAENZ PIEDRA
Secretario: MG. GISELLE LIZBETH SILVA LOPEZ
Vocal: MG. ROXANA MILAGRITOS REYES GONZALEZ

Se reunió para recibir la sustentación de la Tesis titulada

EL JUEGO LUDICO PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, TRUJILLO, 2018.

Presentada por don (a):

SOLÓRZANO AVALOS, ARACELY GERALDINE

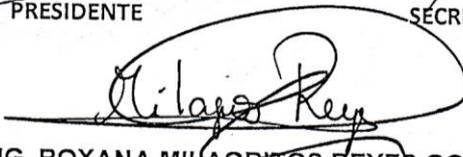
Terminada la exposición y absueltas las preguntas se consolidó las notas asignadas por cada miembro del Jurado, otorgándole el calificativo de:
15 (números) Quince (letras), por lo que, EL JURADO, emitió el siguiente DICTAMEN:

Aprobada por Unanimidad

Trujillo 04 de julio del 2018


Dr. JORGE OCTAVIO SAENZ PIEDRA
PRESIDENTE


MG. GISELLE LIZBETH SILVA LOPEZ
SECRETARIO


MG. ROXANA MILAGRITOS REYES GONZALEZ
VOCAL

NOTA: En el caso de que haya observaciones en el informe, el estudiante debe levantar las observaciones para dar el pase a Resolución.