

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juegos propuestos y motricidad gruesa, en estudiantes de 5
años - IEI N° 392, Macas.**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL

Autor

Abanto Zavaleta, Diana Fiorela

Asesor

Zamora Rojas, Alix

Celendín – Perú

2019

1. Palabras clave

Tema: Juegos propuestos, motricidad gruesa

Especialidad: Educación inicial

Topic: Proposed games, gross motor skills

Specialty: Initial education

2. Línea de investigación

Línea de investigación: Teoría y métodos educativos

Área: Ciencias sociales

Subárea: Ciencias de la educación

Disciplina: Educación general

Juegos propuestos y motricidad gruesa, en estudiantes de 5 años - IEI N° 392, Macas.

3. Resumen

El presente estudio titulado: Juegos propuestos y motricidad gruesa, en estudiantes de 5 años, IEI N° 392, Macas, tuvo como propósito determinar en qué medida la aplicación de juegos propuestos, como estrategia didáctica, mejora la motricidad gruesa, en estudiantes de 5 años de la IEI N° 392, del caserío de Macas. El tipo de investigación es aplicada, y el diseño pre experimental con un solo grupo; método inductivo deductivo y evaluaciones de pre y pos test. La muestra la conformaron 20 niños de 5 años de la IEI N° 392, Macas, a los que se les evaluó a través de la técnica de la observación, con aplicación de listas de cotejo. La hipótesis referida a la variable dependiente: motricidad gruesa, fue contrastada mediante la herramienta estadística no paramétrica de Wilcoxon, la misma que tanto a nivel de las dimensiones consideradas: dominio corporal estático, dominio corporal dinámico, lo mismo que a nivel global entre las variables de estudio, mostró diferencias significativas entre las medias de las muestras entre el pre test y post test. El p value de 0.000, permitió concluir que la variable dependiente motricidad gruesa, mejora significativamente a partir de la aplicación de la estrategia didáctica de juegos propuestos.

4. Abstract

The present study entitled: Proposed games and gross motor skills, in 5-year-old students, IEI No. 392, Macas, had the purpose of determining to what extent the application of proposed games, as a didactic strategy, improves gross motor skills, in students aged 5 years of IEI N ° 392, from the Macas hamlet. The type of research is applied, and the pre-experimental design with a single group; deductive inductive method and pre and post test evaluations. The sample was made up of 20 5-year-old children from IEI No. 392, Macas, who were evaluated through the observation technique, with the application of checklists. The hypothesis regarding the dependent variable: gross motor skills, was tested using the Wilcoxon non-parametric statistical tool, the same as both at the level of the dimensions considered: static body domain, dynamic body domain, the same as globally among the variables. study showed significant differences between the sample means between the pretest and posttest. The p value of 0.000, allowed us to conclude that the gross motor dependent variable improves significantly from the application of the didactic strategy of the proposed games.

Índice de Contenidos

1. Palabras clave.....	i
2. Línea de investigación.....	i
3. Resumen.....	iii
4. Abstract	iv
Introducción	1
1. Antecedentes y fundamentación científica.....	1
1.1. Antecedentes.....	1
1.2. Fundamentación científica.....	6
2. Justificación de la investigación.....	24
3. Problema.	25
4. Conceptuación y operacionalización de las variables.	26
4.1. Definición conceptual.....	26
4.2. Definición operacional.	26
5. Hipótesis.....	30
6. Objetivos	30
6.1. General	30
6.2. Específicos.....	30
7. Metodología	31
7.1. Tipo y diseño de investigación	31
7.2. Población - Muestra.....	31
8. Procesamiento y análisis de la información	32
Resultados	33

9.	Estadística descriptiva	33
9.1.	Variable juegos propuestos.....	33
9.2.	Variable: Motricidad gruesa.....	35
10.	Estadística inferencial	39
10.1.	Formulación de la hipótesis	39
10.2.	Nivel de significancia:	39
10.3.	Elección de la prueba estadística	39
10.4.	Estimación del p valor.....	40
	Análisis y discusión	44
11.	Análisis.....	44
12.	Discusión.....	46
	Conclusiones	47
	Recomendaciones.....	48
	Referencias Bibliográficas	49

Lista de Tablas

Tabla 1	Matriz de operacionalización de variables.....	28
Tabla 2	Resumen estadístico de la variable juegos propuestos durante diez sesiones de aprendizaje.	33
Tabla 3	Descriptivo del Pre Test: variable motricidad gruesa.	35
Tabla 4	Descriptivo del Post Test: variable motricidad gruesa.	36
Tabla 5	Rangos comparativos de la dimensión: Dominio corporal dinámico; Pre Test y Post Test.....	40
Tabla 6	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, dimensión: Dominio corporal dinámico (Post Test - Pre Test).	40
Tabla 7	Rangos comparativos de la dimensión: Dominio corporal estático; Pre Test y Post Test.....	41
Tabla 8	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, dimensión: Dominio corporal estático (Post Test - Pre Test).....	41
Tabla 9	Rangos comparativos; Pre Test y Post Test.	42
Tabla 10	Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, Post Test - Pre Test.	42
Tabla 11	Consolidado de evaluación variable independiente: Juegos propuestos....	57
Tabla 12	Consolidado de evaluación Pre Test - variable motricidad gruesa.	58
Tabla 13	Consolidado de evaluación Post Test - variable motricidad gruesa.	59

Lista de Figuras

Figura 1 Puntuaciones de las dimensiones de la variable juegos propuestos durante diez sesiones de aprendizaje.	34
Figura 2 Puntuación de las dimensiones de la variable: Motricidad gruesa - Pre Test.	36
Figura 3 Puntuación de las dimensiones de la variable: Motricidad gruesa - Post Test.	37
Figura 4 Comparativo entre el pre test y post test de la variable: Motricidad gruesa.	38
Figura 5 Cuadro comparativo a nivel de las dimensiones de la variable motricidad gruesa, tanto en el pre test y post test.	38

Introducción

1. Antecedentes y fundamentación científica.

1.1. Antecedentes

1.1.1. A nivel internacional.

Delgado, (2016), desarrolló un estudio sobre la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de tres años. Producto de su trabajo fue el establecimiento de una guía metodológica dirigida a docentes de inicial, la que ponía énfasis en una pedagogía eminentemente constructivista, que fue utilizada por los docentes de la institución, en concordancia con las políticas educativas mediante las cuales se brinda responsabilidad a las escuelas para detectar, intervenir y prevenir aquello que pueda significar dificultades para un desarrollo óptimo del estudiante. En base a una metodología inductiva deductiva y a partir de encuestas a maestras y fichas de observación a los estudiantes, estableció la existencia de niños con bajo nivel de motricidad gruesa. Se mencionan las siguientes conclusiones: a) Los juegos tradicionales conducentes al desarrollo motor grueso en los estudiantes, estuvo planteado teniendo como marco teórico la corriente constructivista de Piaget y Vygotsky. b) Se identificó un deficiente conocimiento de los docentes, en lo referido a los juegos tradicionales y como consecuencia de ello su nulo uso o aplicación con fines pedagógicos. c) Se identificó como una gran fortaleza el hecho que los docentes realizan a inicio de las actividades académicas un diagnóstico de comportamiento en áreas de desarrollo motor, lo cual constituye un insumo de mucha importancia para la planificación.

Velasco, (2018), por su parte también se interesó en el uso y aplicación de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años. En su estudio se planteó el propósito de determinar cómo influye la práctica de los juegos tradicionales en el desarrollo de

la motricidad gruesa en niños. Su estudio contempló el desarrollo de una evaluación diagnóstica, basada en la escala de Nellson Ortiz, para el establecimiento del nivel de motricidad gruesa; con lo cual pudo constatar que la mayoría de niños presenta algún tipo de problema leve en el desarrollo motriz grueso. Algunas conclusiones adicionales se indican: a) Se logró que las actividades de desarrollo motor sean programadas, planificadas y estructuradas en la institución, del mismo modo que las demás actividades académicas. b) Se logró establecer en la institución, la práctica de rutinas diarias de desarrollo motor en niños de 3 a 4 años. c) El diagnóstico de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años, a través de la escala de desarrollo de Nelson Ortiz, indicó un nivel medio en el área motora gruesa, d) Los docentes encuestados, en términos generales no utilizan guías de trabajo que direccionen la práctica de juegos tradicionales en niños. e) Los juegos tradicionales que en forma mayoritaria permitieron desarrollar la motricidad gruesa de los niños fueron la culebrita, el gato y el ratón, la rayuela, etc.

1.1.2. A nivel nacional.

Chocce y Conde, (2018), llevaron a cabo una investigación sobre el uso de juegos populares para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años. El objetivo planteado fue el de caracterizar la importancia de los juegos populares en el fomento y desarrollo de la motricidad gruesa en niños de educación inicial. El estudio estuvo basado en la recopilación bibliográfica y la técnica: aprendemos jugando, la misma que fue implementada en las sesiones de aprendizaje. Se menciona como resultado que del total de 13 niños y niñas, el 46% no lograron desarrollar el nivel prestablecido de motricidad gruesa; el 33% lograron el aprendizaje de manera efectiva, y el 21% de los niños obtuvieron el calificativo más bajo en lo referente habilidades motoras gruesas. Se mencionan las siguientes conclusiones: a) El juego popular es eficaz desde el punto de vista pedagógico, para el logro de

habilidades de motricidad gruesa en estudiantes de 5 años. b) A través de la técnica “aprendemos jugando”, el mayor porcentaje de los estudiantes (46%) lograron un nivel regular a bueno en habilidades de motricidad gruesa; 33% nivel sobresaliente y sólo el 21%, nivel deficiente. c) Los juegos populares también influyeron positivamente en el aprendizaje de conocimientos, valores y actitudes.

Arzola, (2018) por su parte, trabajando con niños, relaciona la variable juegos motores con la variable psicomotricidad gruesa. Su investigación fue de tipo aplicada con enfoque cuantitativo; metodología experimental y diseño pre experimental. La muestra estuvo conformada por 30 estudiantes de 5 años. Para el efecto se utilizó la prueba de normalidad se utilizó Shapiro Wilck, que brindó el valor: $p=0,204 > \alpha = 0,05$; lo que permitió elegir la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Los resultados indicaron que la aplicación de juegos motores ofrecen resultados satisfactorios en el fortalecimiento de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de la IE N° 2051 de Carabayllo. Se mencionan las siguientes conclusiones: a) La aplicación de los juegos motores influyen de manera significativa en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de la IE N° 2051 del distrito de Carabayllo. b) La aplicación de los juegos motores también es efectivo en el desarrollo de la coordinación global en niños de cinco años de la IE N° 2051 del distrito de Carabayllo. c) La aplicación de los juegos motores permitió incrementar en 87% el desarrollo del esquema corporal en los niños de cinco años de la IE N° 2051 del distrito de Carabayllo. d) La aplicación de los juegos motores permitió incrementar en 77% el control del cuerpo en los niños de cinco años de la IE N° 2051 del distrito de Carabayllo. e) La aplicación de los juegos motores permitió incrementar en 100% el control de lateralidad en niños de cinco años de la IE N° 2051 del distrito de Carabayllo. f) La aplicación de los juegos motores permitió incrementar en 100% la

organización espacio temporal en niños de cinco años de la IE N° 2051 del distrito de Carabayllo.

1.1.3. A nivel local

Estela, (2018), desarrolló un estudio sobre el rol que el juego lúdico posee en calidad de estrategia pedagógica, sobre el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de la IE N° 401, Bambamarca. Se planteó el propósito de determinar el grado de influencia del juego lúdico sobre el desarrollo de la motricidad gruesa, trahajando con niños de 5 años de edad. La investigación, correspondiente a un enfoque cuantitativo, se desarrolló en tres fases: fase diagnóstica, fase de construcción de la propuesta y fase de validación de la propuesta. La fase diagnóstica, básicamente fue de caracterización, en la que la técnica de la observación jugó un rol preponderante. Utilizó guías de observación para el recojo de información. La segunda fase se caracterizó por el análisis e interpretación de teorías e investigaciones afines; y la tercera fase, fue la que en sí llevó a cabo la propuesta. Los resultados indicaron que los niños conformantes de la muestra de estudio, lograron desarrollar su motricidad gruesa en las dimensiones de: coordinación, equilibrio y movimiento a partir de la aplicación de la propuesta de juegos lúdicos.

Sánchez, (2016), se planteó el objetivo de determinar la influencia de las dinámicas didácticas basadas en el juego, sobre el aprendizaje en niños de la IEI N° 039 del distrito de Calquis en la provincia de San Miguel. Empleó en su investigación, el diseño pre experimental. La muestra estuvo conformada por 20 niños. Así mismo utilizó técnicas de evaluación educativa, con uso de listas de cotejo para la recolección de datos; y la técnica estadística de la t de Student para la validación de la hipótesis. Entre las principales conclusiones se indican: a) La aplicación de dinámicas didácticas influyó significativamente en el

aprendizaje de ciertos tipos de motricidad fina y gruesa en los niños de la IE N° 039, Calquis. b) La comparación de resultados del Pre Test y Post Test evidenció una influencia significativa de la aplicación de Dinámicas Didácticas basadas en el juego sobre el aprendizaje de los niños de la IEI N° 039 del Distrito de Calquis. c) La aplicación de dinámicas didácticas basadas en el juego ayudó a los niños en el fortalecimiento de su desarrollo integral.

1.2. Fundamentación científica

1.2.1. Bases conceptuales sobre el juego

Froebel, (2000), siendo uno de los primeros psicólogos, centrándose en la aplicación pedagógica del juego para la formación del niño, considerando sus diferencias individuales, inclinaciones, intereses, necesidades; planteaba al juego como una de las actividades más puras que el hombre desarrolló desde su edad temprana. Consideró que es a través del juego en que el niño puede exteriorizar sus verdades internas alojadas potencialmente en él.

Bruner (citado por Ortega, 1996), sostiene que el juego constituye la mejor forma de mostrar que el aprendizaje espontáneo existe; considera también, que los aprendizajes previos se dan en un ambiente de recreación dentro de un ambiente lúdico; lo mismo que, la obtención de seguridad en dominios nuevos y desconocidos. Los niños logran dominar su mundo, su entorno de manera efectiva a través del juego cual actividad y proceso complejo que además le permite ajustar su comportamiento reconociendo sus propios límites, de independencia y progreso en el pensamiento y la acción autónoma.

El juego, considerado como grupo de actividades que permiten a los individuos proyectar sus emociones y deseos, también hace posible el manifiesto de la personalidad apoyándose del lenguaje (oral y simbólico). La libertad que tienen los niños y adultos de expresar lo que en la vida real no les es posible, justamente son debidas a las características propias del juego. En ese sentido en el transcurso de cualquier juego, se manifiesta un clima de libertad y de ausencia de coacción (Gimeno y Pérez, 1989).

La posibilidad de adquirir papeles o roles complementarios al propio en un espacio de cooperación con otros niños, es justamente el juego visto como actividad social. (Tortolero de Banda , 2015).

Una forma innata de explorar el mundo para el niño y la niña es el juego. También, de conectarse con experiencias sensoriales, personas, objetos, sentimientos, y de acercarse a intereses de solucionar sus propios problemas.

El niño, desde su nacimiento, siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo extraño y desconocido al que se enfrenta fuera del seno de su madre; en ese sentido, para él, la vida se torna en una aventura eminentemente lúdica en donde la creatividad juega su rol. Requiere del desarrollo rápido y eficaz de diversas estrategias que le permitan adaptarse al mundo circundante. Compensa con el sueño la frustración de no lograr fácilmente las estrategias adecuadas de adaptación. En la medida en que el tiempo va pasando y con ello el niño va creciendo comienza a conectarse con el mundo externo gracias a la confianza y seguridad que le brinda el amor al vínculo materno, mediante sus primeros juegos. Es a partir de ello en que empieza a sostener sus estados de calma y a desarrollar capacidades creadoras propias del ser humano (Caba, 2004).

En el Diccionario Español de la Real Academia de la Lengua, RAE, (2010) se lee que:

El vocablo juego, que proviene del latín *iocus*, se define como el efecto y acción de jugar, diversión o pasatiempo. Es un ejercicio en el que se gana o se pierde y está sometido a reglas. También es considerado como una acción, que por el hecho de otorgar una mera satisfacción, nace espontáneamente. También existen fuentes en las que se manifiesta que el vocablo jugar proviene del latín *iocari*, definiéndose en este caso como la actividad que sólo busca divertirse o entretenerse; o simplemente participar en un juego. Si bien es cierto que ambos términos se refieren a actividades de relajación, distracción, educación, recreación: o

simplemente de entretenimiento, podemos considerar que el concepto de juego, presenta más de una definición.

Características del juego

- Es una actividad libre y espontánea que carece de intereses materiales.
- Se desarrolla con orden y respetando reglas.
- Es una fuente de liberación.
- Es una actividad no aburrida.
- Es una fantasía que la plasmamos en realidad.
- Busca reproducir la realidad.
- Se desarrolla en un tiempo y espacio determinado.
- Tiene la característica de ser individual o social.
- Evoluciona con el tiempo.
- Representa una forma alternativa de comunicación.
- Es original.

Teoría del juego según Piaget.

Piaget (1956), considera que el juego contribuye al desarrollo de la inteligencia del niño; esta afirmación la realiza sobre la base del hecho que el juego representa la denominada asimilación reproductiva de la realidad, lo que a su vez está en concordancia con las etapas evolutivas de las personas. Los condicionantes del origen en primera instancia y luego de la evolución del juego, son justamente aquellas capacidades simbólicas, sensorio motrices o de razonamiento, que a su vez constituyen aspectos fundamentales de desarrollo de la persona. Piaget asoció de manera conveniente las fases evolutivas del ser humano, estas asociaciones se dieron con tres estructuras básicas del juego: El juego parecido al ánimo, es simple ejercicio; el juego abstracto y ficticio (simbólico), el juego colectivo, resultado de un acuerdo de grupo (juego reglado). Piaget también dividió en cuatro etapas el desarrollo cognitivo: desde el nacimiento hasta los dos años; etapa sensomotriz, de los dos a

los seis años; etapa pre operativa, de los seis o siete años hasta los once; la etapa operativa o concreta y, desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo; la etapa del pensamiento operativo formal.

En la etapa sensomotriz se resalta la capacidad limitada que poseen los niños para primeramente comprender y luego en base a ello representar el mundo. Sin embargo, esas limitaciones pueden ir desapareciendo en la medida en que se pronuncien las actividades de exploración y manipulación constante; porque es a través de ese camino en que el niño aprende cosas de su entorno. El ser humano en general aprende de modo gradual los diferentes tipos de conceptos, como los abstractos por ejemplo, entre ellos el de existencia de objetos que incluso no se pueden ver.

El niño representa el mundo a su manera, de acuerdo con su desarrollo e imaginación; y lo representa de diferentes formas ya sea a través de imágenes, juegos diversos, dibujos fantásticos muy imaginativos y lógicamente del lenguaje. Todo ello durante su etapa pre operativa. La etapa pre operativa también constituye una etapa intensa en la que el niño cree fehacientemente en representaciones sobre las que actúa. Los procesos lógicos que asume el niño, por lo general son limitados en esta etapa. Esto, por ejemplo se da cuando manipula o clasifica material facilitado. La comprensión, surge a partir de experiencias concretas, sin considerar las ideas abstractas. Recién a partir de los 12 años las personas entran a la etapa operativa formal. Siendo a partir de ese momento en que se tiene capacidad para razonar de manera lógica e incluso formular y probar hipótesis de naturaleza abstracta.

Tipos de juegos: Juegos infantiles. Se puede manifestar que existen diferentes tipos de juego; entre ellos tenemos por ejemplo: juegos que van acorde a la edad, juegos populares y tradicionales, juegos de mesa, juegos infantiles, etc. Pero nos centraremos en los juegos infantiles.

El juego de ejercicio o funcional. García, (2007). Para las edades oscilantes entre 0 y 5 años. Son propios de la etapa sensorio motor. Se basan fundamentalmente en la repetición de acciones que retribuyen con placeres inmediatos. El juego funcional presenta diferentes beneficios, entre ellos la coordinación de movimientos, el desarrollo sensorio motriz, el equilibrio estático así como el dinámico, auto superación, incluso coordinación óculo manual.

El juego turbulento es una modalidad del juego de ejercicio. Es un juego motor que consiste en saltos, carreras, luchas, persecuciones, etc.

El juego simbólico. Márquez, (2008) considerado de 2 a 7 años. Fase pre operacional. En este juego, el niño simula situaciones de imitación de personajes que no están presentes en el momento en se está desarrollando el juego. Entre los principales beneficios se indican: Asimilación del mundo circundante, comprensión, aprendizaje de diferentes roles establecidos en la sociedad adulta, desarrollo de la creatividad e imaginación y desarrollo del lenguaje,

El juego reglado. Márquez, (2008) es un juego con características eminentemente sociales. Se basa en reglas concretas definidas y relativamente simples pero que deben ser respetadas y acatadas por todos. El juego se define básicamente por el cumplimiento de las reglas estructuradas. Entre los principales beneficios, se indican: Aprender a perder y ganar, respetando las normas y turnos, y también las acciones u opiniones de sus demás compañeros de juego, aprendizaje de tipos distintos de habilidades y conocimientos, favorecimiento del desarrollo de la memoria, del lenguaje, la reflexión y la atención.

El juego de construcción. Márquez, (2008) aparece durante el primer año y se continúa desarrollando de modo paralelo al resto de juegos. Es un juego que va evolucionando con los años y presenta muchos beneficios, entre ellos, la generosidad, creatividad y compartición; además del aumento de su propio control corporal, coordinaciones óculo manuales; atención y concentración; e incluso motricidad fina.

1.2.2. Tipos de juego dirigidos a desarrollar la motricidad gruesa.

Juegos de ejercicios con el propio cuerpo: A través de los ejercicios que va realizando mientras gatea, se arrastra, camina, etc. el niño finalmente logra dominar su espacio.

Juegos de ejercicios con objetos: Este tipo de juegos implican la manipulación y exploración sensorial de las cualidades de los objetos; golpear, lanzar, etc.

Juegos de ejercicios con personas: Con estos juegos se establece la interacción social (tocar, sonreír, esconderse, etc).

Jugar a representar: El entendimiento sobre qué puede hacer el cuerpo constituye una clave para desarrollar las habilidades motoras gruesas. En ese sentido siempre será recomendable estimular el movimiento y la imaginación del niño a través de juegos en los que participe activamente. Por ejemplo se puede hacer que vuele como si fuera un avión, que se mueva como si fuera un pato, que salte como si fuera un conejo, etc. o se puede variar proponiéndoles que él mismo escoja lo que quiere representar y el docente adivine lo que está representando.

Jugar a saltar o jugar a la rayuela: De hecho, para aquellos niños que presentan limitaciones en sus capacidades motoras gruesas, el saltar o brincar no es una práctica fácil; es más, puede ser muy complicada, teniendo en cuenta que tales actividades requieren de mucha coordinación, respuesta eficiente de los músculos y también del equilibrio. Lo que se plantea en tales circunstancias es apoyar y motivar al niño a que practique de manera constante la rayuela. Por medio de cambio de patrones de movimientos se puede ir logrando perfeccionar su equilibrio; situación en la que el saltar con una pierna, luego con dos, brincar, etc, constituyen acciones fundamentales.

Bailar al ritmo de la música: Una práctica que ayuda al niño a ser consciente de su ritmo es el de bailar escuchando música; actividad que al mismo tiempo le permite mejorar sus habilidades motoras gruesas. El uso de canciones con letras alicientes al movimiento son acciones sumamente motivadoras que facilitan el movimiento del cuerpo de manera coordinada. Canciones con letras que hablan son conocidas muchas, una de ellas es la denominada: “la batalla del movimiento” o “The Hokey Pokey”.

Juego con obstáculos: Se puede considerar que los juegos con obstáculos constituyen una manera efectiva de lograr que el niño se mueva motivado buscando alcanzar sus metas. Siempre es posible crear espacios en los que el niño se desplace libremente durante su gateo; esto se puede lograr, por ejemplo, utilizando, objetos suaves como almohadas, cobijas, que posibiliten que pase por arriba, pase por debajo, atravesar, etc. De lo que se trata es de colocar obstáculos que le obliguen a desarrollar diferentes destrezas propias de su edad como gatear, correr y saltar.

Practicar el equilibrio cerca del piso: Hacer posible o fomentar que el niño practique actividades de equilibrio directamente sobre el piso, es una actividad menos intimidante. Se puede hacer que camine sobre una cuerda dispuesta en línea recta tendida en el piso, y animar a que camine sobre ella. También, colocando tabloncitos de madera cerca al césped, puede crear una barra de equilibrio en un espacio libre de la casa.

Columpiarse en el parque de juegos: Desarrollar el equilibrio también se puede lograr a través de la acción de columpiarse. También se requiere la coordinación del desplazamiento del centro de gravedad del cuerpo direccionándolo de un lado hacia el otro del mismo modo que hacia delante y hacia atrás. En el parque de juegos, los que mayoritariamente sobresalen son el lanzamiento en el tobogán y el treparse en las barras.

1.2.3. El juego, en la formación de los niños de edad escolar

Bautista, (2002) en uno de sus artículos de investigación, refiriéndose al juego didáctico, que apunta al establecimiento de estrategias de atención a la diversidad, planteó la necesidad de admitir que la comprensión del juego como recurso y método didáctico, como fin y medio en sí mismo; se establece como el resultado del establecimiento de una hipótesis sobre el comportamiento de los niños en sus primeros años, que se evidencia en la práctica. Se requiere también realizar un análisis de lo que significa el juego, desde el punto de vista de su definición y características; así como también de los principios de naturaleza lúdica relacionados de manera directa con el comportamiento de los niños; y por medio de un trabajo de conceptualización del aspecto lúdico, profundizar en el estudio de las

bondades y aciertos del juego, considerando para ello el contenido histórico desde la ciencia pedagógica.

El mismo Bautista, (2002) pone en consideración que el juego por ser una actividad enormemente placentera, es catalogada como actividad de gozo. Manifiesta que la actividad lúdica por el hecho de orientarse al placer, es una actividad que siempre va a suscitar excitación y diversión; por ende quienes la practiquen gozarán de estados de intensa alegría y ánimo elevado. Lo que hace característico y especial al juego es el hecho que es una actividad espontánea, voluntaria y elegida libremente sin imposiciones de nadie por lo general. Los niños juegan lo que sea y con quien sea.

Constituye una paradoja, pese a que el juego es el reino de la arbitrariedad y de la libertad, el hecho de otorgarle restricciones internas que le exijan ajustarse a pautas de acción del personaje que representa y de acatar reglas de juego, cuando el mismo es grupal. Estas

características propias de la dinámica del juego, son justamente las que utilizamos en situaciones diversas con fines de crear los denominados hábitos sociales, que son los que justamente permiten a las personas vivir en convivencia con los demás, respetando normas y reglas dentro de un espacio de autonomía, libertad y respeto, propios de una buena convivencia.

1.2.4. Importancia de los juegos preescolares

Bruner J. (1973), refiriéndose a la importancia del juego, resalta el hecho que a través de él se producen aquellas vivencias diarias que constituyen actividades primordiales. El niño puede elaborar y crear internamente sus propias experiencias y emociones que despierta su interacción con el entorno; y para ello puede ocupar largos periodos de

juego. Debido a la posibilidad de ejercer relaciones personales, sus gustos, socialización, intereses y sobretodo desarrollo y fijación de habilidades, es que el juego favorece a los niños de preescolar. El juego también es importante sobre todo en la etapa preescolar porque no sólo constituye un entretenimiento sino que además significa forma y medio de expresarse con los demás, permitiendo desarrollar sus potencialidades, dentro de un ambiente de interacción con niños de su edad, con la coordinación motriz tanto fina como gruesa, con el lenguaje, dando lugar en todo esto a la estructuración de su propio pensamiento, en el que además están presentes los principios que tienen que ver con la comunicación, razonamiento e información. Debido a lo manifestado, la educación debe reorientarse enfocándose a dar cabida a ese impulso natural que los niños tienen hacia el juego; y de ese modo, pueda adquirir sus propósitos educativos de una manera placentera. En el jardín es básicamente en donde las actividades realizadas por los niños les permiten involucrarse de modo emocional y físico en diversos juegos que favorecen su desarrollo integral así como su personalidad. Jugando, el niño aprende más y mejor. El juego básicamente significa para el niño una escuela de vida, pues a través de él los actos a pesar de ser nuevos, aún no constituyen costumbres. El juego se desarrolla influenciado por las actividades anteriores.

Candino, (2008) sostiene que debido a que por mediación de los juegos, el niño adquiere conceptos y desarrollo de funciones de la psicomotricidad, para mencionar algunas: la motricidad fina y gruesa, la cognición y el desarrollo social; le brinda a los mismos un valor intelectual.

Ledezma, (2007), manifiesta que:

Un aspecto fundamental y determinante que hace posible que los niños desarrollen sus capacidades motoras finas como gruesas, lo constituye el hecho que ellos logran de manera gradual ir dominando y controlando su cuerpo. Para el autor, es la denominada educación temprana la responsable de exigir las planificaciones y métodos de enseñanza y de estrategia que justamente tomen en consideración el desarrollo que el desarrollo pleno y armónico de estas capacidades demandan.

1.2.5. Bases teórico – conceptuales sobre la motricidad gruesa

Garza, (1978) al referir a la motricidad gruesa resalta la capacidad de control de los movimientos musculares; hecho que impulsa a los niños a construir paulatinamente su independencia para desplazarse de manera autónoma, con pleno control de cabeza, giros sobre sí mismos, mantenerse de pie, gatear, sentarse, saltar, caminar, y hasta lanzar una pelota.

Ortega, (1996), afirma que:

En lo relativo a la motricidad gruesa, las acciones como la de correr, lanzar objetos flexibles como una pelota, saltar obstáculos, sentarse y pararse repetidamente, trepar, son permitidas porque permiten una acción coordinada de los músculos y también por acciones del organismo como una totalidad. De acuerdo con el autor, casi todas las actividades que desarrolla el ser humano involucra a su cuerpo totalmente; correspondiendo obviamente a un tipo específico de motricidad en cada caso. Así por ejemplo, cuando nos disponemos a realizar actividades de mantenimiento del tronco y de la postura, ello depende también de los músculos mayores; inclusive en aquellos casos en que pareciera que las actividades que se realizan sólo demandan motricidad fina. En la coordinación

dinámica general, prácticamente se puede decir lo mismo, sólo que en este caso participan los músculos largos del cuerpo. Estos manifiestan a través de las siguientes actividades motrices: postura, equilibrio, locomoción o marcha que representan a la motricidad gruesa a través de sus expresiones propias.

Jiménez, (2007) manifiesta que:

La motricidad gruesa, se la puede definir como la capacidad de que gozan los seres vivos para producir sus propios movimientos, ya sea de la totalidad de su cuerpo o sólo de una parte del mismo, el mismo que constituye un conjunto de actos involuntarios y voluntarios sincronizados y coordinados por los músculos (diferentes unidades motoras). Es el conjunto de funciones musculares y nerviosas que permiten la coordinación y la movilidad de los miembros, la locomoción y el movimiento. Los movimientos se hacen posibles gracias a la relajación y contracción de diversas agrupaciones musculares. Por esta causa entran en funcionamiento los receptores propioceptivos de los tendones y músculos, así como los receptores sensoriales situados en la piel. Los centros nerviosos son informados por estos receptores sobre la necesidad de modificación o la buena marcha del movimiento.

(González, 2007), manifiesta que:

Un aspecto a tener en cuenta en el desarrollo, intelectual, emocional y motriz lo constituye la motricidad, sobre todo durante las etapas primeras del niño, desde el momento en que se ve en la necesidad de armonizar sus movimientos corporales haciendo uso de sus propias destrezas de carácter mental al igual que de sus demás habilidades. De ese modo se estaría

garantizando que su futuro esté respaldado por acciones eficientes y eficaces que el mundo actual le puede imponer. Esto quiere decir de que en realidad se empieza a trabajar desde la educación infantil, en todo lo referente al logro de objetivos claros a través del movimiento.

Armijos, (2012), manifiesta que:

Las habilidades que se van adquiriendo por el niño para mantener el equilibrio y mover armoniosamente la musculatura de su cuerpo, además de la fuerza que adquiere, velocidad y agilidad en sus movimientos; es justamente la motricidad gruesa. Es conocido que, siempre entre unos parámetros, el ritmo en que se desarrolla la evolución presenta variaciones de acuerdo a los sujetos, cuya carga genética y madurez del sistema nervioso es influyente; al igual que la estimulación ambiental.

1.2.6. Desarrollo de la motricidad gruesa

Santamaría, (2008) todas las acciones que implican grandes grupos musculares, es la motricidad gruesa, la misma que, en general se refiere a movimientos de todo el cuerpo o sólo de parte del mismo. Los segmentos gruesos de nuestro cuerpo, son dominados por la capacidad de la motricidad gruesa. La motricidad gruesa tiene que ver con la capacidad de mantener el equilibrio y con la capacidad de cambios de posición del cuerpo. Los movimientos finos coordinados entre ojos y manos se relacionan con la motricidad fina. Las habilidades de los niños para moverse y desplazarse también son abarcadas por la motricidad, del mismo modo que para conocer y explorar el mundo que le rodea, haciendo participar todos sus sentidos (vista, olfato, tacto y gusto) para guardar y procesar la información del mundo circundante. Todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño, está relacionado

mayormente con el ámbito de la motricidad; en la que participan pequeños y grandes grupos musculares, debido a que permiten expresar la destreza adquirida en otras áreas, son realmente importantes; además que constituyen la base fundamental para el desarrollo del lenguaje y del área cognitiva. Debe ser cuidadosamente documentada su evolución a lo largo de la etapa de nivel inicial, por el hecho de que a partir de ello será posible informar sobre las dificultades, capacidades así como sus progresos de sus hijos, a la familia. En síntesis es importante el desarrollo de la motricidad gruesa porque contempla las habilidades del niño para desplazarse, conocer el mundo que lo rodea,, explorar y experimentar con todos sus sentidos como el gusto, vista, olfato, tacto. Con lo cual podrá guardar y procesar la información del entorno circundante.

Albán, (2008) en una de sus investigaciones realizadas sobre el estudio comparativo del desarrollo psicomotor grueso, en dos instituciones del ámbito educativo en la ciudad de Quito, estableció la enorme importancia que tiene para el niño, lograr un adecuado desarrollo motor grueso. En dicho trabajo resalta el hecho que la mayoría de docentes no ponen en práctica actividades que favorezcan el desarrollo de la motricidad gruesa; esto da lugar a que sus clases se caractericen por ser estáticas.

1.2.7. Aspectos /dimensiones de la motricidad gruesa

Dominio corporal dinámico.

A la habilidad que se adquirió para mover y controlar voluntariamente las partes diferentes y conformantes del cuerpo, se le denomina dominio corporal dinámico. Éste permite la sincronización de movimientos y el desplazamiento propiamente dicho. Aspectos como el equilibrio dinámico y la coordinación viso-motriz, forman parte de este dominio corporal dinámico (Luna, 2008).

A) Coordinación.

La coordinación deja al niño relacionar de manera asociada e interrelacionada patrones motores. Para formar movimientos compuestos en un principio independientes; lo que facilita al niño asociar y encadenar patrones motores, es la coordinación, con ella se permite la posibilidad de desencadenamiento, ante determinados tipos de estímulo, de una serie de conductas automatizadas. Disminuye el tiempo de ejecución y reacción al lograr automatizar la respuesta motora, produciendo la posibilidad de generar una concentración en aspectos de acción más relevantes o importantes, a la par que menos mecánicos; de igual modo la liberación de la atención. Cuando un niño se aventura a subir por escaleras pero orientando su pensamiento hacia otras cosas o cantando, constituye un ejemplo de esto.

La coordinación general forma parte de la denominada coordinación viso-motriz, y no es más que la coordinación de pies y manos con la percepción visual del objeto que se encuentra en estado estático mientras el individuo está o se encuentra en movimiento. La visión junto con la coordinación de las extremidades inferiores, se denomina coordinación viso-pédica. Actividades como correr libremente, marchar sincronizadamente, rastrear, saltar obstáculos y trepar, son propias de la Coordinación (Hernández, 2006).

Caminar. El caminar, implica el desplazamiento, en el espacio circundante, del cuerpo. Todo el desplazamiento de uno a otro punto en el espacio, constituyen los desplazamientos; utilizando para ello como una forma del movimiento corporal parcial o total del cuerpo. Desde el punto de vista educativo se pueden destacar

algunos factores, dentro de los desplazamientos, de gran importancia, además, como por ejemplo el inicio del movimiento, los cambios de dirección, la velocidad adecuada del desplazamiento, el tiempo que demora la ejecución y las paradas. Los desplazamientos son distinguidos a través de seis tipos: hacia atrás, hacia adelante, hacia un costado, en dirección diagonal atrás, diagonal adelante y pasos cruzados. Por otra parte, estos pueden darse por la necesidad de utilizar determinados objetos del medio; es decir, son naturales; pero también los construidos, es decir, aquellos que se elaboran con un objetivo prefijado y que sin ser naturales se derivan de ellos (Gómez, 2006).

Correr. El desarrollo y adquisición de los mismos elementos y factores que la marcha, son necesarios para correr, sin embargo a cada uno, algo más de tensión muscular se debe añadir, lo mismo que de velocidad, maduración y de fuerza. El correr siempre será una actividad distinguida del niño, aún éste presente dificultades para realizar giros y/o detenerse. La importancia de dominar el movimiento motor, cuando el niño tiene apenas cuatro o cinco años, le permitirá controlar y mejorar de modo eficiente sus reflejos durante la partida, cambios de dirección, parada, aceleración, etc. (Gómez, 2006).

Saltar. Corresponde al paso que se da hacia arriba y también hacia delante con ambos pies juntos o separados, aparece el saltar de manera espontánea. El niño adquiere destrezas suficientes para dar saltos luego de adquirir y desarrollar habilidades para correr. En este caso, la consideración que se suele tener en cuenta para decir que se han cumplido con los requisitos mínimos de un buen salto, cuando el niño tiene la capacidad saltar avanzando simultáneamente hacia delante, iniciando con un pie y cayendo apoyado en el otro pie. El niño, puede saltar una determinada

longitud, con los pies juntos, presentando un vuelo inicial muy corto y cayendo luego con los dos pies. En este proceso, la distancia que recorre en el salto va progresando paulatinamente de manera conjunta con la forma en que madura físicamente y el aumento respectivo de la fuerza a nivel de músculos. La técnica aplicada para el salto suele mejorar cuando salta inclinándose e impulsándose con un pie y en movimiento; este avance, sin embargo, requiere, sin embargo, de una fuerza apropiada y de una coordinación a nivel neuro muscular. El salto que el niño lleva a cabo en altura, empieza a realizarlo a generalmente cuando tiene dos años, que es la edad en la que el niño aún ejecuta movimientos toscos consistentes en levantar el pie de manera sucesiva una a continuación de otro. El salto con los pies juntos, es posible recién a los tres años (Gómez, 2006).

Trepar. Implica integrar y utilizar tanto piernas como brazos de manera, coordinada para subir a algún lugar; de hecho su práctica debe realizarse teniendo en consideración los riesgos que esta puede demandar, de allí, la importancia de buscar espacios apropiados para ello. Como medio de motivación de esta actividad, se requiere ofrecerle objetivos interesantes. La predominancia se suele presentar teniendo en cuenta los segmentos corporales izquierdo y derecho, que tienen lugar a nivel de pies, manos y ojos. El equilibrio es un factor influyente en su aparición; lo mismo que el equilibrio, tono muscular, coordinación, precisión; manifestándose de un lado del cuerpo con una mayor fuerza muscular; entendiéndose por destreza: mejor precisión a nivel de direccionalidad durante el movimiento (Gómez, 2006).

Rastrear. Desplazamiento que en contacto con todo el cuerpo se lleva a cabo sobre el suelo, implica rastrear, haciendo arrastrar el

cuerpo y apoyándose en los codos. Hasta los 8 años se logra dominar totalmente esta actividad, de allí, la importancia de ejercitarla desde los pequeños (Gómez, 2006).

B) Equilibrio estático.

Un aspecto importante más que brinda el dominio motor grueso, lo constituye el equilibrio estático; se considera como la capacidad de, sin moverse en caso del equilibrio estático, manteniendo posiciones diversas; y en el caso del equilibrio dinámico, cuando el cuerpo se desplaza.

El equilibrio dinámico, por ser más complejo, comienza a controlarse recién a partir de los 5 años; y el momento en que se logra un control completo, puede extenderse hasta los 12 o 13 años. Mantener una sola posición en tiempos y espacios diversos o desplazarse corporalmente, son supuestos de la destreza de actividades motoras y de la incidencia en el aumento de la habilidad de manera considerable, a partir del desarrollo. El equilibrio, en la etapa infantil, constituye el eje fundamental de la independencia motora. Habilidad compleja motriz, para la cual por facilitar el control de la postura es necesario posibilitar (Ortiz, 2007).

Dominio corporal estático.

Meuse, (2006), menciona que el dominio corporal estático lo constituyen aquellas acciones de orden motor que brindan la posibilidad de fijar el esquema corporal; el mismo que principalmente se apoya en el tono muscular, relajación, equilibrio estático y la respiración.

A) Equilibrio estático. Constituye la capacidad de mantener una posición fija, sin moverse; es el control de equilibrio estático. Luego de que el niño por sí solo, sea capaz de mantenerse en pie, inicia al

final del primer año de vida. El equilibrio estático establece un autocontrol, al cual accederá, a partir de los 5 años completándose finalmente a los 9 o 10 años de edad (García F. , 2012).

B) Tono muscular. El logro de los actos motores voluntarios, al igual que el control sobre las tensiones musculares propias de los movimientos que se realizan, son realizables debido al tono muscular. Los músculos del cuerpo participan en todo movimiento, algunos aumentan su tensión (activándose de esa manera) y otros se relajan de su tensión (permaneciendo pasivos). Como se mencionó, la posibilidad de su realización se hace posible gracias al tono muscular, el cual para el caso de la acción corporal, es el único responsable. Asimismo permite la adquisición del denominado equilibrio dinámico y estático, además de ayudar en el control de la postura. La extensibilidad muscular es la que permite expresar la calidad del tono, así como el relajamiento muscular y la movilidad que puede ser hipertónico (rígido) o hipotónico (relajado) (García F. , 2012).

C) Respiración y relajación neuromuscular. La relajación, considerada como distensión del tono muscular, también puede presentarse de modo segmentado, es decir en solamente una parte del cuerpo; sin embargo también puede darse de modo general, en el que se incluye a todo el cuerpo. La realización de actividades respiratorias con inspiración y espiración son fundamentales para alcanzar la relajación plena (Calero, 2006).

2. Justificación de la investigación.

La presente investigación se justifica desde el punto de vista teórico porque hace uso de la teoría pedagógica basada en la corriente constructivista del aprendizaje,

en la búsqueda de establecer estrategias de juegos propuestos que coadyuven al desarrollo motor grueso en niños de 5 años de la IEI N° 392, Macas. Desde el punto de vista práctico la presente investigación se justifica porque plantea, propone, y establece técnicas y métodos basadas en juegos propuestos, a partir de teorías de la literatura infantil, respondiendo a la afirmación de que la práctica psicomotriz alienta el desarrollo de los niños y niñas a partir del movimiento y el juego. La importancia metodológica se sustenta en el planteamiento y diseño de pasos metodológicos eficaces de práctica de estrategias de juegos propuestos que conlleven a incrementar las capacidades de desarrollo motor grueso, en estudiantes de 5 años - IEI N° 392, Macas.

3. Problema.

En el ámbito global, la mayoría de estudiantes de nivel inicial, presentan un desarrollo motor grueso superior o normal; sin embargo es necesario tener en cuenta la amenaza de la existencia de factores que afectan el desarrollo no solo de la motricidad gruesa sino también de la psicomotricidad, pudiendo re direccionar la estadística positiva existente hacia el lado negativo. Franco, (2009), por ejemplo, en su estudio sobre los aspectos que pueden influir sobre la motricidad gruesa, menciona también a los factores ambientales, afectividad, estimulación, factores culturales, socioeconómicos, normas de crianza, condiciones de la familia, etc.

La intención de plantear propuestas encaminadas a favorecer la estimulación del desarrollo motor grueso a partir de la práctica pedagógica, además de la importancia que de por sí misma tiene el desarrollo motor, pues entre otras cosas, marca también el desarrollo cognitivo y por ende el desarrollo social; también obedece a la necesidad de apoyar a otras técnicas y procedimientos alternativos, que no necesariamente tienen carácter pedagógico, sino terapéutico, como la fisioterapia, por ejemplo.

Para efectos de la presente investigación se plantea el problema:

Formulación del problema

Problema general

¿En qué medida los juegos propuestos, como estrategia pedagógica influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa, en estudiantes de 5 años - IEI N° 392, Macas?.

4. Conceptuación y operacionalización de las variables.

4.1. Definición conceptual

Variable independiente: Juegos propuestos.

Acción libre, que se desarrolla dentro de ciertos límites determinados temporales y espaciales, de acuerdo con reglas obligatorias, aunque libremente aceptadas, y que va acompañada de sentimientos de tensión y alegría (Huizinga, 1990).

Variable dependiente: Motricidad gruesa.

Capacidad que posee todo ser vivo para poder realizar movimientos de modo autónomo, ya sea voluntaria o involuntariamente, como respuesta a acciones musculares como el movimiento de la cabeza, arrodillarse, alcanzar una posición bípeda, etc. en un ambiente de desarrollo neurológico (Pazmiño & Proaño, 2009).

4.2. Definición operacional.

Variable independiente: Juegos propuestos.

Estrategia didáctica que por su naturaleza de variable independiente se evaluó en relación a las actividades del docente, a través de una lista de cotejo de 20 ítems referidos a las dimensiones: Planificación, organización, ejecución, evaluación.

Variable dependiente: Motricidad gruesa.

Nivel de motricidad gruesa, con valoración cualitativa, medida por medio de una lista de cotejo de 20 ítems, referidos a las dimensiones: dominio corporal estático y dominio corporal dinámico.

Tabla 1*Matriz de operacionalización de variables.*

Variable independiente	Dimensiones	Indicadores	Técnica/instrumento				
Juegos propuestos	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • El docente presenta planes de la estrategia didáctica de uso de juegos propuestos. • El docente presenta criterios fundamentados de elección de la estrategia didáctica de juegos propuestos. • El docente ha planificado la participación de los niños en la estrategia didáctica de juegos propuestos. • El docente ha acudido al conocimiento y/o experiencia de otros profesionales para planificar la estrategia didáctica de juegos propuestos. 	Observación				
		Organización		<ul style="list-style-type: none"> • El docente ha contextualizado la estrategia didáctica de juegos propuestos. • El docente ha elegido adecuadamente los espacios a utilizar para la estrategia didáctica de juegos propuestos. • El docente ha distribuido adecuadamente los tiempos a utilizar en la estrategia didáctica de juegos propuestos. • El docente ha organizado los insumos requeridos para la estrategia didáctica de juegos propuestos. • El docente cuenta con la logística completa para la estrategia didáctica de juegos propuestos. • El docente ha acudido al conocimiento y/o experiencia de otros profesionales para organizar la estrategia didáctica de juegos propuestos. 			
				Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> • La estrategia didáctica de juegos propuestos elegida fue ejecutada a través de sesiones de clase programadas. • Se cumplieron los tiempos estipulados durante el desarrollo de la estrategia didáctica de juegos propuestos. • Se destinó un espacio apropiado para la ejecución de la estrategia didáctica de juegos propuestos. • El número de niños participantes en la ejecución de la estrategia didáctica de juegos propuestos fue idóneo. • La participación de los niños y docente fue activa. 	/Lista de cotejo.	
					Evaluación		<ul style="list-style-type: none"> • El docente posee instrumentos de evaluación de desempeño durante el desarrollo de la estrategia didáctica de juegos propuestos. • El docente ha diseñado adecuadamente la estrategia didáctica de juegos propuestos de tal modo que se facilite la evaluación de desempeños de los participantes. • El docente evalúa los desempeños de los estudiantes durante el desarrollo de la estrategia didáctica de juegos propuestos. • El docente promueve la autoevaluación de los estudiantes durante el desarrollo de las sesiones de clase. • El docente utiliza los resultados de la evaluación para mejorar sus actividades.

Variable dependiente	Dimensiones	Indicadores	Técnica/instrumento
Motricidad gruesa	Dominio corporal dinámico	<ul style="list-style-type: none"> • Corre libremente, demostrando control y dominio de sus movimientos. • Salta sobre su propio sitio, con ambos pies juntos. • Puede trepar sobre taburetes de hasta 2 niveles. • Puede subir y bajar escaleras alternando ambos pies de manera autónoma. • Puede saltar hasta de alturas de 30 cm. • Controla sus ritmos musicales. • Puede caminar alternando ritmos rápidos y lentos secuencialmente. • Marcha haciendo coincidir el pie izquierdo con el sonido del bombo. • Modula su velocidad de movimiento, de acuerdo al ritmo de la pandereta (rápido -lento). • Camina reconociendo diferentes sentidos: atrás –adelante, derecha-izquierda. 	Observación /Lista de cotejo
	Dominio corporal estático	<ul style="list-style-type: none"> • Siente motivación por la actividad física. • Puede contener la respiración 5 segundos. • Efectúa ejercicios de inhalación por la nariz. • Efectúa ejercicios de exhalación por la boca. • Los masajes le producen relajación. • Escuchar música le produce relajación. • Cumple un descanso apropiado en función a su actividad física. • Controla su sensación de hambre mientras practica su actividad física. • Controla su sensación de sed mientras practica su actividad física. • Demuestra actitud proactiva hacia el movimiento. 	

5. Hipótesis

Los juegos propuestos utilizados como estrategia didáctica, mejoran significativamente los niveles de motricidad gruesa, en estudiantes de 5 años - IEI N° 392, Macas.

6. Objetivos

6.1. General

Determinar la influencia de los juegos propuestos, aplicados como estrategia didáctica, sobre el nivel de motricidad gruesa, en estudiantes de 5 años - IEI N° 392, Macas.

6.2. Específicos

- Identificar el nivel de motricidad gruesa en estudiantes de 5 años - IEI N° 392, Macas, antes de la aplicación de la estrategia didáctica de juegos propuestos.
- Aplicar la estrategia didáctica de juegos propuestos, en estudiantes de 5 años - IEI N° 392, Macas.
- Identificar el nivel de motricidad gruesa en estudiantes de 5 años - IEI N° 392, Macas, luego de la aplicación de la estrategia didáctica de juegos propuestos.
- Comparar los niveles de motricidad gruesa en estudiantes de 5 años - IEI N° 392, Macas, antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica de juegos propuestos.

7. Metodología

7.1. Tipo y diseño de investigación

7.1.1. Tipo de investigación.

El tipo de investigación es aplicada, con uso de teorías existentes y conocidas encaminadas a resolver un problema planteado por el investigador.

7.1.2. Diseño de investigación.

La investigación tiene diseño pre experimental con participación de un solo grupo, aplicación de pre y post test, y corte longitudinal; cuyo esquema es el siguiente:



donde:

GE – Grupo de estudio.

O₁ – Pre test.

X – Estrategia didáctica de juegos propuestos.

O₂ – Post Test.

7.2. Población - Muestra

7.2.1. Población de estudio

La población en la presente investigación, estuvo conformada por la totalidad de estudiantes de 5 años - IEI N° 392, Macas.

7.2.2. *Muestra de estudio*

La muestra estuvo constituida por 20 estudiantes de 5 años - IEI N° 392, Macas.

7.2.3. *Técnicas e instrumentos de investigación*

La técnica utilizada fue la observación, con su instrumento: lista de cotejo.

8. Procesamiento y análisis de la información

Los datos se procesaron con uso y aplicación del software estadístico SPSS v 24; considerando la estadística descriptiva para caracterizar las variables de estudio a partir de sus respectivas dimensiones, así como de la estadística inferencial que permitió generalizar los resultados de la muestra hacia la población. La hipótesis estadística definida fue contrastada mediante la herramienta estadística no paramétrica de Wilcoxon, la misma que permitió comparar los niveles de motricidad gruesa antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica de juegos propuestos.

Resultados

9. Estadística descriptiva

9.1. Variable juegos propuestos

Tabla 2

Resumen estadístico de la variable juegos propuestos durante diez sesiones de aprendizaje.

Media	13
Error típico	0.447
Mediana	13
Moda	13
Desviación estándar	1.414
Varianza de la muestra	2
Curtosis	1.226
Coefficiente de asimetría	0.884
Rango	5
Mínimo	11
Máximo	16
Suma	130
Cuenta	10

Fuente: Elaboración propia.

La Tabla 2 resume la estadística descriptiva de la evaluación de la variable juegos propuestos durante diez sesiones de aprendizaje. Los valores de la media: 13, mediana: 13 y moda: 13, considerando una escala de 0 a 20, dan cuenta de un desempeño regular por parte del docente investigador, a partir de una evaluación externa, en lo que respecta al cumplimiento de las dimensiones consideradas: planificación, organización, ejecución, evaluación. En este caso la oscilación de la media muestral alrededor de la media poblacional es pequeña, con un nivel de confianza de 95%, tal como nos indica el error típico de 0.447; de igual modo se corrobora que los calificativos globales de la

variable independiente respecto a todas las sesiones de aprendizaje con valor de desviación estándar 1.414, presentan poca variabilidad.

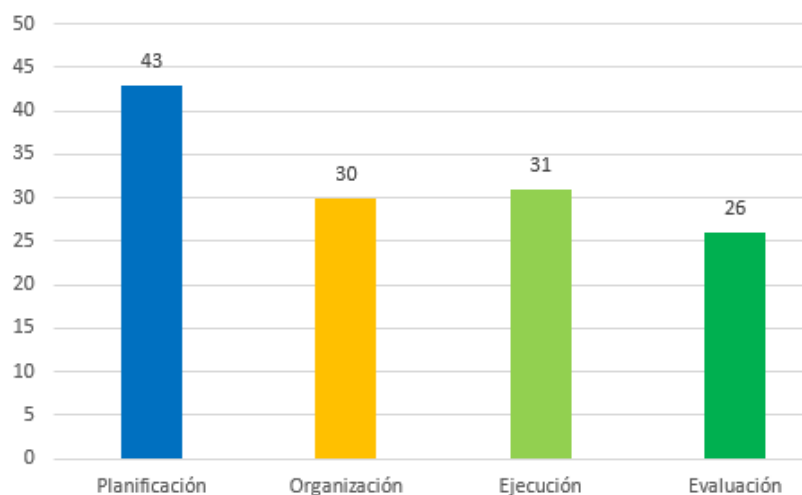


Figura 1 Puntuaciones de las dimensiones de la variable juegos propuestos durante diez sesiones de aprendizaje.

La Figura 1 muestra las puntuaciones de las dimensiones para la variable independiente juegos propuestos, consideradas. De ellas, la dimensión “planificación” obtuvo el mayor calificativo global y la dimensión “evaluación”, el menor respecto a las diez sesiones de aprendizaje. Las dimensiones de organización y ejecución lograron una puntuación regular respecto al puntaje máximo de 50 puntos.

9.2. Variable: Motricidad gruesa.

Tabla 3
Descriptivo del Pre Test: variable motricidad gruesa.

Media	10.65
Error típico	0.568
Mediana	10.5
Moda	10
Desviación estándar	2.540
Varianza de la muestra	6.45
Curtosis	0.140
Coefficiente de asimetría	0.052
Rango	10
Mínimo	6
Máximo	16
Suma	213
Cuenta	20

Fuente: Elaboración propia.

La Tabla 3, referente al pre test de la variable dependiente “motricidad gruesa”, muestra el resumen estadístico de los calificativos de 20 estudiantes de la muestra de estudio, obtenidos a partir de una lista de cotejo. La media de 10.65, valor máximo de 16 y desviación estándar de 2.54 entre otros parámetros, son indicadores que el nivel referido a la práctica de motricidad gruesa en esta evaluación es de regular.

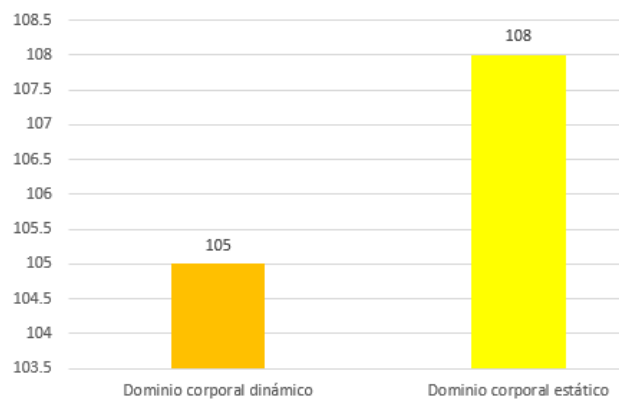


Figura 2 Puntuación de las dimensiones de la variable: Motricidad gruesa - Pre Test.

La Figura 2, muestra la puntuación del pre test de la variable motricidad gruesa a nivel de sus respectivas dimensiones. Los valores de 105 para “dominio corporal dinámico”, y 108 para “dominio corporal estático”; considerando una escala de 0 a 200, muestran un nivel medio a bajo en ambas dimensiones vistas en conjunto.

Tabla 4
Descriptivo del Post Test: variable motricidad gruesa.

Media	12.9
Error típico	0.429
Mediana	13
Moda	13
Desviación estándar	1.917
Varianza de la muestra	3.674
Curtosis	-0.911
Coefficiente de asimetría	0.108
Rango	6
Mínimo	10
Máximo	16
Suma	258
Cuenta	20

Fuente: Elaboración propia.

La Tabla 4, referente al post test de la variable dependiente “motricidad gruesa”, muestra los calificativos de los 20 estudiantes conformantes de la muestra de estudio. La media de 12.9 y desviación estándar de 1.917, no son suficientes para establecer la presencia o no de una diferencia significativa, respecto a la evaluación del pre test.

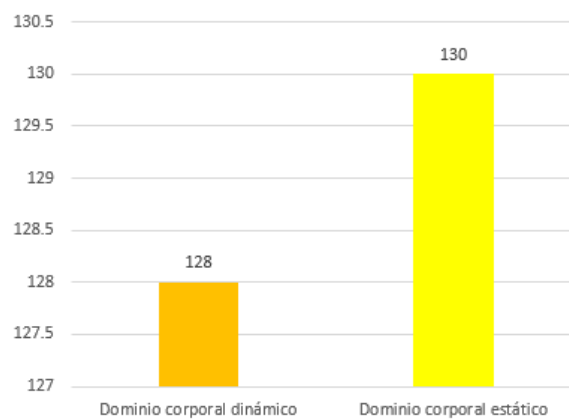


Figura 3 Puntuación de las dimensiones de la variable: Motricidad gruesa - Post Test.

La Figura 3, muestra la puntuación del post test de la variable motricidad gruesa a nivel de sus respectivas dimensiones. Los valores de 128 para “dominio corporal dinámico”, y 130 para “dominio corporal estático”; considerando una escala de 0 a 200, muestran un nivel medio en ambas dimensiones vistas en conjunto.

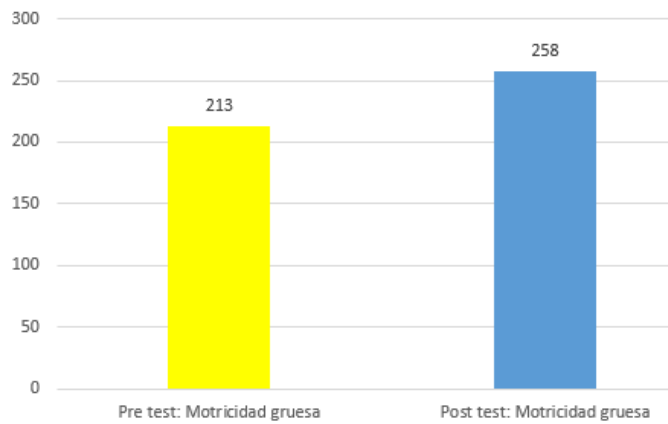


Figura 4 Comparativo entre el pre test y post test de la variable: Motricidad gruesa.

La Figura 4, nos muestra los calificativos acumulados totales obtenidos tanto en el pre test así como en el post test de la variable motricidad gruesa. Los valores de 213 y 258 del pre test y post test respectivamente, en una escala de 0 a 400, por un lado nos sugiere resultados globales medios o regulares; y por otro, débil diferencia significativa entre los mismos.

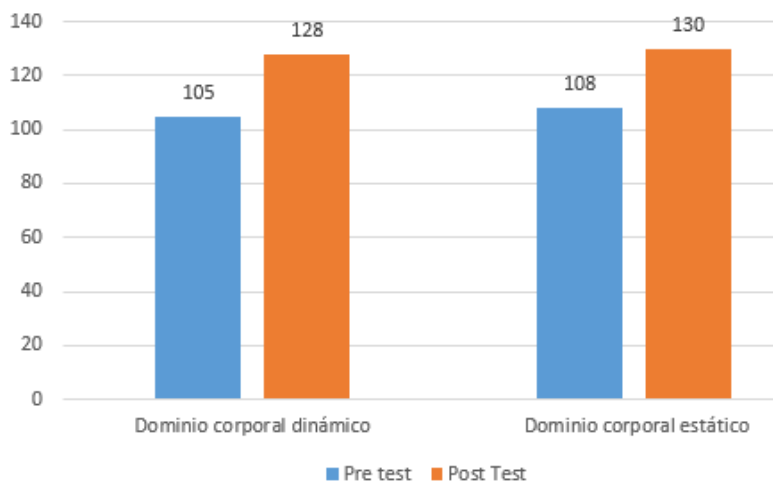


Figura 5 Cuadro comparativo a nivel de las dimensiones de la variable motricidad gruesa, tanto en el pre test y post test.

La Figura 5, constituye un comparativo a nivel de las dimensiones: Dominio corporal dinámico y dominio corporal estático de la variable dependiente motricidad gruesa, tanto del pre test y del post test. Las puntuaciones indican que el dominio corporal dinámico posee una valoración ligeramente menor respecto al dominio corporal estático de acuerdo con los instrumentos aplicados.

10. Estadística inferencial

10.1. Formulación de la hipótesis

H0: Hipótesis nula

El uso de juegos propuestos como estrategia didáctica, no mejora significativamente el nivel de motricidad gruesa, en estudiantes de 5 años
- IEI N° 392, Macas.

H1: Hipótesis alterna

El uso de juegos propuestos como estrategia didáctica, mejora significativamente el nivel de motricidad gruesa en estudiantes de 5 años
- IEI N° 392, Macas.

10.2. Nivel de significancia:

El nivel de significancia, convencionalmente: $5\% = 0.05$

10.3. Elección de la prueba estadística

La prueba estadística se llevó a cabo por medio de los rangos de Wilcoxon por tratarse de una prueba no paramétrica con variable dependiente de tipo ordinal.

10.4. Estimación del p valor

Para calcular el p value se utilizó el software estadístico SPSS v. 24, a través de la secuencia: analizar, pruebas no paramétricas, cuadros de diálogo antiguos, muestras relacionadas.

Tabla 5

Rangos comparativos de la dimensión: Dominio corporal dinámico; Pre Test y Post Test.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
D12 - D11	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	13 ^b	7,00	91,00
	Empates	7 ^c		
	Total	20		

a. D12 < D11

b. D12 > D11

c. D12 = D11

La Tabla 5, referido a los rangos comparativos de la dimensión: Dominio corporal dinámico, nos indica que en 13 de 20 casos se presentó un proceso favorable de mejora (rangos positivos), y en los 7 restantes, un proceso estable constante.

Tabla 6

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, dimensión: Dominio corporal dinámico (Post Test - Pre Test).

	D12 - D11
Z	-3,241 ^a
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 6, con $p = 0.001 < 0.05$ para la prueba no paramétrica de Wilcoxon, significa que, con un nivel de significancia del 95%, el uso de juegos propuestos como estrategia didáctica, mejora significativamente el nivel de dominio corporal dinámico de la variable motricidad gruesa, en estudiantes de 5 años - IEI N° 392, Macas.

Tabla 7

Rangos comparativos de la dimensión: Dominio corporal estático; Pre Test y Post Test.

	N	Rango promedio	Suma de rangos
D22 - D21 Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Rangos positivos	9 ^b	5,00	45,00
Empates	11 ^c		
Total	20		

a. $D22 < D21$

b. $D22 > D21$

c. $D22 = D21$

La Tabla 7, referido a los rangos comparativos de la dimensión: Dominio corporal estático, nos indica que en 09 de 20 casos se presentó un proceso favorable de mejora (rangos positivos), y en los 11 restantes, un proceso estable constante.

Tabla 8

Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, dimensión: Dominio corporal estático (Post Test - Pre Test).

	D22 - D21
Z	-2,699 ^a
Sig. asintótica (bilateral)	,007

a. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 8, con $p = 0.007 < 0.05$ para la prueba no paramétrica de Wilcoxon, significa que, con un nivel de significancia del 95%, el uso de juegos propuestos, como estrategia didáctica, mejora significativamente el nivel de dominio corporal estático de la variable motricidad gruesa, en estudiantes de 5 años - IEI N° 392, Macas.

Tabla 9
Rangos comparativos; Pre Test y Post Test.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST TEST -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
PRETEST	Rangos positivos	16 ^b	8,50	136,00
	Empates	4 ^c		
	Total	20		

- a. POST TEST < PRETEST
- b. POST TEST > PRETEST
- c. POST TEST = PRETEST

La Tabla 9, referido a los rangos comparativos de la variable motricidad gruesa, nos indica que en 16 de 20 casos se presentó un proceso favorable de mejora (rangos positivos), y en los 4 restantes, un proceso constante.

Tabla 10
Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, Post Test - Pre Test.

	POST TEST – PRE TEST
Z	-3,550 ^a
Sig. asintótica (bilateral)	,000

- a. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 10, con $p = 0.000 < 0.05$ para la prueba no paramétrica de Wilcoxon respecto a la variable motricidad gruesa, significa que, con un nivel de significancia del 95%, el uso de juegos propuestos como estrategia didáctica, mejora significativamente el nivel de motricidad gruesa en estudiantes de 5 años
- IEI N° 392, Macas.

Análisis y discusión

11. Análisis

Referente a la información proveída en la Tabla 2 y Figura 1, producto de una evaluación externa, sobre la variable independiente: Juegos propuestos, a partir de sus respectivas dimensiones, el docente investigador, obtiene en promedio un calificativo 13 de 20, siendo la dimensión de planificación la de mayor desempeño y la dimensión de evaluación al estudiante, la de menor (26 de 50). La justificación de este resultado en el caso de la evaluación al estudiante, se debió básicamente a los tiempos limitados durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje para poder aplicar todos los instrumentos de evaluación formativa planificados.

La Tabla 3 referente a la evaluación diagnóstica (pre test), pone de manifiesto, a partir de la media y la desviación estándar, que al inicio del proceso investigativo, los estudiantes en su mayoría demostraron poseer capacidades motoras de regular a bajo. De acuerdo a entrevistas previas a docentes de la institución, se conoció que la práctica motora no estaba implementada de manera formal en la institución a nivel de aula. Esto también justifica la información brindada en la Figura 2, en el que el dominio corporal dinámico se muestra con menor calificativo que el dominio corporal estático, que más apunta a una expresión interna del estudiante.

En la Tabla 4 referente al post test, se visualiza que, si bien es cierto que la media aumentó su valor, sin embargo este aumento no es tan acentuado, por lo que se requiere de un análisis estadístico complementario. La Figura 3 de igual modo repite el resultado de la Figura 2 sobre los resultados relativos de las dimensiones de la variable motricidad gruesa, con el complemento que, en este caso la diferencia está ligeramente menos acentuada en favor del dominio corporal estático sobre el dominio corporal dinámico. Esto significa que la estrategia desarrollada en la investigación, responde adecuadamente, buscando equilibrar los avances a nivel de dimensiones.

Las Figuras 4 y 5, como una información comparativa previa entre los resultados del pre test y post test, tanto a nivel global así como a nivel de las dimensiones;

indican una variación positiva favorable como resultado de la aplicación de los juegos propuestos en calidad de estrategia didáctica en los estudiantes de la IE N° 393, Macas. Resultado que se corrobora luego por medio de la estadística inferencial.

Las Tablas 5, 7 y 9, sobre los rangos comparativos a partir de las diferencias tanto de la variable motricidad gruesa como de sus respectivas dimensiones, también corroboran los resultados que se han venido advirtiendo, de mejora sostenida.

Finalmente las Tablas 6, 8 y 10, sobre la prueba de Wilcoxon de los rangos con signo, a partir de sus respectivos p valores, permiten establecer la aceptación de la hipótesis del investigador en contra de la hipótesis nula, tanto a nivel de la variable global como de sus dimensiones.

12. Discusión

A partir de algunas comparaciones entre los resultados obtenidos en la presente investigación con los respectivos de otros autores, el uso de diversos tipos de estrategias basadas en el juego, influyen positivamente en el desarrollo motor grueso en niños de inicial. Trabajos como los de Delgado, (2016), Velasco, (2018), Chocce y Conde, (2018), en los que se aplicaron metodologías didácticas basadas en juegos tradicionales y/o populares, fueron los que mejores resultados obtuvieron, debido a la fuerte motivación que este tipo de juegos generan en los estudiantes. Cabe recalcar también que un porcentaje importante de niños, del orden del 10% al 15% no logran mejorar su nivel de motricidad gruesa como resultado del proceso investigativo; lo cual conllevaría a rediseñar las estrategias en donde la ampliación del tiempo de ejecución jugaría un rol preponderante. En esta investigación también se logró identificar a partir de entrevistas u conversatorios con los docentes, la relación entre los niveles de motricidad gruesa y el desempeño académico; en ese sentido, de manera concordante con ello, Estela, (2018), Arzola, (2018), y Sánchez, (2016), nos ilustran la influencia del juego lúdico, los juegos motores, dinámicas didácticas, respectivamente sobre el aprendizaje y la psicomotricidad.

Conclusiones

Las conclusiones a las que se abordó se mencionan a continuación:

- Con 95% de confianza y margen de error de 5%, los juegos propuestos como estrategia didáctica influye sobre el nivel de motricidad gruesa en estudiantes de la IE N° 392, Macas.
- El nivel de motricidad gruesa en estudiantes de la IE N° 392, Macas, antes de la aplicación de la estrategia didáctica de juegos propuestos, tuvo una media de 10.65 puntos en una escala de vigesimal.
- Se implementó la estrategia didáctica de juegos propuestos en estudiantes de la IE N° 392, Macas, a través de diez sesiones de aprendizaje.
- El nivel de motricidad gruesa en estudiantes de la IE N° 392, Macas, luego de la aplicación de la estrategia didáctica de juegos propuestos, tuvo una media de 12.9.
- Los niveles de motricidad gruesa en estudiantes de la IE N° 392, Macas, antes y después de la aplicación de la estrategia didáctica de juegos propuestos, presentaron una diferencia positiva, estadísticamente significativa.

Recomendaciones

Sobre la base de la investigación realizada, se plantea las siguientes recomendaciones:

- Intensificar la práctica educativa basada en estrategias de juegos propuestos con la finalidad de mejorar y consolidar el nivel de desarrollo motor grueso en la tarea de alcanzar un desarrollo pleno de los estudiantes.
- Utilizar la estrategia basada en el uso de juegos propuestos en el desarrollo de temas específicos y transversales del currículo.
- Fomentar de manera continua la práctica de juegos propuestos asociando las recomendaciones del MINEDU.
- Formalizar la práctica de juegos propuestos a nivel de aula, comprometiendo a todos los docentes de la institución.

Referencias Bibliográficas

- Albán , G. (2008). *Estudio comparativo del desarrollo psicomotor grueso entre dos instituciones educativas*. Quito: Biblioteca Ajusco.
- Armijos, M. (2012). Obtenido de La motricidad gruesa.: Disponible en <http://magalitaarmijosp.blogspot.com/>
- Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial*. Perú: Universidad César Vallejo.
- Bautista, J. (2002). *El juego como método didáctico. Propuestas didácticas y organizativas*. Granada: Adhara.
- Bruner, J. (1973). Organization of early skilled action. *Child development.*, 1-11.
- Caba, B. (2004). *Ensayo*. Obtenido de De jugar con el arte al arte de jugar.: Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>.
- Calero, M. (2006). *Tecnología educativa, realidades y perspectivas*. Lima: Editorial San Marcos.
- Candino , S. (2008). Escuela para educadoras. 324 328.
- Chocce , E., & Conde , D. (2018). *Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pomatambo de Oyolo, Páucar de Sara Sara*. Huancavelica: Universidad Nacional de Huancavelica.
- Delgado, M. (2016). *Desarrollar la motricidad gruesa, mediante los juegos tradicionales en niños y niñas de tres años de edad. Guía metodológica dirigida a los docentes del CIBV Copitos de Miel*. Quito.: Instituto Tecnológico Cordillera.
- Estela, J. (2018). *El Juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años*. Bambamarca: Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.
- Franco, S. (2009). *Aspectos que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo maternal*. Caldas: Corporación Universitaria Lasallista.

- Froebel, F. (2000). *Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea*. Obtenido de Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/f/frobel.htm>
- García, A. (2007). *El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia*. España: Editorial España.
- García, F. (2012). *Guía Infantil*. Obtenido de Equilibrio Estático - Motricidad Gruesa.: Recuperado de <http://www.guiainfantil.com/servicios/psicomotricidad/beneficios.htm>.
- Garza, F. (1978). Aptitudes pertenecientes al campo de la motricidad. *Revista Digital, redescolar.ilce*, Disponible en <http://www.redescolar.ilce.edu.mx>.
- Gimeno, J., & Pérez, A. (1989). *La enseñanza su teoría y su práctica*. Madrid: Akal.
- Gómez, M. (2006). Los problemas evolutivos de coordinación en la infancia. Análisis de una dificultad oculta. *Revista internacional de ciencias del deporte.*, Vol II, N° 3.
- González, A. (2007). *Plan de acción para desarrollar el dominio del movimiento corporal*. San Juan de los Morros.: Universidad Nacional Experimental Rómulo Gallego.
- Hernández, R. (2006). *Recursos de Biblioteca UTP*. Obtenido de Dimensiones de la motricidad gruesa.: Recuperado de <http://recursosbiblioteca.utp.edu.co/tesisdigitales/texto/37235786132G249.pdf>
- Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Jiménez, J. (2007). *Eduteka*. Obtenido de Motricidad gruesa.: Recuperado de <http://www.educatekalucena.es/talleres/psicomotricidad.html>
- Ledezma, S. (2007). *La expresión corporal*. Madrid: Ediciones Nueva Helede.
- Luna, M. (2008). *Área de desarrollo humano: perspectivas del desarrollo humano*. Medellín: Universidad de Manizales. Obtenido de Dimensiones de la motricidad gruesa.

- Márquez, G. (2008). *Juego de reglas y de construcción. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia*. España: Editorial España.
- Meuse, L. (2006). Obtenido de Coordinación motora gruesa y sus dimensiones.: Disponible desde: http://ebr.minedu.gob.pe/pdfs/psicomotricidad/14_coordinacion_motora_fina.pdf.
- Ortega, L. (1996). *El juego y el aprendizaje espontáneo en EVA. Unidad de Tecnología Educativa*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Ortiz, R. (2007). *Dimensión psicomotriz - equilibrio dinámico en EVA. Unidad de Tecnología Educativa (UTE)*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Pazmiño, M., & Proaño, P. (2009). *Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa, mediante estimulación*. Cotopaxi: Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Piaget, J. (1956). *Las etapas del desarrollo intelectual en niños y adolescentes*. Paris: Universidad de Francia.
- RAE. (2010). *Diccionario Español de la Real Academia de la Lengua*. Obtenido de <https://www.rae.es/>
- Sánchez, C. (2016). *Influencia de las dinámicas didácticas basadas en el juego, en el aprendizaje de niños de nivel inicial de la IE 039*. San Miguel: Universidad Nacional de Cajamarca.
- Santamaría, S. (2008). Obtenido de Desarrollo de la motricidad gruesa.: Recuperado de <http://www.slideshare.net/wiesco/desarrollol-psicomotriz-312461>.
- Tortolero de Banda, E. (2015). *Monografías.com*. Obtenido de Uso del Juego como estrategia educativa.: Recuperado de <https://bit.ly/2UwLuTG>
- Velasco, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Anexos

Anexo 1

Lista de cotejo - variable juegos propuestos

Implementación de la estrategia de juegos propuestos en sesiones de aprendizaje de
estudiantes de 5 años - IEI N° 392, Macas.

Docente evaluador:.....

0 = No cumple, 1 = Si cumple

N°	Variable: Juegos propuestos	No	Si
Dimensión 1: Planificación			
1	El docente presenta planes de la estrategia didáctica de uso de juegos propuestos.		
2	El docente presenta criterios fundamentados de elección de la estrategia didáctica de juegos propuestos.		
3	El docente ha planificado la participación de los niños en la estrategia didáctica de juegos propuestos.		
4	El docente ha acudido al conocimiento y/o experiencia de otros profesionales para planificar la estrategia didáctica de juegos propuestos.		
5	El docente ha contextualizado la estrategia didáctica de juegos propuestos.		
Dimensión 2: Organización			
6	El docente ha elegido adecuadamente los espacios a utilizar para la estrategia didáctica de juegos propuestos.		
7	El docente ha distribuido adecuadamente los tiempos a utilizar en la estrategia didáctica de juegos propuestos.		
8	El docente ha organizado los insumos requeridos para la estrategia didáctica de juegos propuestos.		
9	El docente cuenta con la logística completa para la estrategia didáctica de juegos propuestos.		
10	El docente ha acudido al conocimiento y/o experiencia de otros profesionales para organizar la estrategia didáctica de juegos propuestos.		
Dimensión 3: Ejecución			
11	La estrategia didáctica de juegos propuestos elegida fue ejecutada a través de sesiones de clase programadas.		

12	Se cumplieron los tiempos estipulados durante el desarrollo de la estrategia didáctica de juegos propuestos.		
13	Se destinó un espacio apropiado para la ejecución de la estrategia didáctica de juegos propuestos.		
14	El número de niños participantes en la ejecución de la estrategia didáctica de juegos propuestos fue idóneo.		
15	La participación de los niños y docente fue activa.		
Dimensión 4: Evaluación			
16	El docente posee instrumentos de evaluación de desempeño durante el desarrollo de la estrategia didáctica de juegos propuestos.		
17	El docente ha diseñado adecuadamente la estrategia didáctica de juegos propuestos de tal modo que se facilite la evaluación de desempeños de los participantes.		
18	El docente evalúa los desempeños de los estudiantes durante el desarrollo de la estrategia didáctica de juegos propuestos.		
19	El docente promueve la autoevaluación de los estudiantes durante el desarrollo de las sesiones de clase.		
20	El docente utiliza los resultados de la evaluación para mejorar sus actividades.		

Anexo 2

Lista de cotejo - variable motricidad gruesa.

Institución Educativa : N° 392, Macas.
Sección : 5 años
Temática : Motricidad gruesa
Responsable : Abanto Zavaleta, Diana Fiorela
Fecha :

Nombre del niño..... Edad..... Sexo.....

0 = No cumple, 1 = Si cumple

N°	Ítem	SI	NO
	Dominio corporal dinámico		
1	Corre libremente, demostrando control y dominio de sus movimientos.		
2	Salta sobre su propio sitio, con ambos pies juntos.		
3	Puede trepar sobre taburetes de hasta 2 niveles.		
4	Puede subir y bajar escaleras alternando ambos pies de manera autónoma.		
5	Puede saltar hasta de alturas de 30 cm.		
6	Controla sus ritmos musicales.		
7	Puede caminar alternando ritmos rápidos y lentos secuencialmente.		
8	Marcha haciendo coincidir el pie izquierdo con el sonido del bombo.		
9	Modula su velocidad de movimiento, de acuerdo al ritmo de la pandereta (rápido -lento).		
10	Camina reconociendo diferentes sentidos: atrás –adelante, derecha-izquierda.		
	Dominio corporal estático		
11	Siente motivación por la actividad física.		
12	Puede contener la respiración 5 segundos.		

13	Efectúa ejercicios de inhalación por la nariz.		
14	Efectúa ejercicios de exhalación por la boca.		
15	Los masajes le producen relajación.		
16	Escuchar música le produce relajación.		
17	Cumple un descanso apropiado en función a su actividad física.		
18	Controla su sensación de hambre mientras practica su actividad		
19	Controla su sensación de sed mientras practica su actividad física.		
20	Demuestra actitud proactiva hacia el movimiento.		

Anexo 3

Tabla 11

Consolidado de evaluación variable independiente: Juegos propuestos.

Planificación					Organización					Ejecución					Evaluación					Total				
D1					D2					D3					D4					T2				
1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	0	3	0	0	1	1	1	3	0	1	1	0	0	2	13
1	1	1	0	1	4	0	1	1	0	0	2	0	1	1	0	1	3	0	0	1	1	1	3	12
1	1	1	1	0	4	1	0	0	0	1	2	0	0	0	1	1	2	0	1	1	1	0	3	11
1	1	1	1	1	5	1	1	0	0	0	2	1	1	1	0	1	4	0	1	0	0	1	2	13
1	1	1	1	1	5	0	0	1	1	1	3	0	1	1	0	1	3	0	1	1	0	1	3	14
1	0	1	1	0	3	1	1	1	1	0	4	0	1	0	0	1	2	1	1	1	0	1	4	13
1	1	1	0	0	3	0	1	0	1	0	2	0	1	0	1	1	3	0	1	1	1	1	4	12
1	1	1	0	1	4	0	1	1	1	1	4	1	0	1	0	1	3	0	0	0	0	1	1	12
1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	0	2	14
1	1	1	1	1	5	0	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	5	0	1	0	0	1	2	16
					43						30						31						26	130

Anexo 4

Tabla 12

Consolidado de evaluación Pre Test - variable motricidad gruesa.

Dominio corporal dinámico										Dominio corporal estático										Total		
D1					S1					D2					S2							
1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	7	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	6	13
1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	6	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	5	11
1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	7	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	5	12
0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	3	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7	10
0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	4	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	4	8
1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	6	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	4	10
1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	5	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10
1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	6	9
1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	6	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	4	10
1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	6	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	5	11
0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	4	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	5	9
1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	7	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	5	12
1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7	11
0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	3	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	3	6
1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6	14
1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	3	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	3	6
1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	7	14
1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	6	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	3	9
0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	3	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	12
1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	16
										<u>105</u>											<u>108</u>	<u>213</u>

Anexo 5

Tabla 13

Consolidado de evaluación Post Test - variable motricidad gruesa.

Dominio corporal dinámico										Dominio corporal estático										Total		
D1					S1					D2					S2							
1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	7	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	6	13
1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	7	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	5	12
1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	5	13
0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	16
0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	6	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	6	12
1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	6	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	4	10
1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	15
1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	6	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	6	12
1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	6	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	6	12
1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	6	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	5	11
0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	6	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	7	13
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	5	13
1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7	12
0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	4	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	6	10
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6	15
1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	4	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	6	10
1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	15
1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	6	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7	13
0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	15
1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	16
										<u>128</u>											<u>130</u>	<u>258</u>

Anexo 6

Actividad de aprendizaje 1

1. Datos generales

Institución educativa : N° 292 Macas.

Nivel : Inicial

Actividad de aprendizaje : “me divierto jugando con mi cuerpo”

Duración : 1 día

2. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	➤ Se expresa corporalmente	➤ Realiza diversos movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, el tiempo, los objetos y sus pares, controlando su cuerpo, manteniendo el equilibrio.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOM ENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIO S Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Control de asistencia • Control del tiempo ➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	Música
DESA RROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ CALENTAMIENTO: <ul style="list-style-type: none"> • Caminar de un lado a otro • Caminar en puntillas • Dar pequeños saltos • Mover la cabeza de un lado al otro • Mover la cintura de un lado al otro • Mover brazos y piernas hacia delante y hacia atrás ➤ PARTE FUNDAMENTAL: <ul style="list-style-type: none"> • Pegamos una cinta en el tronco para dividirlo por la mitad y preguntamos ¿nuestro cuerpo es igual ahora? • ¿Qué tenemos de la cintura para arriba? • ¿Qué tenemos de la cintura para abajo? • ¿Todo nuestro cuerpo es igual? • Los niños y niñas miran su tronco y se mueven de un lado para el otro como si lo hiciera el viento. • Están en su habitación y tenemos los juguetes muy altos, nos estiramos y saltamos para cogerlos. • Cogen una pelota y se ponen a jugar con ellas. • La colocan en una mano, en la otra, en un pie y en el otro • Colocamos la pelota bajo nuestro tronco y rodamos con ella. • Colocamos en la cabeza y giramos con ella. 	<p>Pelotas</p> <p>Hoja de papel bond Lápiz, colores</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Nos colocamos en cuatro patas y colocamos la pelota dentro de nuestras piernas e imitamos algún animal <p>➤ RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando llega la noche, estamos muy cansados y nos vamos a la cama, cerramos los ojos, nos estiramos y luego nos encogemos. • Respiramos despacio <p>➤ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada • Comentan lo aprendido con sus compañeros 	

Anexo 7

Actividad de aprendizaje 2

1. Datos generales

Institución educativa : N° 292 Macas.

Nivel : Inicial

Actividad de aprendizaje : “que partes de mi cuerpo conozco”

Duración : 1 día

2. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none">➤ Comprende su cuerpo➤ Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none">➤ Reconoce naturalmente y por propia iniciativa las partes de su cuerpo y lo representa mediante dibujos.➤ Realiza diversos movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación en relación al espacio, la superficie, el tiempo, los objetos y sus pares.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOM ENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Control de asistencia • Control del tiempo ➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	Música
DESARRO LLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ CALENTAMIENTO: <ul style="list-style-type: none"> • Caminar por el espacio • Dar pasos gigantes y pequeño • Saltar con las piernas juntas • Saltar en un pie y viceversa ➤ PARTE FUNDAMENTAL: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas se mueven por el espacio al ritmo de la música, cuando para la música deben tocar la parte del cuerpo de sus compañeros que vaya diciendo la profesora (manos, codos, rodillas, tobillos, etc.) en un tiempo concreto. • Gana el juego el alumno que toque correctamente al mayor número de compañeros • CINTA VELOZ: los alumnos se ponen por parejas y se da una cinta cada pareja, la profesora dirá una parte del cuerpo (cabeza, brazos, piernas, manos, etc.) y el compañero de la pareja que tenga el pañuelo debe atárselo al otro. Cuando este atado, la pareja debe sentarse rápido en el suelo y decir la palabra “LISTO”. 	<p>Cintas, música</p> <p>Hoja de papel bond Lápiz, colores</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • La primera pareja que lo haga se anota un punto y así se observara que pareja es la ganadora <p>➤ RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pondremos música y le explicaremos a los niños que la música que suena va a ser un viaje por sus cuerpos, entrando por los pies hacia la cabeza. • Hacer interiorizar al niño el viaje de la música por las distintas partes de su cuerpo lentamente. • Acostarse en el suelo y trabajar la respiración. <p>➤ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo • Exponen sus trabajos 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada • Regresan a sus lugares iniciales 	

Anexo 8

Actividad de aprendizaje 3

1. Datos generales

Institución educativa : N° 292 Macas.
Nivel : Inicial.
Actividad de aprendizaje : “jugado reconozco mi lateralidad”
Duración : 1 día

2. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none">➤ Comprende su cuerpo➤ Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none">➤ Realiza diversos movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, el tiempo, los objetos , controlando su cuerpo y su lateralidad.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
O INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Control de asistencia • Control del tiempo ➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	Música
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ CALENTAMIENTO: <ul style="list-style-type: none"> • Caminar por el espacio • Colocar un pie delante del otro y viceversa • Saltar con las piernas juntas • Saltar en un pie y viceversa • Caminan en diferentes direcciones: derecha, izquierda. ➤ PARTE FUNDAMENTAL: <ul style="list-style-type: none"> • Una vez situados los niños en el espacio indicado reciben las siguientes indicaciones: • Somos equilibristas y nos vamos a preparar para la actuación en el circo. • Colocar los pies y las manos en el suelo y con las piernas estiradas todo lo que se pueda, levantar: <ul style="list-style-type: none"> ✓ La mano derecha ✓ La mano izquierda ✓ La pierna derecha ✓ La pierna izquierda • Tumbados en el suelo vamos girando de un lado al otro <ul style="list-style-type: none"> ✓ De delante para atrás ✓ De derecha a izquierda • Para finalizar los niños juegan la dinámica “mar tierra”.- consiste en dibujar una línea en el suelo y se les da las indicaciones a los niños, que el lado derecho es el mar y el lado 	Tizas de colores

	<p>izquierdo es la tierra, los niños juegan hasta quedar un ganador.</p> <p>➤ RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños estarán en pie, de forma rígida y con las manos levantadas, imaginaran que son marionetas sujetas por varios hilos, el docente ira diciendo q va cortando los hilos de las partes sujetadas y estos irán cayendo hasta finalmente quedar en el suelo • Acostarse en el suelo y trabajar la respiración. <p>➤ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo • Exponen sus trabajos 	<p>Hoja de papel bond Lápiz, colores</p>
<p>CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada • Regresan a sus lugares iniciales 	

Anexo 9

Actividad de aprendizaje 4

1. Datos generales

Institución educativa : N° 292 Macas.

Nivel : Inicial

Actividad de aprendizaje : “mi lateralidad y su importancia”

Duración : 1 día

2. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none">➤ Comprende su cuerpo➤ Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none">➤ Realiza diversos movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación en relación al espacio, la superficie, el tiempo, los objetos y sus pares, controlando su cuerpo y su lateralidad.

	<p>izquierda, todos repetirán e imitaran diciendo derecha – izquierda</p> <p>➤ RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acostados en la colchoneta imitan a dormir y a despertar • Se ponen en pie y colocan las manos en la cintura • Realizan ejercicios de respiración. <p>➤ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo • Exponen sus trabajos 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada • Regresan a sus lugares iniciales 	

Anexo 10

Actividad de aprendizaje 5

1. Datos generales

Institución educativa : N° 292 Macas.

Nivel : Inicial

Actividad de aprendizaje : “juego del rayuelo para mejorar para mejorar la motricidad gruesa”

Duración : 1 día

2. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none">➤ Comprende su cuerpo➤ Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none">➤ Muestra sincronización en sus movimientos, superando las dificultades y logrando armonía sin rigidez y brusquedad.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Control de asistencia • Control del tiempo ➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	Música
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ CALENTAMIENTO: <ul style="list-style-type: none"> • Caminan libremente en el patio • Correr alrededor del espacio • Entonan la canción “mi cuerpo estoy moviendo” • Responden a interrogantes.¿ Que partes de su cuerpo movieron? ¿cómo lo hicieron? ➤ PARTE FUNDAMENTAL: <ul style="list-style-type: none"> • La maestra da las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Saltamos con los pies juntos, luego en un pie. ✓ La docente explica el juego a realizar , después de haber dibujado el rayuelo en el piso del patio. ✓ La docente inicia el juego. ✓ Uno a uno , los niños y niñas realizan el juego. demostrando, armonía en la realización de este. ✓ Forman dos columnas, una de niños y otra de niñas para realizar el juego. ✓ Realizan una competencia de juego. ✓ Terminado el juego , la docente explica a los estudiantes , la importancia de esta actividad realizada. ✓ Responden a preguntas. ➤ RELAJACIÓN: 	<p>Tizas, tirachas.</p> <p>Petates, alfombras.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Acostados en petates o alfombras, simulan dormir y soñar, a la indicación de la profesora despiertan y cuentan lo que soñaron. • Realizan ejercicios de respiración. <p>➤ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo y pintura. • Exponen sus trabajos y los valoran. 	<p>Hoja de papel bond Lápiz, colores</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada • Regresan a sus lugares iniciales 	

Anexo 11

Actividad de aprendizaje 6

1. Datos generales

Institución educativa : N° 292 Macas.
Nivel : Inicial
Actividad de aprendizaje : “juegan a la estatua”
Duración : 1 día

2. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Muestra control de su propio cuerpo, cuando no está en movimiento.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Control de asistencia • Control del tiempo ➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	Carteles
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ CALENTAMIENTO: <ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos caminando por el espacio de manera libre • Cada niño se desplaza dando palmadas: arriba, al frente, a un lado y al otro 	

<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saltamos • Corremos <p>➤ PARTE FUNDAMENTAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos con una dinámica “SIMÓN MANDA”: consiste en que la docente diga la frase. Simón dice que los niños se sienten. Simón dice que las niñas se queden paradas, etc , etc. • Los niños y niñas realizan el juego, previas consignas dadas por la profesora o un niño voluntario. <p>La docente propone realizar el juego de “las estatuas” ,realizando las indicaciones respectivas para el desarrollo del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se pide a los niños, caminar en diferentes direcciones y al escuchar la voz de la docente, decir stop, quedarse quietos en la posición que se encuentren. ✓ Se pregunta a los estudiantes : ¿cómo que quedaron?. ✓ Los estudiantes contestan como estatuas, sin movimiento. ✓ Después de haber realizado por varias veces el juego, responden a las siguientes interrogantes: ¿Les gustó el juego? ¿Qué juego realizamos?¿Será importante este juego?¿por qué?¿En qué consistió el juego?¿En que posición hemos quedado a la voz de stop? <p>➤ RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acostados en la colchoneta , petates o alfombras escuchan música relajante , después de la actividad trabajada • Realizan ejercicios de respiración. <p>➤ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p>	<p>Lápiz, crayolas, pintoras, hoja de trabajo,</p>
-------------------	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo y la pintura. Valoran y exponen sus trabajos terminados. 	
E CIERR	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas expresan con sus propias palabras , como se sintieron en la actividad realizada 	

Anexo 12

Actividad de aprendizaje 7

1. Datos generales

Institución educativa : N° 292 Macas.

Nivel : Inicial

Actividad de aprendizaje : “Jugamos a algunos animales imitar el caminar de la estatua”

Duración : 1 día

2. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none">➤ Comprende su cuerpo➤ Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none">➤ Realiza diversos movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, el tiempo.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Control de asistencia • Control del tiempo ➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	Música
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ CALENTAMIENTO: <ul style="list-style-type: none"> • Proponer a los niños y niñas se desplacen libremente en el patio • Andar muy deprisa , luego lento, según consignas dadas. • Se deslizan, lento y rápido en diferentes direcciones. • Imitar el caminar de algunos animales. ➤ PARTE FUNDAMENTAL: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños se agruparan de tres y uno caminara en forma normal, el otro caminara rápido y el ultimo lento. • Colocamos en el patio, figuras de animales como: caballo, tortuga y oveja. • Cada niño tendrá que escoger a que animal quiere imitar su caminar. • Responden a preguntas: ¿todos los animales caminan igual • Cada niño da una respuesta de acuerdo al animal que imitó. identificando que animal camina rápido y que animal camina lento. ➤ RELAJACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Realizan ejercicios de respiración. ➤ EXPRESIÓN GRÁFICA: <ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo 	<p>Juguetes</p> <p>Hoja de papel bond. Lápiz, colores</p>

	<ul style="list-style-type: none">• Valoran y exponen sus trabajos	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none">• Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada.• Regresan a sus lugares iniciales	

Anexo 13

Actividad de aprendizaje 8

1. Datos generales

Institución educativa : N° 292 Macas.

Nivel : Inicial

Actividad de aprendizaje : “me divierto jugando a confeccionar un avión de papel”.

Duración : 1 día

2. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none">➤ Comprende su cuerpo➤ Se expresa corporalmente	<ul style="list-style-type: none">➤ Realiza diversos movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, el tiempo.➤ Realiza diversos movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, el tiempo, los objetos y sus pares,

			controlando su cuerpo, manteniendo el equilibrio.
--	--	--	---

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Control de asistencia • Control del tiempo ➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	Música
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • CALENTAMIENTO: • Proponer a los niños y niñas a confeccionar un avión de papel • La docente despierta el interés de los niños y niñas a través de una dinámica. • Imitar el sonido de los aviones <p style="text-align: center;">PARTE FUNDAMENTAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente les entrega a los niños una hoja en blanco. • La docente da las indicaciones como se elabora aviones de papel. • Lanza al aire libre y vuela muy lejos. • Los niños y niñas con ayuda de la docente elaboran sus propios aviones. • La docente apoya a las niñas que tienen dificultades. • Elaboran sus avioncitos de diferentes tamaños y colores. • Una vez concluido. • Lanzan sus aviones para competir al voz de tres. • Corren detrás del avión las recogen nuevamente compiten. 	Hoja de papel bond. Lápiz, colores.

	<ul style="list-style-type: none"> • Al correr y recoger realizan movimientos de coordinación motora gruesa y fina. • RELAJACIÓN: • Realizan ejercicios de respiración. • EXPRESIÓN GRÁFICA: • Los niños expresan lo que han trabajado al aire libre a través de un dibujo • Valoran y exponen sus trabajos 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada. • Regresan a sus lugares iniciales 	

Anexo 14

Actividad de aprendizaje 9

1. Datos generales

Institución educativa : N° 292 Macas.
Nivel : Inicial
Actividad de aprendizaje : “Juego a las canicas”.
Duración : 1 día

2. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza diversos movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, el tiempo.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Control de asistencia • Control del tiempo ➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	Música
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ CALENTAMIENTO: <ul style="list-style-type: none"> • Proponer a los niños y niñas se desplacen libremente en el patio 	

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente les pide a los niños y niñas que forme un círculo donde estará las canicas. <p>➤ PARTE FUNDAMENTAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente organiza a los niños en grupos mediante una dinámica para participar en el juego de canicas. • La docente da las indicaciones de cómo se jugara. • La docente da los primeros ejemplos con los niños • Los niños realizan el juego varias veces hasta ganar todas las canicas de su compañero. • La docente esta pendiente de las reglas del juego. • Contabilizan los niños sus canicas que ganaron. • Responden a preguntas: ¿todos los niños ganaron la misma cantidad de canicas • Cada niño da una respuesta de acuerdo a la cantidad de canicas que gano. • <p>➤ RELAJACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizan ejercicios de respiración. <p>➤ EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan lo que han trabajado a través de un dibujo • Valoran y exponen sus trabajos 	<p>canicas</p> <p>Hoja de papel bond. Lápiz, colores</p>
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños expresan como se sintieron en la actividad realizada. • Regresan a sus lugares iniciales 	

Anexo 15

Actividad de aprendizaje 10

1. Datos generales

Institución educativa : N° 292 Macas.
Nivel : Inicial
Actividad de aprendizaje : “Me divierto jugando a embocar”
Duración : 1 día

2. INFORMACIÓN CURRICULAR:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PSICOM.	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende su cuerpo ➤ Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza diversos movimientos, acciones y juegos, explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie, el tiempo.

3. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA <ul style="list-style-type: none"> • Saludo • Oración • Control de asistencia • Control del tiempo ➤ JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES 	Música
	<ul style="list-style-type: none"> • CALENTAMIENTO: 	

Anexo 16

Panel fotográfico



Fotografía 1



Fotografía 2



Fotografía 3



Fotografía 4



Fotografía 5