



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO DE PUNO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



**EL JUEGO LÚDICO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO
PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL PRIVADA SAN PABLO NAYOL PUNO
2019.**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. AÑAMURO APAZA ERICK ROLANDO

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA

PUNO – PERÚ

2019



DEDICATORIA

La presente tesis la dedico a toda mi familia, principalmente a mi madre que ha sido un pilar fundamental en mi formación como profesional, por brindarme la confianza, consejos, oportunidad y recursos para lograrlo.



AGRADECIMIENTO

Primeramente, doy gracias a Dios por permitirme tener buena experiencia dentro de mi universidad, gracias a mí Universidad por permitirme convertirme en ser un profesional en lo que tanto me apasiona.

- Gracias a mis padres, que fueron mis mayores promotores durante este proceso de formación profesional.

- A la Escuela Profesional de Educación Física de la Universidad Nacional del Altiplano, nuestra alma mater, por impartirnos los conocimientos.

- A los docentes de la Escuela Profesional de Educación, por la formación que me brindaron y los conocimientos compartidos.

- A la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno, por permitir ejecutar esta investigación.

- A los señores miembros del jurado: Dra. Juana Lucila Sánchez Macedo, Mag. Luis Guillermo Puño Canqui y M.Sc. Yanet Amanda Maquera Maquera



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN10

ABSTRACT.....11

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA13

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA14

1.2.1. Problema g Y eneral 14

1.2.2. Problemas específicos..... 14

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN14

1.3.1. Hipótesis general 14

1.3.2. Hipótesis específicas..... 14

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO15

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN16

1.5.1. Objetivo general 16

1.5.2. Objetivos específicos 16

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

1.6. ANTECEDENTES17

1.6.1. A nivel internacional..... 17

1.6.2. A nivel nacional..... 20



2.2. MARCO TEÓRICO	22
2.2.1. Fundamentos teóricos del juego	22
2.2.2. El juego lúdico.....	23
2.2.3. Naturaleza de la actividad lúdica.....	24
2.2.4. La dimensión humana en el juego	25
2.2.5. Importancia del juego en el desarrollo del niño	25
2.2.6. Dimensiones del juego lúdico	26
2.2.7. Desarrollo psicomotor.....	27
2.2.8. Leyes fundamentales que rigen el desarrollo psicomotor	28
2.2.9. Dimensiones del desarrollo psicomotor.....	30
2.3 MARCO CONCEPTUAL.....	31
2.3.1 Actividad lúdica	31
2.3.2 El juego y la motivación	31
2.3.3 Competencia motriz.....	32
CAPÍTULO III	
MATERIALES Y MÉTODOS	
3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA.....	33
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	33
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO	33
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN	34
3.4.1. Población.....	34
3.4.2. Muestra	34
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	34
3.6. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	35
3.7. TIPO DE INVESTIGACIÓN	35
3.8. TÉCNICAS.....	36
3.9. INSTRUMENTOS	36



3.10. VARIABLES36

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS39

4.2. DISCUSIÓN59

V. CONCLUSIONES62

VI. RECOMENDACIONES64

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....65

ANEXOS.....68

Área : Educación física

Tema : Desarrollo psicomotor

Fecha de sustentación: 11/dic/2019



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Resultados de la ficha de observación de la dimensión motriz instrumental en el Pre Test.....	40
Figura 2. Resultados de la ficha de observación de la dimensión emocional afectivo en el Pre Test.....	42
Figura 3. Resultados de la ficha de observación de la dimensión práctico cognitivo en el Pre Test	44
Figura 4. Resultados de la ficha de observación de la dimensión motriz instrumental en el PosTest	45
Figura 5. Resultados de la ficha de observación de la dimensión emocional afectivo en el PosTest.	46
Figura 6. Resultados de la ficha de observación de la dimensión práctico cognitivo en el PosTest.....	48
Figura 7. Comparación de los resultados en la dimensión motriz instrumental en el Pre y Pos test de la variable desarrollo psicomotor.	49
Figura 8. Comparación de los resultados de la dimensión emocional afectivo en el Pre y Pos test en la variable desarrollo psicomotor.	50
Figura 9. Comparación de los resultados de la dimensión práctico cognitivo en el Pre y Pos test en la variable desarrollo psicomotor	52
Figura 10. Resultados de la variable desarrollo psicomotor en el pre y postest.	53



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Resultados de la ficha de observación de la dimensión motriz instrumental en el Pre Test.....	39
Tabla 2. Resultados de la ficha de observación de la dimensión emocional afectivo en el Pre Test.....	41
Tabla 3. Resultados de la ficha de observación de la dimensión práctico cognitivo en el Pre Test	43
Tabla 4. Resultados de la ficha de observación de la dimensión motriz instrumental en el PosTest	44
Tabla 5. Resultados de la ficha de observación de la dimensión emocional afectivo en el PosTest	46
Tabla 6. Resultados de la ficha de observación de la dimensión práctico cognitivo en el PosTest	47
Tabla 7. Comparación de los resultados en la dimensión motriz instrumental en el Pre y Pos test de la variable desarrollo psicomotor	48
Tabla 8. Comparación de los resultados de la dimensión emocional afectivo en el Pre y Pos test en la variable desarrollo psicomotor	50
Tabla 9. Comparación de los resultados de la dimensión práctico cognitivo en el Pre y Pos test en la variable desarrollo psicomotor	51
Tabla 10. Resultados de la variable desarrollo psicomotor en el pre y postest.....	52
Tabla 11. Diferencias de medias en los resultados del pre y postest de la variable desarrollo psicomotor	53
Tabla 12. Estadísticas de muestras emparejadas.....	55
Tabla 13. Prueba de muestras emparejadas	56
Tabla 14. Estadísticas de muestras emparejadas	57
Tabla 15. Prueba de muestras emparejadas	57
Tabla 16.. Estadísticas de muestras emparejadas.....	58
Tabla 17. Prueba de muestras emparejadas	59



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

(EF)	: Educación Física
(DSP)	: Desarrollo Psicomotor
(TDH)	: Trastorno por déficit de atención
(CS)	: Comportamiento sedentario
(D)	: Diversión
(EF)	: Educación Física
(JL)	: Juegos Lúdicos



RESUMEN

En la presente investigación se evaluó la influencia del juego lúdico en el desarrollo psicomotor; nos planteamos como objetivo general Determinar la influencia del juego lúdico en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019. La investigación se ubica en el paradigma cuantitativo, el tipo de investigación que se asumió es el experimental con diseño pre experimental con un solo grupo experimental. La muestra asumida es de tipo no probabilística trabajando con 23 niños (13 niños y 10 niñas), se aplicó el método hipotético deductivo, con la técnica de la encuesta y el instrumento la ficha de observación de la variable desarrollo psicomotor. Resultados en la diferencia de medias antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos encontramos la media en el pretest 28.25, en el post test 56.26, promedio antes 28,74 después, 56.65, la varianza antes 16.28 después 20.57 existiendo diferencias significativas. En la dimensión motriz instrumental en el pre test 73.91% en la escala Regular, en el postest 100% en la escala Bueno. Por otro lado, en la dimensión emocional afectivo en el pre test 52.17% en la escala Regular, en el postest 65.22% en la escala Bueno. Y en la dimensión Práctico cognitivo, en el pre test 100% en la escala Malo y en el postest 82.61% en la escala Bueno 82.61%. Concluimos que existe influencia del juego lúdico en el desarrollo psicomotor.

Palabras Clave: desarrollo psicomotor, juego lúdico, niños



ABSTRACT

In the present investigation the influence of playful play on psychomotor development was evaluated; We set as a general objective To determine the influence of playful play on psychomotor development in 5-year-old children of the San Pablo Nayol Puno 2019 Initial Educational Institution. The research is located in the quantitative paradigm, the type of research that was assumed is experimental with pre experimental design with only one experimental group. The sample assumed is of a non-probabilistic type working with 23 boys (13 boys and 10 girls), the hypothetical deductive method was applied, with the technique of the survey and the instrument the observation sheet of the variable psychomotor development. Results in the difference of means before and after the application of the playful games we found the average in the pretest 28.25, in the post test 56.26, average before 28.74 after, 56.65, the variance before 16.28 after 20.57 existing significant differences. In the instrumental motor dimension in the pre-test 73.91% in the Regular scale, in the post-test 100% in the Good scale. On the other hand, in the emotional dimension in the pre-test 52.17% in the Regular scale, in the post-test 65.22% in the Good scale. And in the Cognitive Practical dimension, in the pre-test 100% on the Bad scale and in the post-test 82.61% on the Good 82.61% scale. We conclude that there is influence of playful play in psychomotor development.

Key words: Physical activity, addiction, sedentary lifestyle, internet use



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se realizó por que la sociedad actual ha cambiado tanto que ya no se ve que los niños jueguen o estén en contacto con recursos o materiales que los lleven a jugar al aire libre (Cadenas-Rosario, 2018), en la misma línea la sociedad en la que vivimos de cambios vertiginosos y llena de incertidumbre en donde los padres de familia no les dan tiempo a sus hijos y no tienen espacios de actividades lúdicas al interior de las familias hace que nuestros niños ya no jueguen y se observa un repertorio motriz escaso. Se planteó como objetivo general: Determinar la influencia del juego lúdico en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019. Y como objetivos específicos: Evaluar la influencia del juego funcional en la dimensión motriz instrumental en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019. Identificar la influencia del juego simbólico en la dimensión emocional afectivo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019. Determinar la influencia del juego de reglas en la dimensión práctico cognitivo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019.

La metodología utilizada fue el método hipotético deductivo, con un tipo de investigación experimental, con diseño pre experimental, con las variables juego lúdico y desarrollo psicomotor.

En el primer capítulo se realiza la revisión de la literatura en donde encontramos información relevante respecto a la importancia medular que comprende aplicar los juegos lúdicos en los niños para dotarles un repertorio motriz variado.



En el capítulo de materiales y métodos, presentamos la metodología utilizada, que fue el método hipotético deductivo, tipo de investigación experimental, con diseño pre experimental con un solo grupo experimental.

En el capítulo de resultados presentamos la discusión y los principales resultados en donde encontramos la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019.

La investigación se ubica en la línea de investigación de Educación Física con el tema de desarrollo psicomotor.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La sociedad actual plantea a los profesores de educación física asumir un papel trascendental en el desarrollo integral del niño; asimismo observar la construcción y la reorganización permanente de los juegos creados e imaginados por los niños, es una experiencia interesante que provoca profundas reflexiones sobre nuestra praxis en el nivel inicial (López de Maturana L, 2014). Por otro lado, se observa a los padres de familia que no les dan tiempo a sus hijos y no tienen espacios de actividades lúdicas al interior de las familias hace que nuestros niños ya no jueguen y se observa un repertorio motriz escaso. En la misma línea los niños ya no se mueven y lo más preocupante es que ya no juegan y los padres de familia prefieren dotarles de Tablet, celulares con la finalidad de que estén tranquilos y quietos como sinónimo de niños tranquilos; concepción muy errónea ya que estarían contribuyendo en el desarrollo de enfermedades precoces. Se planteó como objetivo general: Determinar la influencia del juego lúdico en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019. los niños del nivel inicial por los escasos movimientos motores vienen siendo propensos al sedentarismo precoz, así mismo los padres de familia no contribuyen en el desarrollo de



experiencias motrices significativas y habilidades motrices como indicadores de desarrollo integral en los niños.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general:

¿De qué manera influye el juego lúdico en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol Puno 2019?

1.2.2. Problemas específicos:

- ¿De qué manera influye el juego lúdico en la dimensión motriz instrumental en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol Puno 2019?
- ¿De qué manera influye el juego lúdico en la dimensión emocional afectivo en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol Puno 2019?
- ¿De qué manera influye el juego lúdico en la dimensión práctico cognitivo en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol Puno 2019?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

Existe influencia significativa del juego lúdico en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol Puno 2019.

1.3.2. Hipótesis específicas

- Existe influencia del juego lúdico en la dimensión motriz instrumental en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol Puno 2019.
- Existe influencia del juego lúdico en la dimensión emocional afectivo en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol Puno 2019.
- Existe influencia del juego lúdico en la dimensión práctico cognitivo en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol Puno 2019.



1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

La presente investigación se realizó porque en la realidad no se da importancia a la aplicación del juego lúdico en el desarrollo psicomotor ya que las familias de esta actualidad ya no le dan tiempo a sus hijos, es más ya no juegan con sus hijos, y las familias se han convertido en espacios individuales en donde cada integrante familiar tiene su propio celular y está al pendiente de las redes sociales y la información, y los niños son los más propensos a desarrollar enfermedades, como la adicción, sobrepeso y sedentarismo producto del elevado tiempo que pasan con sus celulares, tables entre otros, el porqué de la presente investigación está en que valoren los padres de familia la importancia de jugar con los hijos de pasar tiempo de calidad con sus niños y de la importancia de sembrar hábitos saludables como el de jugar, realizar actividades físicas familiares de caminar, correr jugar entre la familia y de esa manera se formará niños con hábitos saludables, asimismo se justifica por las siguientes razones:

a. Teórica

La presente investigación asume una relevancia teórica porque el juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico del niño a partir de sus experiencias y patrones de crianza que tiene (Vigotsky, 1971); asimismo la aplicación de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor permite desarrollar las dimensiones: motriz, emocional y práctico

b. Práctica

Se asume una relevancia práctica porque el juego permite al niño experimentar y consolidar los conocimientos, las habilidades y destrezas de manera práctica ya que lo realiza de manera espontánea y sobre todo jugando (Fuentes, 2003).



c. Metodológica

Este tipo de trabajo de investigación mejoran los aspectos básicos del aprendizaje de los niños como son el juego lúdico y el desarrollo psicomotor; asimismo nos dan las pautas para mejorar la labor pedagógico y facilitan a los docentes utilizar los juegos lúdicos como estrategia central en el desarrollo psicomotor.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Determinar la influencia del juego lúdico en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019.

1.5.2. Objetivos específicos

- Evaluar la influencia del juego lúdico en la dimensión motriz instrumental en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019.
- Identificar la influencia del juego lúdico en la dimensión emocional afectivo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019.
- Determinar la influencia del juego lúdico en la dimensión práctico cognitivo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. A nivel internacional:

(Coronel-Oliveros, 2015) realizó una investigación titulada “El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y niñas de pre escolar”, Universidad de Carabobo, tesis para optar el grado de magister en Desarrollo Curricular. Tuvo como objetivo general proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo. La muestra fue de 50 docentes de educación inicial. La conclusión final del autor determinó que los docentes en las aulas utilizan diversas técnicas y métodos, pero que finalmente se repiten resultando monótonas y aburridas, repetitivas para los estudiantes, con respecto a la lectura y escritura, para los niños resulta cansado porque los docentes no utilizan juegos o formas dinámicas de impartir sus sesiones de clase, las cuales se traducen a la simple orden de “lean y escriban”.

(Gomez-Sandoval, 2015) La investigación es de tipo cuasi-experimental, cuya finalidad es proporcionar una mayor comprensión del problema que se plantea. Para realizarla se llevaron a cabo cuatro talleres de actividades lúdicas, una lista de cotejo, una rúbrica y una prueba objetiva sobre operaciones básicas aritméticas. Se espera que con esta investigación los docentes apliquen nuevas formas de enseñar los contenidos de matemática por medio de actividades lúdicas a través de la aplicación de talleres y así los estudiantes adquieran de manera significativa el aprendizaje de estas operaciones básicas aritméticas. Se demuestran las actividades lúdicas apropiadas para el aprendizaje de operaciones básicas aritméticas.



(López de Maturana L, 2014) señala que observar la construcción y la reorganización permanente de los juegos creados e imaginados por los niños, es una experiencia interesante que provoca profundas reflexiones respecto de nuestra propia práctica docente, particularmente, en la educación inicial. La inmensidad del espacio y el tiempo que conforman el contexto de juego, los usos, las ensoñaciones, las ideas y el esfuerzo que cada niño pone en este fluir de ideas, le otorgan sentidos profundos a estas experiencias personales y un gran valor intersubjetivo cuyo arraigo colectivo es un acto existencial con el cual los niños se comprometen. En un intento por caracterizar o describir de forma genuina estas experiencias, surge la denominación de “ethos lúdico”, cuyo valor conceptual abre ventanas para observar más de cerca los elementos o dimensiones axiológicas de convivencialidad, y de construcción cultural con que los niños acceden y aportan a la generación de su propio conocimiento. Entre estos aspectos que lo definen y relevantes a la hora de pensar en cómo hacer para favorecer sus aprendizajes en las escuelas, podemos mencionar que los espacios y tiempos lúdicos son indeterminados y complejos; es decir, sus acciones son determinadas por reglas constitutivas emergentes y dinámicas que obedecen a una secuencia accional, por lo que tienen un sentido y un significado contextual.

(Baque-Guale, 2014) concluye que los niños y niñas con problemas de motricidad gruesa, realizan generalmente movimientos incontrolables, lo cual permite observar, de manera sencilla, la falta de los tres aspectos fundamentales: coordinación, equilibrio y lateralidad. Por medio del presente trabajo se identifican los inconvenientes de cada niño y niña de primer grado a través un trabajo tripartito; estudiante, profesor y padres de familia para realizar una estimulación correcta de la motricidad gruesa. En el hogar se tienden a no seguir instrucciones de los padres, dedicándose a actividades de carácter



sedentario que poco ayudan al movimiento general del cuerpo. Debe ser el docente la primera persona en detectar la falta de coordinación, equilibrio y lateralidad; y direccionar un buen trabajo a través de las actividades lúdicas.

(Valdés M., 2011) en su investigación influencia del nivel socioeconómico sobre el desarrollo psicomotor de niños y niñas de 4 a 5 años de edad que están matriculados y asisten regularmente al nivel educacional “prekinder” de los establecimientos educacionales de dependencia administrativa particular, particular subvencionada y municipalizada, de la ciudad de Talca, durante el primer semestre de 2011. Se evaluó el desarrollo psicomotor a un grupo sujetos por medio de la aplicación de la batería TEPSI; para determinar el nivel socioeconómico se aplicó una encuesta sociodemográfica a los padres y/o tutores de los estudiantes; en tal sentido, el nivel socioeconómico fue operacionalizado en dos variables específicas: el ingreso per cápita y el nivel educacional del jefe/a de hogar. De este modo, en base a los resultados, se concluyó que el nivel socioeconómico influye sobre el desarrollo psicomotor del infante en condiciones de escolaridad, datos que concuerdan con otros estudios que indican que el nivel socioeconómico alto tiene mejores calificaciones en el desarrollo psicomotor, a la misma edad y género, que los niños (as) de familias de nivel socioeconómico medio y bajo.

(Concha, Y., Guzmán, E., Valdéz, P., Lira, C., Patermann, F., & Celis, 2018) en su investigación fue examinar la influencia del nivel socioeconómico sobre el desarrollo psicomotor de niños y niñas de 4 a 5 años de edad que están matriculados y asisten regularmente al nivel educacional “prekinder” de los establecimientos educacionales de dependencia administrativa particular, particular subvencionada y municipalizada, de la ciudad de Talca, durante el primer semestre de 2011. Se evaluó el desarrollo psicomotor a un grupo sujetos por medio de la aplicación de la batería TEPSI; para determinar el nivel socioeconómico se aplicó una encuesta sociodemográfica a los padres y/o tutores



de los estudiantes; en tal sentido, el nivel socioeconómico fue operacionalizado en dos variables específicas: el ingreso per cápita y el nivel educacional del jefe/a de hogar. De este modo, en base a los resultados, se concluyó que el nivel socioeconómico influye sobre el desarrollo psicomotor del infante en condiciones de escolaridad, datos que concuerdan con otros estudios que indican que el nivel socioeconómico alto tiene mejores calificaciones en el desarrollo psicomotor, a la misma edad y género, que los niños/as de familias de nivel socioeconómico medio y bajo.

2.1.2. A nivel nacional:

(Cadenas-Rosario, 2018) En su investigación Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, Institución Educativa “Virgen del Rosario” Huacho”-2017. Concluye que existe relación significativa entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario, Huacho 2017 con un $\rho = 0.721$ (correlación alta) y un $p = 0.003$ (nivel de significancia).

(Su Arellan, 2018) concluye aceptando la hipótesis de la investigación, el cual sustenta que la aplicación de juegos lúdicos como estrategia didáctica, mejoró significativamente la coordinación viso manual de los niños de la muestra.

(Miranda-Valdivia, 2016) En su tesis de maestría concluye que los resultados permiten confirmar que la aplicación del programa de juegos recreativos mejoró significativamente la socialización de los estudiantes del grupo de estudio. Estos resultados implican que este tipo de estrategias metodológicas deben extenderse y aplicarse en otros grados y niveles educativos; pero también se deben poner en práctica en otros contextos y tiempos.

(Díaz-Herrera, 2018) en su investigación “Capacidad lúdica y desarrollo de la atención en niños de 5 años, I.E. N° 20799 – Chancay, 2017”, tuvo como objetivo general determinar la relación entre las variables capacidad lúdica y desarrollo de la atención,



basándose en las teorías de los autores que sustentan las variables. La muestra de estudio estuvo conformada por 110 estudiantes de la I.E. N° 20799 – Chancay, 2017. Se utilizó un cuestionario para evaluar la capacidad lúdica, la cual constó de 30 ítems; para la variable desarrollo de la atención se trabajó una lista de cotejo con 26 ítems. La investigación se ha elaborado bajo los procedimientos metodológicos del enfoque cuantitativo, diseño de investigación no experimental, del tipo correlacional. Los datos obtenidos del instrumento aplicado fueron procesados mediante un software estadístico SPSS versión 23 en los casos de las variables capacidad lúdica y desarrollo de la atención. Del trabajo de campo se obtuvo como resultado que $\rho = .677$ lo que indicó que, entre la capacidad lúdica y el desarrollo de la atención en niños de 5 años, I.E. N° 20799 – Chancay, 2017, existe una correlación fue moderada, hallándose un valor calculado donde $p = 0.002$ a un nivel de significancia de 0.05 (bilateral).

(Muro, 2018) tuvo como objetivo demostrar la influencia del programa denominado Juegos de movimiento en los procesos psicomotores en niños y niñas de tres años de la IEI 03 Inmaculada Concepción del distrito de Breña” La metodología de esta investigación es de tipo Pre Experimental cuyo fin es estudiar la relación entre los juegos de movimiento y los procesos psicomotores, haciendo uso de la metodología experimental que implica realizar la aplicación del Pre test o una medición previa de los procesos psicomotores, posteriormente la aplicación del programa experimental Juegos de movimiento a la muestra de estudio y finalmente aplicar el post test para contrastar resultados. Se concluye que los Juegos de movimiento influye en los procesos psicomotores. Este programa psicomotriz experimental se crea y aplica dentro de un contexto natural en el niño, sustentado en dos de los principios de la Educación inicial en el Perú. Basado en situaciones y actividades lúdicas resaltando cuán importante es el movimiento para el desarrollo del niño. El movimiento, es una actividad natural en el ser



humano, y una necesidad básica para el niño, permite el desarrollo de los procesos psicomotores: considerados en los aspectos que se relacionan con: movimiento, equilibrio, motricidad, para Durivage están referidos al movimiento y funciones mentales en relación a sí mismo y el entorno. Soutullo afirma que los procesos psicomotores abarcan lo referido al movimiento, al conocimiento del propio cuerpo y a como se relaciona con el medio considerando otras personas y seres vivos, objetos y espacio.

(Cuenca-Melgarejo, 2014) En su investigación Influencia de la estrategia Metodológica basado en juegos lúdicos cooperativos en el desarrollo del cálculo y numeración en el área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria en la I. E. “César Vallejo Mendoza” de Yauya – Ancash - 2014. Concluye que la aplicación de las estrategias metodológicas basado en los juegos lúdicos cooperativos influye significativamente en el desarrollo del cálculo y numeración en el área de matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria en la institución educativa “César Vallejo” de Yauya–Ancash, 2014.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Fundamentos teóricos del juego

El juego es una... "Actividad diferenciada del mundo habitual, desarrollada en un espacio y en un tiempo determinados, portadora de legalidades y reglas propias distintas a las del mundo corriente. El jugar es una actividad simbólica (se desarrolla siempre en el plano de un "como si...") y absolutamente libre, en cuanto a la elección y el deseo del jugador: no se puede jugar por obligación. El juego se ubica en un plano intermedio entre la fantasía y la realidad".(García-Fernández, 2005).

En la misma línea “El juego no pertenece a ninguna institución y sus reglas se definen y modifican sobre la marcha, según la imaginación de los participantes”.



2.2.2. El juego lúdico

(Bruno, 2011) señala que el juego lúdico tiene mucha influencia en el desarrollo general de los niños en edad pre escolar, porque a través de las diferentes actividades que realizan, logran explorar su cuerpo y adquirir confianza en sus movimientos, de una forma divertida (p. 34).

Por otra parte, el juego es una actividad inherente a los seres humanos, es decir, naturalmente el hombre tenderá a desarrollarla y, por supuesto, también, la necesitará, porque básicamente ayuda a lograr la dosis de diversión y de disfrute que cualquier ser humano requiere para lograr una estadía placentera en este mundo a veces tan complejo y lleno de momentos poco agradables. Existen diversos tipos de juegos, aquellos que implican la mente, otros que demandarán de parte de quienes los despliegan un uso físico y los lúdicos, los cuales son aquellos que propician una enseñanza. Pero además de esta diversión que los mismos suelen reportarles a quienes los desempeñan, también resultan ser muy útiles e importantes a la hora del desarrollo de determinadas destrezas, habilidades y aprendizajes. En esa misma línea (Fuentes, 2003) afirma que a través del juego el niño va experimentando y consolidando los conocimientos. Por ejemplo, un niño que ya haya alcanzado la suficiente habilidad manual para usar las tijeras afianzará esa habilidad jugando a recortar. El juego le permite consolidar notablemente habilidades y destrezas (p. 31).

(Vigotsky, 1971) El juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico, considerando que el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, con un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos (p. 38).



2.2.3. Naturaleza de la actividad lúdica

Sin lugar a dudas la actividad lúdica ha sido analizada profundamente por el sociólogo (Huizinga, 2007) en su obra Homo ludens. El destaca como características de juego los siguientes rasgos:

- Es una actividad libre, en sentido de la paideia de los griegos clásicos, es decir se ejerce por amor de ella misma, no por razón del proyecto que de ella se deriva.
- Con una cierta función en el desarrollo del hombre. El cachorro humano, como el animal, juega y se prepara con ello para la competición y la vida en general. El adulto juega y se evade, se relaja, se libera.
- El concepto de juego no coincide con el de broma. El juego ha de ser tomado en serio. El peor revienta juegos es quien se lo toma en broma.
- El juego, como el arte, produce, placer a través de su contemplación y su ejecución.
- Es una actividad separada de la vida ordinaria en el tiempo y catarsis causa placer.
- Se dan ciertos elementos de tensión, cuya liberación y catarsis causa placer.
- Da lugar a lazos muy especiales entre los practicantes del mismo juego. Emerge una especie de hermandad muy especial.
- Crea a través del establecimiento de sus reglas, un nuevo orden, una nueva vida, llenos de ritmo y armonía.

Razón por la cual se hace necesaria la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia para el desarrollo integral del niño.



2.2.4. La dimensión humana en el juego

(Le Boulch, 1992) El juego humano, sin embargo, se diferencia muy bien del de los animales, y no se limita a meras descargas motrices ni a una actividad de exploración del medio. En las actividades con carácter adaptativo que corresponde a la “función de lo real” las funciones de asociación, desarrolladas al máximo en el hombre, permiten obtener resultados conformes a una necesidad exterior o intencional. En la actividad lúdica, la función de simulación representa el nivel más elevado de la función cognitiva que se pone en juego. Por medio de la imaginación y de la actividad creadora de expresión subjetiva, el hombre puede evadirse de la realidad y del presente; así pues, la imaginación se puede emplear en la actividad lúdica que justamente es una actividad no utilitaria. Imaginar es salir de un plan por nuestros conocimientos lógicos y nuestros hábitos sociales.

2.2.5. Importancia del juego en el desarrollo del niño

En el análisis de las conductas hemos descubierto dos tipos fundamentales: la conducta pragmática y la conducta lúdica. En la evolución de nuestras sociedades occidentales el “progreso” ha consistido, sobre todo, en modificar la realidad en función de lo que es socialmente útil, conduciendo al dominio y a la explotación de la naturaleza, con miras a proporcionar y aumentar los “bienes de consumo”.

(Le Boulch, 1992) Desde esta perspectiva el juego es un sustituto, un sucedáneo, de la actividad seria según la entienden los adultos. Como el niño todavía no está seguro para las actividades productivas, el juego es para él el único medio para desarrollar su personalidad, para realizar su “yo”, puesto que escapa al peso de la realidad y puede crear para él, libremente, en virtud de la función de simulación, objetos adecuados para la satisfacción de sus necesidades. Mediante el juego, el niño satisface sus necesidades presentes a medida que aparecen, preparando de ese modo, inconscientemente, su porvenir, y realizando un verdadero entrenamiento funcional.



Mediante el juego, el niño vive su cuerpo de manera simbólica en relación con los demás y en el mundo. A partir de la experiencia del cuerpo vivido como totalidad y cargado con todo su contenido emocional, emergerán las diferentes funciones mentales. Pero esta experiencia corporal del niño durante el juego, para que pueda ser creadora y no constituirse en una actividad regresiva, no debe ser desvalorizada por el adulto

2.2.6. Dimensiones del juego lúdico

(Moreno, 2002) señala que las dimensiones de los juegos lúdicos son: el juego funcional, el juego simbólico y el juego de reglas.

a) Primera dimensión: El Juego funcional o ejercicio

Moreno considera que “el Juego funcional o de ejercicio se produce cuando apenas nace, porque empieza a realizar movimientos que le satisfacen y que le producen desarrollo muscular”. (p. 102)

El juego funcional o lúdico trata sobre asumir o adaptar situaciones que comúnmente observamos y representarlas mediante una actividad lúdica y lo que más les llama la atención a los niños, es que deben ser observadores y atentos para grabar pequeños detalles que caracterizan las funciones a realizar.

El sólo realizar un movimiento para escribir ya es desarrollar el juego funcional, en este caso la función será coger el lápiz. Pero siendo más específico con el juego funcional, de acuerdo a la edad, se van asumiendo nuevas acciones las cuales demandan también mayor práctica.

b) Segunda dimensión: Juego simbólico

(Moreno, 2002) definió el juego simbólico como “la implicancia o relación del niño con lo que representará o imitará teniendo en cuenta los detalles que más le llaman la atención” (p. 88).



Cuando el niño siente interés por algún personaje u objeto que desea imitar, aprende todo en forma eficaz, copia movimientos y actitudes, destacando su seguridad y dejando atrás el temor de equivocarse, por esta es que este tipo de juegos es sumamente importante para el desarrollo psicomotor.

Este tipo de juegos simbólicos ayuda a que el niño adopte actitudes que requieren de una reflexión inicial, el lenguaje también está ligado a este tipo de juegos, porque los niños verbalizan con mayor frecuencia y van creándose un mundo propio de su inventiva.

c) Tercera dimensión: Juego de reglas

(Moreno, 2002) definió el juego de reglas como “parte de los juegos lúdicos que permiten el trabajo de grupo, aquellos en los que hay que establecer normas y darle una responsabilidad a cada jugador” (p. 58).

Los juegos de reglas también permiten el desarrollo de la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión importantes para el desarrollo motor, porque todo movimiento antes de realizarse debe ser pensado y procesado para que sea coordinado.

Los juegos de reglas intervienen en el proceso psicológico y evolutivo y favorecen en todo momento su desarrollo, así como también fortalecen sus capacidades y competencias las cuales son necesarias para su edad.

2.2.7. Desarrollo psicomotor

(Ajuriaguerra, 2005) señala que el desarrollo psicomotor o desarrollo del movimiento es aprender a controlar el cuerpo, alcanzar el desarrollo físico, también intelectual y afectivo;



es decir, el niño debe conocerse a sí mismo y saber de lo que es capaz cuando se trate de realizar actividades físicas (p.34).

Por otro lado, (Elena, 2006) Desarrollo psicomotor: El desarrollo psicomotor se define como el conjunto de habilidades que el niño va adquiriendo desde que nace y durante los dos primeros años de vida es principalmente intenso, lo componen el sistema sensorial, motor, mental y una interacción entre el lenguaje y el área social del individuo, es un proceso de continuo cambio, en el que el niño comienza a dominar niveles cada vez más complejos de movimiento, pensamiento, relaciones con los demás, con los objetos y el medio ambiente.

Cabe mencionar que, el desarrollo psicomotor no lo podemos considerar como algo que simplemente le va aconteciendo al niño, sino que es algo que el niño ir produciendo a través de su deseo de actuar sobre el entorno y de ser cada vez más competente. En este sentido, el fin del desarrollo psicomotor es conseguir el dominio y control del propio cuerpo, hasta conseguir del mismo todas sus posibilidades de acción (Justo-Martínez, 2000).

2.2.8. Leyes fundamentales que rigen el desarrollo psicomotor

(Gil-Madrona, 2003) refiere que los movimientos del niño en sus primeras semanas son fundamentalmente movimientos incontrolados, no coordinados, que se proceden a modo de sacudidas y que afectan tanto a los brazos como a las piernas. Pues el niño recién nacido y de unas pocas semanas no controla su cuerpo, su cabeza cae para todos los lados cuando no está sujeta o apoyada y es incapaz de mantenerse sentado. Y al final de la primera infancia el niño presenta un cuadro progresivo y diferente pues observamos que sus movimientos son voluntarios y coordinados, controla la posición de su cuerpo y de los segmentos corporales más importantes (brazos, piernas, tronco) es capaz de andar y correr. El paso de las limitaciones de las primeras semanas a los logros que se dan ya en



el segundo semestre del segundo año se lleva a cabo a través de un proceso progresivo dominio del control corporal, proceso que se ajusta a dos grandes leyes, como son la ley céfalo caudal y la ley próximo distal, sin olvidar la ley de desarrollo de flexores-extensores y la ley de lo general a lo específico.

- 1) Ley céfalo caudal, está referida a controlar antes las partes del cuerpo que están más próximas a la cabeza, extendiéndose luego el control hacia abajo. Así, el control de los músculos del cuello se adquiere antes que el control de los músculos del tronco, y el control de los brazos es anterior al de las piernas. Pues el niño sostiene la cabeza antes de ser capaz de mantenerse sentado, e igualmente es capaz de servirse hábilmente de sus extremidades superiores antes de hacer lo propio con las inferiores.
- 2) Ley próximo distal, comprende al hecho de que controlan antes las partes que están más cerca del eje corporal (la línea imaginaria que divide el cuerpo de arriba en dos mitades simétricas) que aquellas otras que están más alejadas de dicho eje. Así la articulación del hombro se controla antes que la del codo, que a su vez se controla antes que la muñeca, que a su vez se controla antes que las de los dedos. El control de las partes más alejadas del eje corporal (muñecas y dedos) no se consigue en la primera infancia, sino que se alcanza posteriormente.

Como consecuencia de estas leyes, el movimiento del niño va integrando y dominando voluntariamente un mayor número de grupos musculares, con lo cual se va haciendo progresivamente más preciso, lo que permite agregar repertorio psicomotores muy complejos y especializados que abren nuevas perspectivas a la percepción y a la acción sobre el entorno mediante pequeños gestos que tienen, no obstante, una importancia capital. Poder coger y controlar un objeto entre los dedos índice y pulgar de una mano es una habilidad específica que puede



aplicarse a múltiples tareas y que es desde luego mucho más compleja que los manotazos que da el bebé cuando juega en la cuna. Este proceso madurativo va enriqueciendo el bagaje de lo que se ha llamado “psicomotricidad fina” definición complementaria del de “psicomotricidad gruesa”. Y de esa manera la ley próxima distal explica por qué el dominio de la psicomotricidad fina es posterior al dominio de la psicomotricidad gruesa (Gil-Madrona, 2003).

- 3) La ley de lo general a lo específico, que indica que el desarrollo procede de patrones generales de respuesta a patrones más específicos y refinados en los que participan sólo los músculos y los miembros adecuados.
- 4) Ley de desarrollo de flexores-extensores, señala que se empieza desarrollando los flexores antes que los extensores, por eso el niño aprende antes a coger que a soltar (Moraleda, 1992)

2.2.9. Dimensiones del desarrollo psicomotor

Las dimensiones del desarrollo psicomotor su desarrollo se hace necesario e imperioso para dotarles de un repertorio motriz amplio y variado (Ajuriaguerra, 2005) señala las siguientes dimensiones como prioridad:

- a) Primera dimensión: Motriz instrumental, hablar del desarrollo motriz instrumental “es referirse a proveer los medios para que el cuerpo actúe sobre el entorno o medio externo, poniéndose de manifiesto la integración de cada parte del cuerpo, enfocado en un esquema corporal” (p. 145).
- b) Segunda dimensión: emocional – afectivo refiere que la emoción no resulta ajena o distante al organismo, siempre tendrá una influencia importante en todo aquello que se relacione con el tono muscular” (p. 147).



Así mismo es importante desarrollar en el niño que valore el cuerpo y cuidarlo es un hábito que debe adquirir el niño, así será consciente también de que es lo que debe hacer para mantenerse saludable. Un niño con desarrollo emocional afectivo positivo, es seguro que también será un niño sano, que demostrará una respuesta positiva frente al medio externo.

- c) Tercera dimensión: Práctico cognitivo está referido a “como los movimientos que se realizan, pero con total conocimiento, sabiendo incluso qué consecuencias puede traer la acción que hagamos” (p. 147).

Esta es la dimensión más completa y que en los niños de 5 años demuestra el grado de madurez que posee, aunque de acuerdo a diversas teorías es a la edad de siete años en la que la mayoría de niños ya deben desarrollar las actividades práctico cognitivo.

2.3 MARCO CONCEPTUAL

2.3.1 Actividad lúdica

(Omeñaca, R., y Ruiz, 2005) explican que las actividades lúdicas son alegres, placenteras y libres las cuales se van a desarrollar dentro de sí mismo sin necesidad de responder a metas extrínsecas, también implica a la persona en la globalidad, ya que le proporciona los medios para poder expresarse, comunicarse con las demás personas y de la misma forma aprender, dentro de un ambiente agradable y activo interiormente del aula.

2.3.2 El juego y la motivación

Es importante mencionar que una de las características esenciales de las actividades lúdicas es que sirven como un medio de enseñanza-aprendizaje en la educación y de la



misma forma estas resultan motivantes, ya que el juego siempre va a motivar por si misma a la actividad, y no va a depender en ningún momento de los estímulos externos. Esto encierra parte de la verdad, pero es necesario matizarla, quienes desarrollan el trabajo dentro del campo de la educación siempre se encontrarán con estudiantes quienes responderán positivamente a cualquier actividad lúdica que se realice, y con otros estudiantes para quienes el juego posee menos atractivo. También existirán aquellos educandos que perseveran y otros que abandonan con prontitud, las actividades lúdicas que resultan atractivas para todo el grupo y con otras las cuales no van a despertar el interés de los estudiantes. Sería genial poder afirmar que sin ningún inconveniente que el juego siempre motivará a todos los educandos, sin embargo, no es tan sencillo como parece (Gomez-Sandoval, 2015).

2.3.3 Competencia motriz

Se entiende como la gestión y manifestación de la habilidad motriz (HM) como respuesta contextualizada. Ante un contexto, el sujeto debe valorar la calidad de su repertorio motriz para resolver, de forma eficaz y eficiente, problemas que le plantea el entorno cotidiano o deportivo (Fort-Vanmeerhaeghe, Román-Viñas, & Font-Lladó, 2017).



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA

La presente investigación se ubica en la Provincia, Departamento y Región de Puno es uno de los veinticuatro departamentos que, junto a la Provincia Constitucional del Callao, forman la República del Perú. Su capital es Puno. Está ubicado al sur del país, asimismo, los niños de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol, provienen de la misma ciudad urbana, con padres de familia de condición económica media.

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La investigación de la aplicación del juego lúdico en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019. Duro 11 meses desde su aprobación del acta N°2018- 2480 de fecha de 03 de setiembre del 2018 y presentado el mes de agosto del 2019.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

En la presente investigación de la aplicación del juego lúdico en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019. Se aplicó el juego lúdico diseñándose un programa de juego lúdico con 13 sesiones desarrolladas en los niños de 5 años.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN

3.4.1. Población

Conformada por los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019.

Sexo	Mujeres		Varones		Total
	N	%	N	%	
5 años	10	100	13	100	23
Total	10	100	13	100	23

Fuente: Nómina de matrícula de los niños de 5 años I.E.I. San Pablo Nayol 2019

3.4.2. Muestra

Para la presente investigación se utilizó el tipo de muestra no probabilística trabajando con la sección de cinco años siendo de 23 niños (13 niños y 10 niñas)

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

Para el procesamiento y análisis de datos se usaron la estadística descriptiva e inferencial como las medidas de tendencia central que detallamos a continuación:

- Las Medidas de Tendencia Central:

$$\text{Media aritmética: } \bar{X} = \frac{x_1 + x_2 + \dots + x_i + \dots + x_n}{n} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

$$\text{Mediana: } Me = \frac{x_{\left(\frac{n}{2}\right)} + x_{\left(\frac{n}{2}+1\right)}}{2}$$

$$\text{Moda: } Mo = LI + \frac{f_m - f_{(m-1)}}{2f_m - f_{(m-1)} - f_{(m+1)}} A)$$

- Medidas de Dispersión:

$$\text{La varianza: } S^2 = \frac{\sum_{i=1}^m (x_i - \bar{X})^2 f_i}{n}$$

$$\text{Desviación Media: } DM = \frac{\sum_1^m |x_i - \bar{X}| f_i}{n}$$

$$\text{Coeficiente de variabilidad: } CV = \frac{S}{\bar{X}} 100$$

$$\text{Kurtosis: } K = \frac{Q}{P_{90} - P_{10}}$$

$$\text{La r de Pearson: } r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

3.6. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

En la presente investigación para la recolección de datos se procedió de la siguiente manera:

Primera: se coordinó con la directora de Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019. Explicándole la finalidad e importancia de la investigación, luego se coordinó con la señora directora para una reunión con los padres de familia sobre la aplicación de los instrumentos además de informarles sobre el consentimiento informado debiendo firmar los padres autorizando la participación de sus niños en la investigación.

Segunda: luego se aplicó el juego lúdico en los niños seleccionados realizando sesiones en función al juego lúdico y su influencia en el desarrollo motor.

3.7. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación asumió el tipo de investigación aplicada con diseño pre experimental (Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. & Baptista-Lucio, 2006), en el cual se le aplicó una prueba previa (pre test) al estímulo o tratamiento experimental (juego lúdico) y se le aplicó una post prueba. Además, se desarrolló bajo el paradigma cuantitativo el método utilizado es el método científico, la técnica utilizada fue la



observación y el instrumento utilizado fue la aplicación del juego lúdico en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019.

El diseño asumido fue pre experimental

G: O1.....X.....02

Donde:

O1: Pre test

X: Tratamiento experimental

O2: Post test

3.8. TÉCNICAS

En la presente investigación la técnica utilizada fue la encuesta para niños es una técnica de investigación social para la indagación, exploración y recolección de datos mediante preguntas formuladas directa o indirectamente a los sujetos que constituyen la unidad de análisis del estudio investigativo (Carrasco-Diaz, 2005)

3.9. INSTRUMENTOS

En la presente investigación se utilizó el instrumento de la ficha de observación de las pruebas del pre y post test del desarrollo psicomotor; que es de fácil manejo pero de bastante utilidad en la cual se emplea para registrar datos que se generan como resultado del contacto directo entre el observador y la realidad que se observa (Carrasco-Diaz, 2005).

3.10. VARIABLES

En la presente investigación se utilizó la variable independiente juego lúdico y la variable dependiente desarrollo psicomotor en niños de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019 que lo caracterizamos en el siguiente gráfico.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA Y VALORES	NIVELES Y RANGOS
Variable Independiente: El juego lúdico	(Bruno, 2011) señala que el juego lúdico tiene mucha influencia en el desarrollo general de los niños en edad pre escolar, porque a través de las diferentes actividades que realizan, logran explorar su cuerpo y adquirir confianza en sus movimientos, de una forma divertida.	La presente variable es la que se manipuló y aplicó a través de las sesiones de aprendizaje.	1. Juego funcional o ejercicio simbólico 2. Juego de reglas	1.1. Puede asumir papeles sencillos en representaciones por actividades programadas por la institución. 1.2. Describe las características y funciones que observa en personajes. 1.3. Señala diferentes segmentos de su cuerpo 1.4. Reconoce las partes de su cuerpo 2.1. Representa a personajes conocidos 2.2. Inventar juegos dramáticos 2.3. Utiliza códigos para representar algún juego 2.4. Planifica su juego (hace preparativos o dice que va a jugar). 2.5. Crea cuentos cortos y los representa. 3.1. Escucha con atención las indicaciones del juego 3.2. Asumen las tareas encomendadas durante el juego 3.3. Respeta los espacios de juego de los otros compañeros. 3.4. Comparte con sus compañeros el are asignada para jugar.	Bueno = 3 Regular = 2 Malo = 1	Bueno (31-39) Regular (22-30) Malo (13-21)
Variable Dependiente: desarrollo psicomotor	(Ajuaguerra, 2005) señala que el desarrollo psicomotor o del movimiento es aprender a controlar el cuerpo, alcanzar el desarrollo físico, también intelectual y afectivo; es decir, el niño debe conocerse a sí mismo y saber de lo que es capaz cuando se trate de	La variable desarrollo psicomotor es la que se observó los efectos de la variable independiente desarrollando las dimensiones: motriz instrumental, emocional y afectivo	1. Motriz instrumental 2. Emocional 3. Práctico cognitivo	1.1. Camina por la línea trazada de 11 mts (de frente 3 mts, izquierda 2mts, frente 3 mts, derecha 3mts) 1.2. Camina haciendo zigzag sin caerse. 1.3. Corre en un circuito de obstáculos de 3 X 3mts de largo, cada uno está situado a 1mt de distancia separado por un aro de 1 mt. 1.4. Corre en diversas direcciones con sus compañeros cuando se siente feliz. 1.5. Salta con un solo pie. 1.6. Salta imitando a un conejo 1.7. Tropa o escala cubos altos 1.8. Tropa para alcanzar su objetivo 2.1. Baila al compás de la música 2.2. Salta cuando se siente contento (a) 2.3. Llora cuando no le prestan atención 2.4. Grita cuando le llaman la atención 2.5. Imita los personajes que más le gustan	Bueno = 3 Regular = 2 Malo = 1	Bueno (41-60) Regular (21-40) Malo (0-20)



	realizar actividades físicas (p.34).	práctico cognitivo		2.6. Imita la forma de expresión de su profesora 3.1. Identifica las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades) 3.2. Reconoce los sentidos con sus respectivas funciones. 3.3. Identifica los objetos grandes, medianos y pequeños 3.4. Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico, vidrio) 3.5. Escribe sobre la línea de su cuaderno. 3.6. Identifica su brazo derecho y su brazo izquierdo.		
--	--------------------------------------	--------------------	--	--	--	--

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

4.1. RESULTADOS

Presentamos los resultados de la variable desarrollo psicomotor por dimensiones en el Pre test.

Tabla 1

Resultados de la ficha de observación de la dimensión motriz instrumental en el Pre Test

Niveles	Motriz Instrumental			
	Niños		Niñas	
	F	%	f	%
Bueno	0	0.00	0	0.00
Regular	12	92.31	5	50.00
Malo	1	7.69	5	50.00
Total	13	100	10	100

Fuente: en base al anexo 4.
Elaboración: el investigador

Análisis e interpretación:

En la tabla y figura 1. Respecto a los resultados de la dimensión motriz instrumental de la variable desarrollo psicomotor en el pre test, encontramos a 12 niños que se ubican en la escala regular 92.31%, 1 niño en la escala malo 7.69%, 5 niñas se ubican en las escalas Regular y Malo en ambos casos representan el 50% y no encontramos a ningún niño y niña en la escala bueno.

En la misma línea coincidimos con (Baque-Guale, 2014) identificó los inconvenientes de cada niño y niña de primer grado a través un trabajo tripartito; estudiante, profesor y padres de familia para realizar una estimulación correcta de la motricidad gruesa. En el hogar se tienden a no seguir instrucciones de los padres, dedicándose a actividades de carácter sedentario que poco ayudan al movimiento general del cuerpo. Debe ser el

docente la primera persona en detectar la falta de coordinación, equilibrio y lateralidad; y direccionar un buen trabajo a través de las actividades lúdicas.

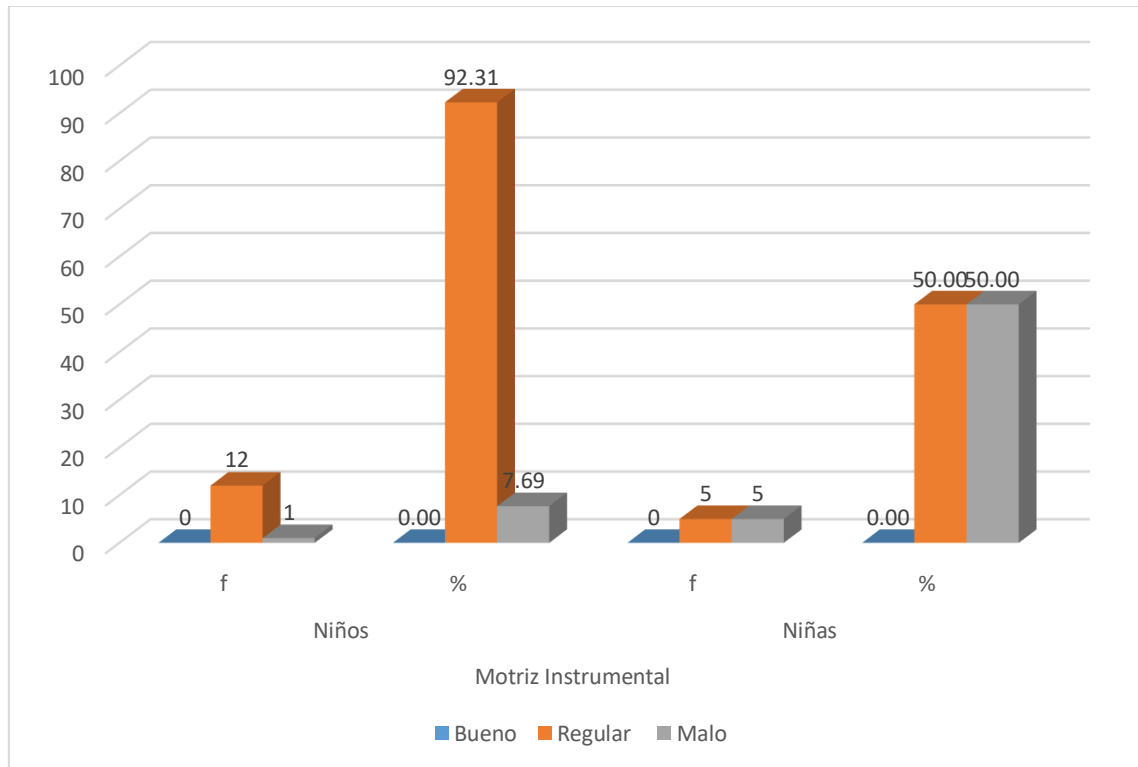


Figura 1. Resultados de la ficha de observación de la dimensión motriz instrumental en el Pre Test

Fuente: en base a la tabla 1.

Elaboración: el investigador

Asimismo, coincidimos (Valdés M., 2011) concluyó que el nivel socioeconómico influye sobre el desarrollo psicomotor del infante en condiciones de escolaridad, datos que concuerdan con otros estudios que indican que el nivel socioeconómico alto tiene mejores calificaciones en el desarrollo psicomotor, a la misma edad y género, que los niños/ as de familias de nivel socioeconómico medio y bajo.

Tabla 2

Resultados de la ficha de observación de la dimensión emocional afectivo en el Pre Test

Niveles	Emocional Afectivo			
	Niños		Niñas	
	f	%	f	%
Bueno	0	0.00	0	0.00
Regular	8	61.54	4	40.00
Malo	5	38.46	6	60.00
Total	13	100	10	100

Fuente: en base al anexo 4.

Elaboración: el investigador

En la tabla y figura 2. Respecto a los resultados de la dimensión emocional afectivo de la variable desarrollo psicomotor en el pre test, encontramos a 8 niños en la escala Regular 61.54%, 5 niños en la escala Malo 38.46%, 6 niñas en la escala Malo 60.00%, 4 niñas en la escala Regular 40% y no se encuentra a ningún niño y niña en la escala Bueno.

En la misma línea (Muro, 2018) concluye que los Juegos de movimiento influye en los procesos psicomotores. Este programa psicomotriz experimental se crea y aplica dentro de un contexto natural en el niño, sustentado en dos de los principios de la Educación inicial en el Perú. Basado en situaciones y actividades lúdicas resaltando cuán importante es el movimiento para el desarrollo del niño. El movimiento, es una actividad natural en el ser humano, y una necesidad básica para el niño, permite el desarrollo de los procesos psicomotores: considerados en los aspectos que se relacionan con: movimiento, equilibrio, motricidad.

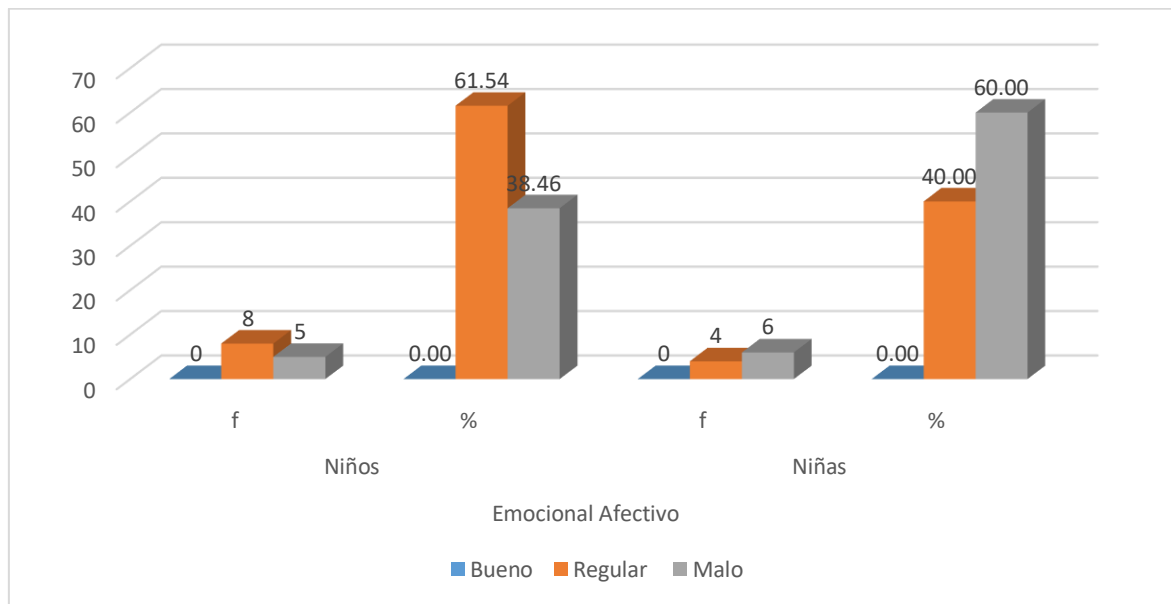


Figura 2. Resultados de la ficha de observación de la dimensión emocional afectivo en el Pre Test

Fuente: En base a la tabla 2

Elaboración: El investigador.

Es medular lo que señala (López de Maturana L, 2014) señala que la construcción y la reorganización permanente de los juegos creados e imaginados por los niños, es una experiencia interesante que provoca profundas reflexiones respecto de nuestra propia práctica docente, particularmente, en la educación inicial. La inmensidad del espacio y el tiempo que conforman el contexto de juego, los usos, las ensoñaciones, las ideas y el esfuerzo que cada niño pone en este fluir de ideas, le otorgan sentidos profundos a estas experiencias personales y un gran valor intersubjetivo cuyo arraigo colectivo es un acto existencial con el cual los niños se comprometen. En un intento por caracterizar o describir de forma genuina estas experiencias, surge la denominación de “ethos lúdico”, cuyo valor conceptual abre ventanas para observar más de cerca los elementos o dimensiones axiológicas de convivencialidad, y de construcción cultural con que los niños acceden y aportan a la generación de su propio conocimiento. Entre estos aspectos que lo definen y relevantes a la hora de pensar en cómo hacer para favorecer sus aprendizajes en las escuelas, podemos mencionar que los espacios y tiempos lúdicos son

indeterminados y complejos; es decir, sus acciones son determinadas por reglas constitutivas emergentes y dinámicas que obedecen a una secuencia accional, por lo que tienen un sentido y un significado contextual.

Tabla 3

Resultados de la ficha de observación de la dimensión práctico cognitivo en el Pre Test

Niveles	Práctico Cognitivo			
	Niños		Niñas	
	f	%	f	%
Bueno	0	0.00	0	0.00
Regular	0	0.00	0	0.00
Malo	13	100.00	10	100.00
Total	13	100	10	100

Fuente: en base al anexo 4.
Elaboración: el investigador

En la tabla y figura 3. Respecto a los resultados de la dimensión práctico cognitivo de la variable desarrollo psicomotor en el pre test, encontramos a 13 niños en la escala Malo 100%, 10 niñas en la misma escala 100% y no se encuentra a niños en las escalas Regular y Bueno.

Por otra parte (Marín-Méndez, Borra-Ruiz, Álvarez-Gómez, & Soutullo Esperón, 2017) concluye que es probable TDAH en preescolares se ve asociado a la percepción parental de dificultades en varias dimensiones del desarrollo y el aprendizaje. Es importante realizar una detección precoz del TDAH en la época preescolar para iniciar de forma temprana intervenciones clínicas y educativas efectivas.

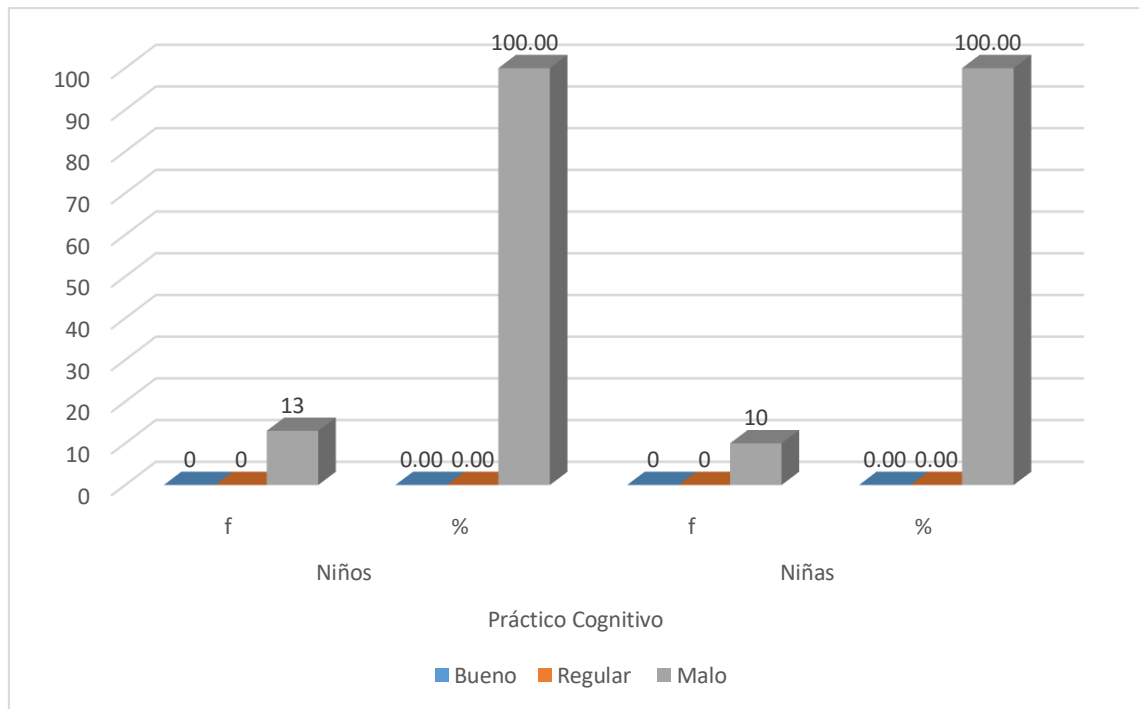


Figura 3. Resultados de la ficha de observación de la dimensión práctico cognitivo en el Pre Test

Fuente: En base al anexo 4.

Elaboración: El investigador

Corroboramos con (Cigarroa, Sarqui, & Zapata Lamana, 2016) señala que existe evidencia que apoya la relación entre sobrepeso/obesidad infantil y un bajo rendimiento en pruebas psicomotoras en estudios realizados en Latinoamérica, sus resultados confirman el negativo impacto que tiene la malnutrición por exceso, en el desarrollo psicomotriz de niños y niñas. Aun cuando, una mayor cantidad de estudios experimentales son necesarios para confirmarlo.

Tabla 4

Resultados de la ficha de observación de la dimensión motriz instrumental en el PosTest

Niveles	Motriz Instrumental			
	Niños		Niñas	
	f	%	f	%
Bueno	13	100.00	10	100.00
Regular	0	0.00	0	0.00
Malo	0	0.00	0	0.00
Total	13	100	10	100

Fuente: en base al anexo 4.

Elaboración: el investigador

Análisis e interpretación:

En la tabla y figura 4. Respecto a los resultados de la dimensión motriz instrumental en el post test, encontramos a 13 niños que logran realizar los indicadores y se ubican en la escala Bueno 100%, 10 niñas logran ubicarse en la misma escala Bueno 100% y no encontramos a niños y niñas en las escalas Regular y Malo.

En la misma línea coincidimos con (Marín-Méndez et al., 2017) concluye que el probable Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en preescolares se ve asociado a la percepción parental de dificultades en varias dimensiones del desarrollo y el aprendizaje. Es importante realizar una detección precoz del TDAH en la época preescolar para iniciar de forma temprana intervenciones clínicas y educativas efectivas.

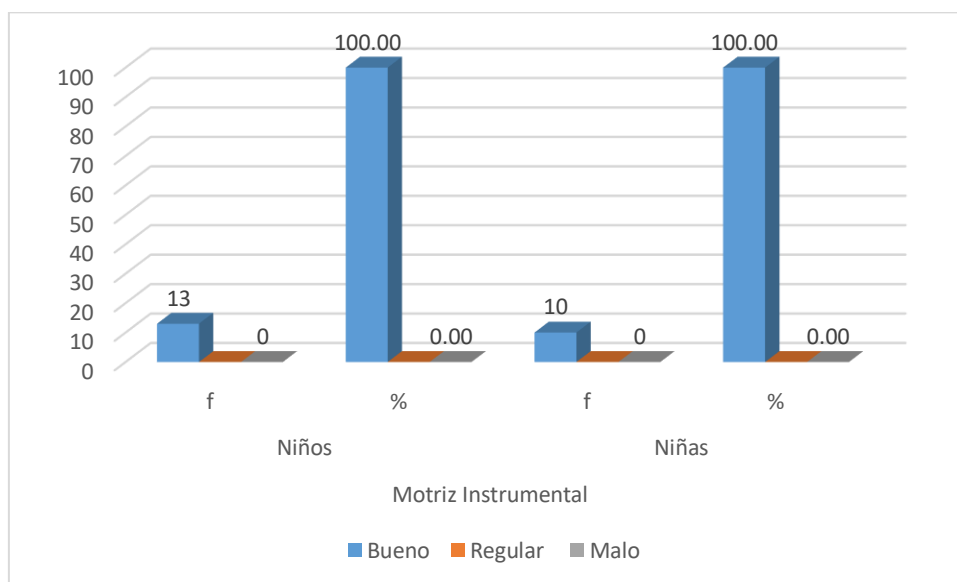


Figura 4. Resultados de la ficha de observación de la dimensión motriz instrumental en el PosTest

Fuente: En base a la tabla 4.

Elaboración: El investigador

Por otra parte (Fort-Vanmeerhaeghe et al., 2017) concluye que la evidencia científica muestra cómo la inclusión de Actividad Física orientada a la vivencia de experiencias ricas en Habilidades Motrices, desarrollada por especialistas en educación física, favorecen el desarrollo de la Competencia Motriz en los jóvenes. A su vez, existen

evidencias de que el trabajo neuromuscular integrado mejora la salud y el rendimiento de las Habilidades Motrices.

Tabla 5

Resultados de la ficha de observación de la dimensión emocional afectivo en el PosTest

Niveles	Emocional Afectivo			
	Niños		Niñas	
	f	%	f	%
Bueno	9	69.23	6	60.00
Regular	4	30.77	4	40.00
Malo	0	0.00	0	0.00
Total	13	100	10	100

Análisis e interpretación:

En la tabla y figura 5. Respecto a los resultados de la dimensión emocional afectivo encontramos a 9 niños en la escala Bueno 69.23%, y 4 niños en la escala Regular 30.77%, 6 niñas se ubican en la escala bueno 60%, 4 niñas se ubican en la escala regular y no se encuentra a niños y niñas en la escala Malo.

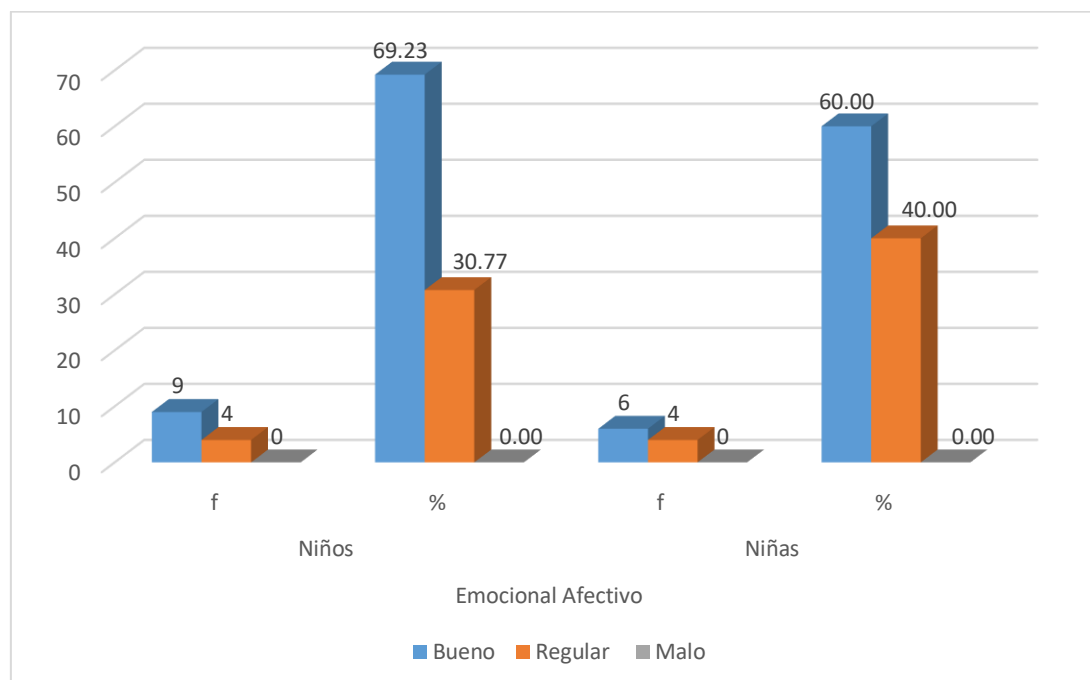


Figura 5. Resultados de la ficha de observación de la dimensión emocional afectivo en el PosTest.

Fuente: En base a la tabla 5.

Elaboración: El investigador

Resultados de la ficha de observación de la dimensión emocional afectivo en el PosTest

En la misma línea (Díaz-Herrera, 2018) obtuvo como resultado que $\rho = .677$ lo que indicó que entre la capacidad lúdica y el desarrollo de la atención en niños de 5 años, I.E. N° 20799 – Chancay, 2017, existe una correlación fue moderada, hallándose un valor calculado donde $p = 0.002$ a un nivel de significancia de 0.05 (bilateral).

Tabla 6

Resultados de la ficha de observación de la dimensión práctico cognitivo en el PosTest

Niveles	Práctico Cognitivo			
	Niños		Niñas	
	f	%	f	%
Bueno	10	76.92	9	90.00
Regular	3	23.08	1	10.00
Malo	0	0.00	0	0.00
Total	13	100	10	100

Fuente: en base al anexo 4.
Elaboración: el investigador

Análisis e interpretación:

En la tabla y figura 6. Respecto a los resultados de la dimensión Práctico cognitivo, encontramos a 10 niños en la escala Bueno 76.92%, 3 niños se ubican en la escala Regular 23.08%, 9 niñas se ubican en la escala regular 90% y 1 niña en la escala Regular 10% y no encontramos niños y niñas en la escala Malo.

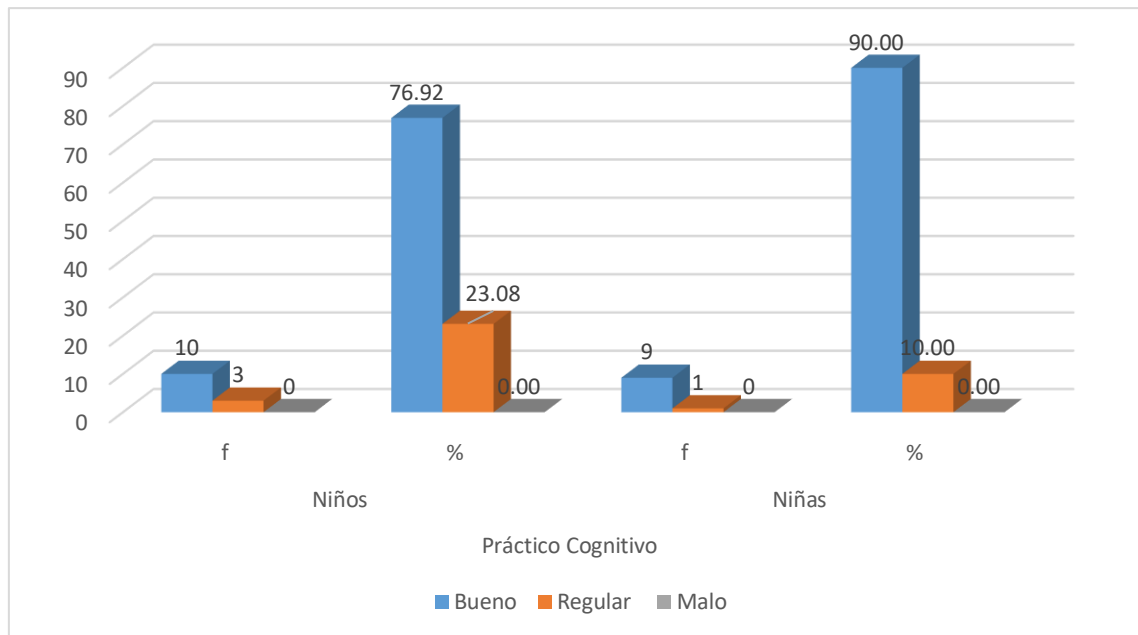


Figura 6. Resultados de la ficha de observación de la dimensión práctico cognitivo en el PosTest

Fuente: En base a la tabla 6.

Elaboración: El investigador

Resultados de la ficha de observación de la dimensión práctico cognitivo en el PosTest

Coincidimos con (Su Arellan, 2018) que después de aplicar 15 sesiones de aprendizaje, se repitió la misma prueba (post test), cuyos resultados demostraron que el 77 % obtuvieron una calificación A y un 23% una calificación B. Con estos resultados se concluye aceptando la hipótesis de la investigación, el cual sustenta que la aplicación de juegos lúdicos como estrategia didáctica, mejoró significativamente la coordinación viso manual de los niños de la muestra.

Tabla 7

Comparación de los resultados en la dimensión motriz instrumental en el Pre y Pos test de la variable desarrollo psicomotor

Escala de Medición	Motriz instrumental			
	Pre test		Post test	
	F	%	f	%
Bueno	0	0.00	23	100
Regular	17	73.91	0	0
Malo	6	26.09	0	0
Total	23	100	23	100

Fuente: en base al anexo 4.

Elaboración: el investigador

Análisis e interpretación:

En la tabla y figura 7. Respecto a la comparación de los resultados en la dimensión motriz instrumental en el pre y post test de la variable desarrollo psicomotor, encontramos a 17 estudiantes en la escala Regular en el pre test 73.91%, en el pos test 100% en la escala Bueno observándose la influencia del juego lúdico en la dimensión motriz instrumental.

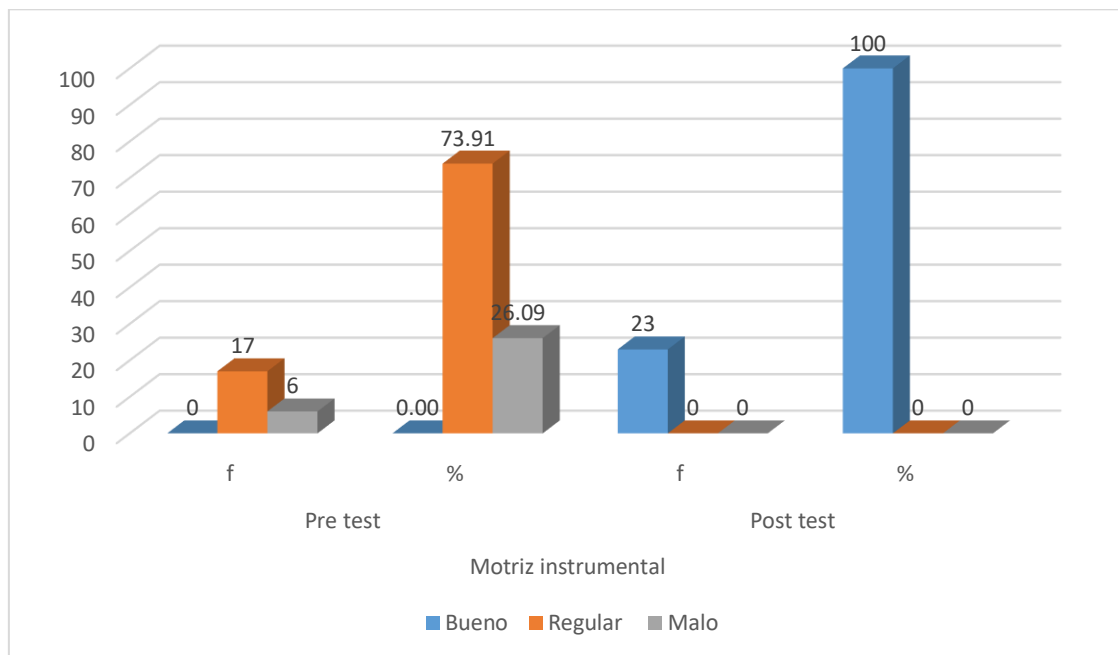


Figura 7. Comparación de los resultados en la dimensión motriz instrumental en el Pre y Pos test de la variable desarrollo psicomotor.

Fuente: En base a la tabla 7.

Elaboración: El investigador

Se corrobora con lo que plantea (Muro, 2018) en donde concluye que los Juegos de movimiento influye en los procesos psicomotores. Este programa psicomotriz experimental se crea y aplica dentro de un contexto natural en el niño, sustentado en dos de los principios de la Educación inicial en el Perú. Basado en situaciones y actividades lúdicas resaltando cuán importante es el movimiento para el desarrollo del niño.

Tabla 8

Comparación de los resultados de la dimensión emocional afectivo en el Pre y Pos test en la variable desarrollo psicomotor

Escala de Medición	Emocional afectivo			
	Pre test		Post test	
	f	%	F	%
Bueno	0	0.00	15	65.22
Regular	12	52.17	8	34.78
Malo	11	47.83	0	0.00
Total	23	100	23	100

Fuente: en base al anexo 4.
Elaboración: el investigador

Análisis e interpretación:

En la tabla y figura 8. Respecto a la comparación de los resultados de la dimensión emocional afectivo en el pre y post test en la variable desarrollo psicomotor, encontramos 12 estudiantes en la escala Regular, en el pre test 52.17%, en el pos test 65.22% en la escala Bueno 15 estudiantes.

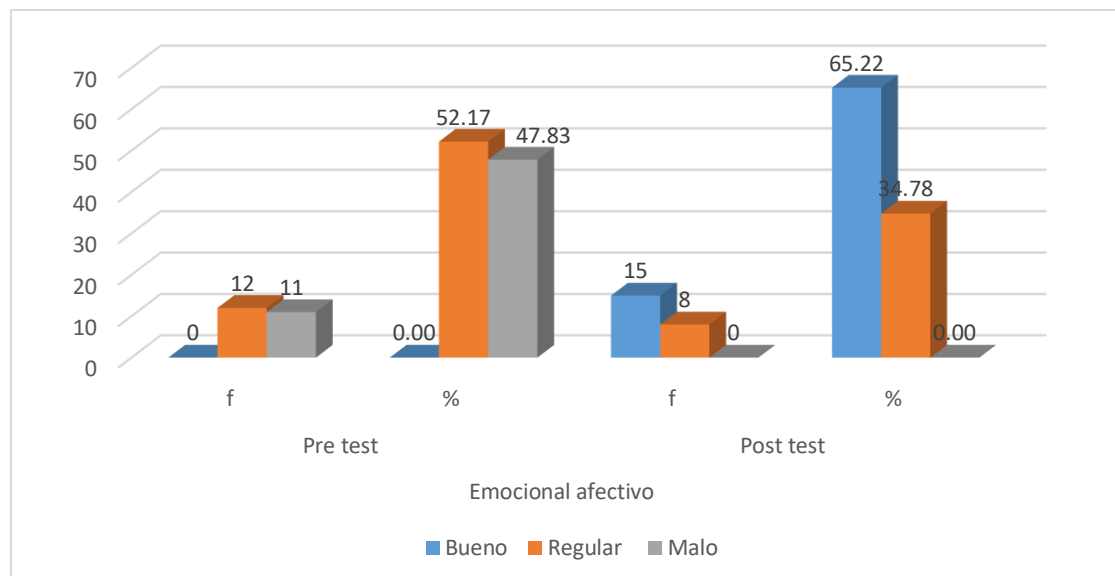


Figura 8. Comparación de los resultados de la dimensión emocional afectivo en el Pre y Pos test en la variable desarrollo psicomotor.

Fuente: En base a la tabla 8.

Elaboración: El investigador

En la misma línea (Coronel-Oliveros, 2015) concluye que los juegos lúdicos son estrategias didácticas que tienen como objetivo la adquisición de conocimientos para un buen aprendizaje, el docente en su rol de orientador y mediador, puede efectuar, y hacer uso de una serie de técnicas que faciliten y motiven al niño (a) aprender de forma divertida y armónica, es por ello que estos recursos didácticos brindan la oportunidad a los estudiantes de manifestar los resultados obtenidos en el proceso cognitivo. Asimismo, se evidenció que existe una estrecha relación entre el juego lúdico y la enseñanza de la lectura, es por ello que se construyeron estrategias didácticas que insertan a propiciar y disfrutar las actividades lúdicas principalmente como estrategia para atraer la atención de los (as) estudiantes, logrando una participación y retroalimentación activa, favoreciendo su convivencia social y mejoramiento en el proceso de aprendizaje de la lectura, permitiéndoles eliminar la apatía que les produce el método tradicional de enseñanza, y disfrutar su permanencia en la institución y experimentar vías diferentes que los beneficien en su crecimiento personal y en su desarrollo integral.

Tabla 9

Comparación de los resultados de la dimensión práctico cognitivo en el Pre y Pos test en la variable desarrollo psicomotor

Escala de Medición	Práctico cognitivo			
	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Bueno	0	0.00	19	82.61
Regular	0	0.00	4	17.39
Malo	23	100.00	0	0.00
Total	23	100	23	100

Fuente: en base al anexo 4.
Elaboración: el investigador

Análisis e interpretación:

En la tabla y figura 9. Respecto a la comparación de los resultados de la dimensión práctico cognitivo encontramos en el pre test 100% a 23 niños en la escala Malo, y en el

pos test 82.61% en la escala Bueno 82.61% 19 estudiantes y 4 estudiantes en la escala Regular 17.39% determinándose la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor.

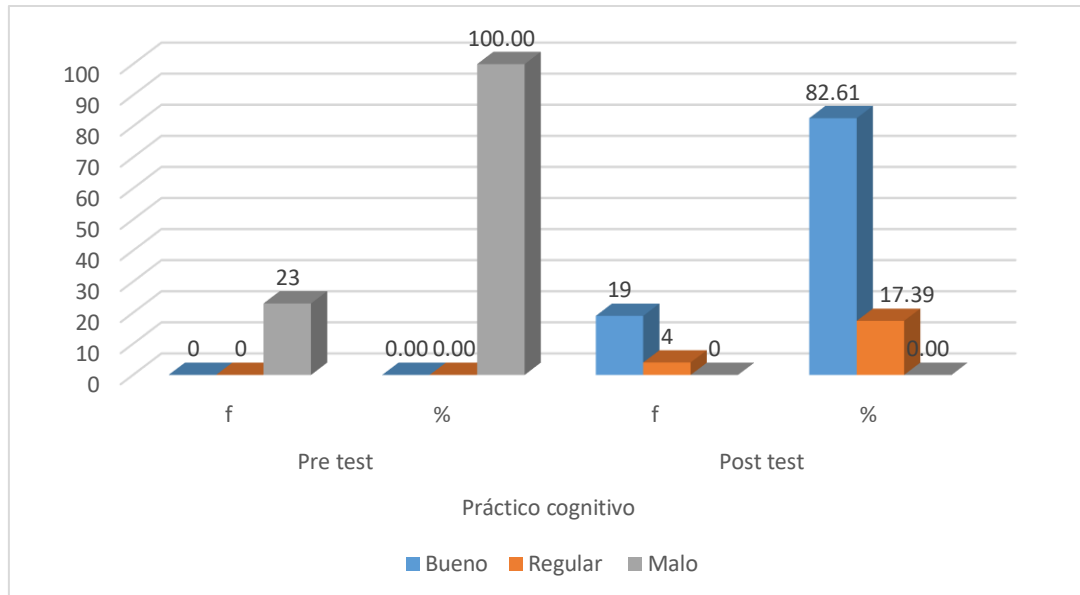


Figura 9. Comparación de los resultados de la dimensión práctico cognitivo en el Pre y Pos test en la variable desarrollo psicomotor

Fuente: En base a la tabla 9

Elaboración: El investigador

Corroboramos con (Cadenas-Rosario, 2018) en su trabajo de campo obtuvo como resultado $r_{h0} = 0.721$ indicando una correlación alta entre los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotor con un valor calculado donde $p = 0.003$ a un nivel de significancia de 0.05.

Tabla 10

Resultados de la variable desarrollo psicomotor en el pre y postest.

Escala de Medición	Resultados de la variable desarrollo psicomotor			
	Pre test		Postest	
	f	%	f	%
Bueno	0	0.00	57	82.61
Regular	29	42.03	12	17.39
Malo	40	57.97	0	0.00
Total	69	100	69	100

Fuente: en base al anexo 4

Elaboración: el investigador

En la tabla 10 respecto a los resultados de la variable desarrollo psicomotor en el pre test encontramos un 57.97% en la escala Malo, 42.03% en la escala Regular encontrando diferencias significativas con el posttest donde se observa un 82.61% en la escala Bueno, un 17.39% en la escala Regular y no se encuentra estudiantes en la escala Malo, determinandose la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor.

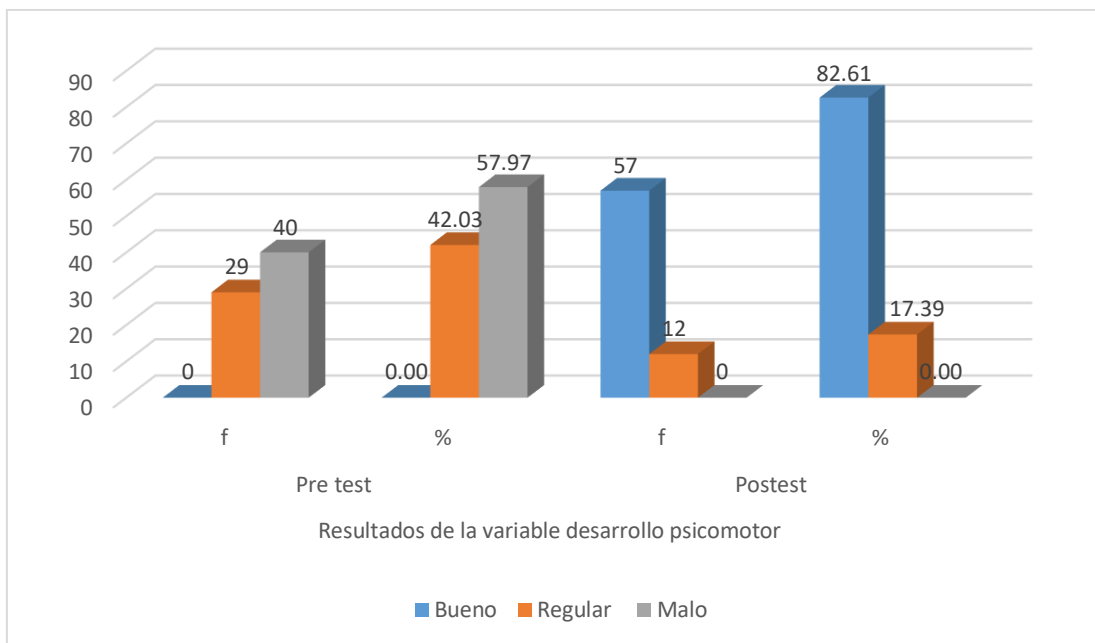


Figura 10. Resultados de la variable desarrollo psicomotor en el pre y posttest.

Fuente: en base a la tabla 10

Elaboración: el investigador

PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL

Tabla 11

Diferencias de medias en los resultados del pre y postest de la variable desarrollo psicomotor

Estadística inferencial	Resultados del Pre test de la variable desarrollo psicomotor	Resultados del Postest en la variable desarrollo psicomotor
MINIMO	25	48
MAXIMO	37	60
MODA	25	60
MEDIA	28.25	56.26
PROMEDIO	28.74	56.65
VARIANZA	16.28	20.57
DESEST	4.03	4.54

PRUEBA DE HIPÓTESIS DESPUES DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO LÚDICO

1.- Hipótesis

Ho : No Existe influencia significativa del juego lúdico en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol 2019.

Ha : Existe influencia significativa del juego lúdico en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol 2019.

$$\mu < 10.5$$

$$\mu \geq 10.5$$

3.- Nivel de significancia

$$\alpha = 0,05 \quad t_{(n-1),\alpha} \quad t_{(n-1), 0.05} = t_{(22),0.05} = 1,729$$

4.- Prueba de estadística

$$t_c = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

$$t_c = \frac{18.6 - 10.5}{\frac{2.425}{\sqrt{20}}}$$

$$t_c = 14,93$$

5.- Regla de decisión



Como, $t_c < t_t$ se rechaza la Ho y se acepta la Ha.

La t_c cae en la región de aceptación. Por lo tanto, aceptamos la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Conclusión: Si Existe influencia significativa del juego lúdico en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol 2019.



PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

PHE1:

Existe influencia del juego lúdico en la dimensión motriz instrumental en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol Puno 2019.

Prueba de normalidad para realizar la prueba de hipótesis de la dimensión motriz instrumental

Criterios para determinar la prueba de normalidad:

P-valor \Rightarrow α se acepta H_0 = Los datos provienen de una distribución normal

P-valor \Rightarrow α se acepta H_1 = Los datos No provienen de una distribución normal

Normalidad

Normalidad		
P- Valor= (dimensión motriz antes)= 0,000	>	$\alpha=0,05$
P- Valor= (dimensión motriz después)= 0,000	>	$\alpha=0,05$
Conclusión los datos de las dimensiones motriz instrumental en el pre y postest de la variable desarrollo psicomotor provienen de una distribución normal.		

Tabla 12

Estadísticas de muestras emparejadas

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar	
Par 1	Resultados de la dimensión motriz instrumental en el pre test	1,7391	23	,44898	,09362
	Resultados de la dimensión motriz instrumental en el postest	3,0000	23	,00000	,00000

Se concluye que existe diferencias significativas en la dimensión motriz instrumental antes y después de la aplicación del juego lúdico en el desarrollo psicomotor tal como lo demuestra la diferencia de medias.

Tabla 13
Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas						t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia					
				Inferior	Superior				
Par 1	Resultados de la dimensión motriz instrumental en el pre test - Resultados de la dimensión motriz instrumental en el postest	-1,26087	,44898	,09362	-1,45502	-1,06672	-13,468	22	,000

Conclusión:

P- Valor= 0,000 > $\alpha=0,05$

Se concluye que existe diferencia significativa de la dimensión motriz instrumental en las medias de los resultados de los niños antes y después de la aplicación del juego lúdico. Por lo cual se concluye que la aplicación del juego lúdico influye en el desarrollo psicomotor.

Criterio de decisión:

Si la probabilidad obtenida P- Valor $\leq \alpha$. Rechaza H0, (se acepta H1)

Si la probabilidad obtenida P- Valor $> \alpha$., no se Rechaza H0, (se acepta H1)

PHE2:

Existe influencia del juego lúdico en la dimensión emocional afectivo en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol Puno 2019.

Prueba de normalidad para realizar la prueba de hipótesis de la dimensión emocional afectivo

Criterios para determinar la prueba de normalidad:

P-valor= α se acepta H0 = Los datos provienen de una distribución normal

P-valor= $> \alpha$ se acepta H1 = Los datos No provienen de una distribución normal

Normalidad

Normalidad		
P- Valor= (dimensión emocional afectivo antes)= 0,000	>	$\alpha=0,05$
P- Valor= (dimensión emocional afectivo después)= 0,000	>	$\alpha=0,05$
Conclusión los datos de la dimensión emocional afectivo en el pre y postest de la variable desarrollo psicomotor provienen de una distribución normal.		

Tabla 14

Estadísticas de muestras emparejadas

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1 Resultados de la dimensión emocional afectivo en el pre test	1,5217	23	,51075	,10650
Resultados de la dimensión emocional afectivo en el postest	2,6522	23	,48698	,10154

Se concluye que existe diferencias significativas en la dimensión emocional afectivo antes y después de la aplicación del juego lúdico en el desarrollo psicomotor tal como lo demuestra la diferencia de medias.

Tabla 15

Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 - Resultados de la dimensión emocional afectivo en el pre test	-1,13043	,69442	,14480	-1,43072	-,83015	-7,807	22	,000
Resultados de la dimensión emocional afectivo en el postest								



Conclusión:

P- Valor= 0,000	>	$\alpha=0,05$
Se concluye que existe diferencia significativa de la dimensión emocional afectivo en las medias de los resultados de los niños antes y después de la aplicación del juego lúdico. Por lo cual se concluye que la aplicación del juego lúdico influye en el desarrollo psicomotor.		
Criterio de decisión:		
Si la probabilidad obtenida P- Valor $\leq \alpha$. Rechaza H0, (se acepta H1)		
Si la probabilidad obtenida P- Valor $> \alpha$., no se Rechaza H0, (se acepta H1)		

PHE3:

Existe influencia del juego lúdico en la dimensión práctico cognitivo en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol Puno 2019.

Prueba de normalidad para realizar la prueba de hipótesis de la dimensión práctico cognitivo

Criterios para determinar la prueba de normalidad:

P-valor= α se acepta H0 = Los datos provienen de una distribución normal

P-valor= α se acepta H1 = Los datos No provienen de una distribución normal

Normalidad

Normalidad		
P- Valor= (dimensión práctico cognitivo antes)= 0,000	>	$\alpha=0,05$
P- Valor= (dimensión práctico cognitivo después)= 0,000	>	$\alpha=0,05$

Conclusión los datos de la dimensión práctico cognitivo en el pre y postest de la variable desarrollo psicomotor provienen de una distribución normal.

Tabla 16

Estadísticas de muestras emparejadas

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar	
Par 1	Resultados de la dimensión práctico cognitivo en el pre test	1,0000	23	,00000	,00000
	Resultados de la dimensión práctico cognitivo en el postest	2,8261	23	,38755	,08081

Se concluye que existe diferencias significativas en la dimensión emocional afectivo antes y después de la aplicación del juego lúdico en el desarrollo psicomotor tal como lo demuestra la diferencia de medias.

Tabla 17
Prueba de muestras emparejadas

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Resultados de la dimensión práctico cognitivo en el pre test	-1,82609	,38755	,08081	-1,99368	-1,65850	-22,597	22	,000
1 - Resultados de la dimensión práctico cognitivo en el postest								

Conclusión:

P- Valor= 0,000 > $\alpha=0,05$

Se concluye que existe diferencia significativa de la dimensión práctico cognitivo en las medias de los resultados de los niños antes y después de la aplicación del juego lúdico. Por lo cual se concluye que la aplicación del juego lúdico influye en el desarrollo psicomotor.

Criterio de decisión:

Si la probabilidad obtenida P- Valor $\leq \alpha$. Rechaza H0, (se acepta H1)

Si la probabilidad obtenida P- Valor $> \alpha$., no se Rechaza H0, (se acepta H1)

4.2 DISCUSIÓN

Los resultados del pre test en la variable desarrollo psicomotor antes de la aplicación del juego lúdico encontramos en la dimensión motriz instrumental a 17 niños que se ubican en la escala regular 73.91% y 6 niños en la escala malo 26.09% y no encontramos a ningún niño en la escala bueno. Por otro lado, en la dimensión emocional afectivo en el pre test encontramos a 12 niños en la escala Regular 52.71%, y 11 niños en la escala Malo 47.83% y no se encuentra a ningún niño en la escala Bueno; en comparación con el pos test en



donde encontramos a 15 niños en la escala Bueno 65.22% y 8 niños en la escala regular 34.78%. Y en la dimensión Práctico cognitivo, encontramos a 23 niños en la escala Malo 100%, y no se encuentra a niños en las escalas Regular y Bueno y en el pos test se visualiza cambios significativos encontrando a 19 niños en la escala bueno 82.61% y 4 niños en la escala regular 17.39%. Y los resultados de la variable desarrollo psicomotor de la tabla 10 en el pre y post test corrobora la diferencias significativas en el pre test 42.03% en la escala Regular, 57.97% en la escala malo, y en el pos test tenemos un 82.61% se ubica en la escala Bueno, y 17.39% en la escala regular existiendo diferencias significativas y corroborándose la influencia del juego lúdico en el desarrollo psicomotor. Coincidimos con (Su Arellan, 2018) que después de aplicar 15 sesiones de aprendizaje, se repitió la misma prueba (post test), cuyos resultados demostraron que el 77 % obtuvieron una calificación A y un 23% una calificación B. Con estos resultados se concluye aceptando la hipótesis de la investigación, el cual sustenta que la aplicación de juegos lúdicos como estrategia didáctica, mejoró significativamente la coordinación viso manual de los niños de la muestra.

Se corrobora con lo que plantea (Muro, 2018) en donde concluye que los Juegos de movimiento influye en los procesos psicomotores. Este programa psicomotriz experimental se crea y aplica dentro de un contexto natural en el niño, sustentado en dos de los principios de la Educación inicial en el Perú. Basado en situaciones y actividades lúdicas resaltando cuán importante es el movimiento para el desarrollo del niño.

Asimismo (Coronel-Oliveros, 2015) concluye que los juegos lúdicos son estrategias didácticas que tienen como objetivo la adquisición de conocimientos para un buen aprendizaje, el docente en su rol de orientador y mediador, puede efectuar, y hacer uso de una serie de técnicas que faciliten y motiven al niño (a) aprender de forma divertida y armónica, es por ello que estos recursos didácticos brindan la oportunidad a los



estudiantes de manifestar los resultados obtenidos en el proceso cognitivo. Asimismo, se evidenció que existe una estrecha relación entre el juego lúdico y la enseñanza de la lectura, es por ello que se construyeron estrategias didácticas que insertan a propiciar y disfrutar las actividades lúdicas principalmente como estrategia para atraer la atención de los (as) estudiantes, logrando una participación y retroalimentación activa, favoreciendo su convivencia social y mejoramiento en el proceso de aprendizaje de la lectura, permitiéndoles eliminar la apatía que les produce el método tradicional de enseñanza, y disfrutar su permanencia en la institución y experimentar vías diferentes que los beneficien en su crecimiento personal y en su desarrollo integral.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Existe influencia significativa de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor tal como lo demuestra la tabla 11 respecto a la diferencia de medias antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos en donde encontramos la media en el pretest 28.25, en el post test 56.26, promedio antes 28,74 después, 56.65, la varianza antes 16.28 después 20.57 existiendo diferencias significativas.

SEGUNDA: Existe diferencias significativas en los resultados de la dimensión motriz instrumental en el pre test encontramos a 17 niños en la escala Regular, representando el 73.91%, 6 niños se ubican en la escala Malo representando el 26,09% y no se encuentra niños en la escala Bueno en comparación con el postest encontramos a 23 niños en la escala Bueno representando el 100% determinándose la influencia del juego lúdico en la dimensión emocional afectivo.

TERCERA: Existe diferencias significativas, en la dimensión emocional afectivo en el pre test encontramos a 12 niños en la escala Regular representando el 52.17%, 11 niños se ubican en la escala Malo representando el 47, 83% y no se encuentra niños en la escala Bueno en comparación con el postest encontramos a 15 niños en la escala Bueno representando el 65.22%, y 8 niños se ubican en la escala Regular representando el 34.78%, y no se encuentra niños en la escala Malo determinándose la influencia del juego lúdico en la dimensión emocional afectivo.

CUARTA: Existe diferencias significativas en la dimensión Práctico cognitivo, en el pre test encontramos a 23 niños en la escala Malo representando el 100% y no se encuentra niños en las escalas Regular y Bueno por otro lado en el



Postest encontramos a 19 niños en la escala Bueno representando el 82.61%, 4 niños se ubican en la escala Regular representando el 17.39% y no se encuentra niños en la escala Malo determinándose la influencia del juego lúdico en la dimensión emocional afectivo.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: A los padres de familia de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019 dedicarles tiempo familiar de actividades lúdicas a sus hijos y de esa manera dotarles de un repertorio motriz amplio a sus hijos para que puedan ser autónomos e independientes en sus actividades cotidianas diarias.

SEGUNDA: A las profesoras de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019, evaluar el desarrollo psicomotor al inicio de sus actividades académicas como aspecto central en la prevención del retraso a nivel del aspecto motriz, emocional y cognitivo para así intervenir de manera oportuna.

TERCERA: A las profesoras de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019, aplicar el juego lúdico como elemento medular del desarrollo de habilidades psicomotoras básicas en los niños.

CUARTA: A los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física y en especial a los que desarrollan la práctica del nivel inicial aplicar los juegos lúdicos como elemento significativo de desarrollo de las dimensiones motriz, emocional y cognitivo asimismo realizar evaluaciones del desarrollo psicomotor para intervenir de manera participativa entre los padres de familia, profesoras y los niños.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ajuriaguerra, A. (2005). Educación y desarrollo motor. (Trillas, Ed.) (Segunda, Vol. 3). Lima. <https://doi.org/http://dx.doi.org/110.21043/equilibrium.v3i2.1268>
- Baque-Guale, J. V. (2014). Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica de la unidad educativa fiscomisional Santa María del FIAT. Parroquia Manglaralto, Provincia de Santa Elena Periodo Lectivo 2013-2014. Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Bruno, H. (2011). Importancia de la lúdica en la infancia. (Infancia, Ed.). México.
- Cadenas-Rosario, Y. C. (2018). Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial , Institución Educativa “ Virgen del Rosario ” Huacho-2017. Universidad César Vallejo Maestría en Psicología Educativa.
- Carrasco-Díaz, S. (2005). Metodología de la investigación científica. Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación. (S. Marcos, Ed.) (Primera). Lima, Perú. Retrieved from <http://www.ghbook.ir/index.php?name=فرهنگ و رسانه های> http://www.ghbook.ir/index.php?option=com_dbook&task=readonline&book_id=13650&page=73&chkhaskh=ED9C9491B4&Itemid=218&lang=fa&tmpl=component
- Cigarroa, I., Sarqui, C., & Zapata Lamana, R. (2016). Efectos del sedentarismo y obesidad en el desarrollo psicomotor en niños y niñas: Una revisión de la actualidad latinoamericana. Universidad y Salud, 18(1), 156. <https://doi.org/10.22267/rus.161801.27>
- Concha, Y., Guzmán, E., Valdéz, P., Lira, C., Patermann, F., & Celis, C. (2018). Factores de riesgo asociados a bajo nivel de AF y exceso de peso corporal en estudiantes universitarios. Revista Medica de Chile, 840–849.
- Coronel-Oliveros, D. E. (2015). El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado. Universidad de Carabobo, Facultad de Ciencias de la Educación Dirección de Postgrado, Maestría en desarrollo curricular. Retrieved from <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/1348/dcoronel.pdf?sequence=1>
- Cuenca-Melgarejo, R. N. (2014). Influencia de la estrategia metodológica basado en juegos lúdicos cooperativos en el desarrollo del cálculo y numeración en el área de



- matemática en los estudiantes del 2° grado de educación primaria en la I.E. “César Vallejo Mendoza” de Yauya-Ancash 2014. Universidad Nacional del Santa.
- Díaz-Herrera, C. M. (2018). Capacidad lúdica y desarrollo de la atención en niños de 5 años I.E. N° 20799-Chancay 2017. Universidad César Vallejo.
- Elena, A. (2006). El aprendizaje motriz en los primeros tres años de vida del niño (Vol. 33).
- Fort-Vanmeerhaeghe, A., Román-Viñas, B., & Font-Lladó, R. (2017). ¿Por qué es importante desarrollar la competencia motriz en la infancia y la adolescencia? Base para un estilo de vida saludable. *Apunts Medicina de l'Esport*, 52(195), 103–112. <https://doi.org/10.1016/j.apunts.2016.11.001>
- Fuentes, E. (2003). El juego como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje en la lengua escrita en la primera etapa de educación básica. Trabajo especial de grado. Área especial de postgrado de la Universidad de Carabobo. Universidad de Carabobo.
- García-Fernández, P. (2005). Fundamentos teóricos del juego. (P. Ebook, Ed.). Retrieved from [http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliounapunosp/detail.action?docID=4626869.%0ACreated from bibliounapunosp on 2019-09-09 18:29:45](http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliounapunosp/detail.action?docID=4626869.%0ACreated%20from%20bibliounapunosp%20on%202019-09-09%2018:29:45).
- Gil-Madrona, P. (2003). Desarrollo psicomotor en educación infantil (De 0 a 6 años). (W. editorial Deportiva, Ed.) (Primera, Vol. 1). Sevilla España.
- Gomez-Sandoval, L. D. (2015). Actividades lúdicas como estrategia para el aprendizaje de operaciones básicas aritméticas. Universidad Rafael Landívar.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. & Baptista-Lucio, P. (2006). Metodología de la investigación. (M.-H. Interamericana, Ed.) (Cuarta Edi). México.
- Huizinga, J. (2007). Homo ludens. (A. Editorial, Ed.) (Sexta reim). Buenos Aires.
- Justo-Martínez, E. (2000). Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para la intervención en psicomotricidad. (Wanceulen, Ed.). Universidad de Almería.
- Le Boulch, J. (1992). Hacia una ciencia del movimiento humano. Introducción a la psicokinética. España.
- López de Maturana L, D. (2014). Aprendizaje infantil y ethos lúdico. *Polis (Santiago)*, 13(37), 85–94. <https://doi.org/10.4067/S0718-65682014000100005>
- Marín-Méndez, J. J., Borra-Ruiz, M. C., Álvarez-Gómez, M. J., & Soutullo Esperón, C. (2017). Desarrollo psicomotor y dificultades del aprendizaje en preescolares con probable trastorno por déficit de atención e hiperactividad. Estudio epidemiológico



- en Navarra y La Rioja. *Neurologia*, 32(8), 487–493.
<https://doi.org/10.1016/j.nrl.2016.02.009>
- Miranda-Valdivia, E. G. (2016). Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años de edad inicial de la I.E.N°329, Sarabamba-Chota 2014. Universidad Nacional de Cajamarca. Universidad Nacional de Cajamarca.
- Moraleda, M. (1992). *Psicología del desarrollo*. Barcelona España.
- Moreno, D. (2002). *Juegos tipos de juegos*. (P. Párraga, Ed.). Santiago de Chile.
- Muro, D. (2018). La influencia de los juegos de movimiento en los procesos Psicomotores en niños y niñas de tres años IEI 03 Inmaculada Concepcion-Breña. Universidad César Vallejo.
- Omeñaca, R., y Ruiz, J. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. (Paidotribo, Ed.) (Tercera, Vol. 3). Barcelona España.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/110.21043/equilibrium.v3i2.1268>
- Su Arellan, L. S. (2018). Los juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar la coordinación viso manual de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1556 Angelitos de Jesús – Casma, 2015. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Valdés M., S. R. (2011). Influencia del nivel socioeconómico familiar sobre el desarrollo psicomotor de niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la Ciudad de Talca - Chile. *Theoria*, 20(2), 29–43. Retrieved from <http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/194/v/v20-2/4.pdf>
- Vigotsky, L. (1971). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. 1971 (Primera). Barcelona España.



ANEXOS

ANEXO 1

PROTOCOLO PARA LA APLICACIÓN DEL PRE TEST DE DESARROLLO PSICOMOTOR

Aplicación: Se aplicará a niños y niñas de 5 años.

Requisito: Indumentaria los niños y niñas usen ropa deportiva ligera (buzo de la institución).

DIMENSIONES	OBJETIVOS	INDICADORES	ESCALA	NIVELES RANGO
MOTRIZ INSTRUMENTAL	Evaluar la coordinación dinámica general a nivel de los miembros superiores e inferiores. Además de evaluar su espontaneidad y originalidad en la imitación de animales.	1. Camina por la línea trazada de 11 mts (de frente 3 mts, izquierda 2mts, frente 3 mts, derecha 3mts)		
		2. Camina haciendo zigzag sin caerse.		
		3. Corre en un circuito de obstáculos de 3 X 3mts de largo, cada como está situado a 1mt de distancia separado por un aro de 1 mt.		
		4. Corre en diversas direcciones con sus compañeros cuando se siente feliz.		
		5. Salta con un solo pie.		
		6. Salta imitando a un conejo		
		7. Tropa o escala cubos altos		
		8. Tropa para alcanzar su objetivo		
		9. Baila al compás de la música		
		10. Salta cuando se siente contento (a)		
		11. Lloro cuando no le prestan atención		
		12. Grita cuando le llaman la atención		
		13. Imita los personajes que más le gustan		
		14. Imita la forma de expresión de su profesora		
		15. Identifica las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)		
		16. Reconoce los sentidos con sus respectivas funciones.		
		17. Identifica los objetos grandes, medianos y pequeños		
			Bueno = 3 Regular = 2 Malo = 1	Malo (0–20) Regular (21–40) Bueno = (41–60)
EMOCIONAL AFECTIVO	Determinar la originalidad, creatividad y espontaneidad frente a diferentes situaciones.			
PRÁCTICO COGNITIVO	Evaluar el reconocimiento de sus partes de su			



	cuerpo frente a situaciones de juego.	18. Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico y vidrio)	
		19. Escribe sobre la línea de su cuaderno.	
		20. Identifica su brazo derecho y su brazo izquierdo.	

Restricción: Los niños y niñas que estén mal de salud o presenten alguna enfermedad no podrán realizar el test.

Requisito: La firma de consentimiento de los padres de familia que autoricen los padres de familia a sus hijos ser partícipes de la investigación.

Administración: Individual.

Duración: Aproximadamente 25 a 30 minutos



ANEXO 2

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Estimado: Señor Padre de familia de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019.

Realizaremos una investigación denominado: **EL JUEGO LÚDICO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN PABLO NAYOL PUNO 2019.** para Determinar la influencia del juego lúdico en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019. Razón por la cual recurrimos a su persona para que autorice a su menor hijo e hija ser partícipe de la presente investigación por lo cual usted deberá firmar el presente consentimiento.

Gracias por su colaboración,

Firma del padre de familia

Firma del investigador

Apellidos y nombres del padre de familia.

Puno, abril del 2019.



ANEXO 3

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO LÚDICO

Esta ficha se realiza con el fin de que los niños tengan un mejor desarrollo psicomotor a través de la aplicación del juego lúdico.

Valores:

BUENO = 3

REGULAR = 2

MALO = 1

Escala = 3, 2, 1

Variable independiente: JUEGO LÚDICO		Escala de medición		
		Bueno = 3	Regular = 2	Malo = 1
Juego funcional o ejercicio				
1	Puede asumir papeles sencillos en representaciones por actividades programadas por la institución.	3	2	1
2	Describe las características y funciones que observa en personajes.	3	2	1
3	Señala diferentes segmentos de su cuerpo	3	2	1
4	Reconoce las partes de su cuerpo	3	2	1
Juego simbólico				
5	Representa a personajes conocidos	3	2	1
6	Inventa juegos dramáticos	3	2	1
7	Utiliza códigos para representar algún juego	3	2	1
8	Planifica su juego (hace preparativos o dice que va a jugar).	3	2	1
9	Crea cuentos cortos y los representa.	3	2	1
Juego de reglas				
10	Escucha con atención las indicaciones del juego	3	2	1
11	Asumen las tareas encomendadas durante el juego	3	2	1
12	Respetar los espacios de juego de los otros compañeros.	3	2	1
13	Comparte con sus compañeros el área asignada para jugar.	3	2	1



ANEXO 4

PRE TEST Y POST TEST

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL DESARROLLO PSICOMOTOR

La presente ficha de observación es parte de una investigación que tiene por finalidad obtener información acerca del desarrollo psicomotor.

Esta ficha se realiza con el fin de que los niños tengan un mejor desarrollo psicomotor a través de la aplicación del juego lúdico.

Valores:

BUENO = 3, REGULAR = 2, MALO = 1

DESARROLLO PSICOMOTOR				
DIMENSIÓN MOTRIZ INSTRUMENTAL		Escala de medición		
		Bueno = 3	Regular = 2	Malo = 1
1	Camina por la línea trazada de 11 mts (de frente 3 mts, izquierda 2mts, frente 3 mts, derecha 3mts)	3	2	1
2	Camina haciendo zigzag sin caerse.	3	2	1
3	Corre en un circuito de obstáculos de 3 X 3mts de largo, cada cono está situado a 1mt de distancia separado por un aro de 1 mt.	3	2	1
4	Corre en diversas direcciones con sus compañeros cuando se siente feliz.	3	2	1
5	Salta con un solo pie.	3	2	1
6	Salta imitando a un conejo	3	2	1
7	Trepa o escala cubos altos	3	2	1
8	Trepa para alcanzar su objetivo	3	2	1
DIMENSIÓN EMOCIONAL AFECTIVO				
9	Baila al compás de la música	3	2	1
10	Salta cuando se siente contento (a)	3	2	1
11	Llora cuando no le prestan atención	3	2	1
12	Grita cuando le llaman la atención	3	2	1
13	Imita los personajes que más le gustan	3	2	1
14	Imita la forma de expresión de su profesora	3	2	1
DIMENSIÓN PRÁCTICO COGNITIVO				
15	Identifica las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)	3	2	1
16	Reconoce los sentidos con sus respectivas funciones.	3	2	1
17	Identifica los objetos grandes, medianos y pequeños	3	2	1
18	Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico y vidrio)	3	2	1
19	Escribe sobre la línea de su cuaderno.	3	2	1
20	Identifica su brazo derecho y su brazo izquierdo.	3	2	1

ANEXO 5

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA Y VALORES	NIVELES Y RANGOS
Variable Independiente: El juego lúdico	1. Juego funcional o ejercicio 2. Juego simbólico 3. Juego de reglas	<p>Puede asumir papeles sencillos en representaciones por actividades programadas por la institución.</p> <p>Describe las características y funciones que observa en personajes.</p> <p>Señala diferentes segmentos de su cuerpo</p> <p>Reconoce las partes de su cuerpo</p> <p>Representa a personajes conocidos</p> <p>Inventar juegos dramáticos</p> <p>Utiliza códigos para representar algún juego</p> <p>Planifica su juego (hace preparativos o dice que va a jugar).</p> <p>Crea cuentos cortos y los representa.</p> <p>Escucha con atención las indicaciones del juego</p> <p>Asumen las tareas encomendadas durante el juego</p> <p>Respeto los espacios de juego de los otros compañeros.</p> <p>Comparte con sus compañeros el arte asignada para jugar.</p> <p>Camina por la línea trazada de 11 mts (de frente 3 mts, izquierda 2mts, frente 3 mts, derecha 3mts)</p> <p>Camina haciendo zigzag sin caerse.</p> <p>Corre en un circuito de obstáculos de 3 X 3mts de largo, cada como está situado a 1mt de distancia separado por un aro de 1 mt.</p> <p>Corre en diversas direcciones con sus compañeros cuando se siente feliz.</p> <p>Salta con un solo pie.</p> <p>Salta imitando a un conejo</p> <p>Trepa o escala cubos altos</p> <p>Trepa para alcanzar su objetivo</p> <p>Baila al compás de la música</p> <p>Salta cuando se siente contento (a)</p> <p>Llora cuando no le prestan atención</p> <p>Grita cuando le llaman la atención</p> <p>Imita los personajes que más le gustan</p> <p>Imita la forma de expresión de su profesora</p> <p>Identifica las partes de su cuerpo (cabeza, tronco y extremidades)</p> <p>Reconoce los sentidos con sus respectivas funciones.</p> <p>Identifica los objetos grandes, medianos y pequeños</p> <p>Identifica las diferencias entre materiales (madera, plástico, vidrio)</p> <p>Escribe sobre la línea de su cuaderno.</p> <p>Identifica su brazo derecho y su brazo izquierdo.</p>	Bueno = 3 Regular = 2 Malo = 1	Bueno (31-39) Regular (22-30) Malo (13-21)
Variable Dependiente: desarrollo psicomotor	1. Motriz instrumental 2. Emocional afectivo 3. Práctico cognitivo		Bueno = 3 Regular = 2 Malo = 1	Bueno (41-60) Regular (21-40) Malo (0-20)

ANEXO 6

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: El juego lúdico y su influencia en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA																
<p>PROBLEMA GENERAL:</p> <p>¿De qué manera influye el juego lúdico en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol de Puno 2019?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿De qué manera influye el juego funcional en la dimensión motriz instrumental en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol Puno 2019? ¿De qué manera influye el juego simbólico en la dimensión emocional afectivo en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol Puno 2019? ¿De qué manera influye el juego de reglas en la dimensión práctico cognitivo en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol Puno 2019? 	<p>OBJETIVO GENERAL:</p> <p>Aplicar el juego lúdico en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol de Puno 2019.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ol style="list-style-type: none"> Evaluar la influencia del juego funcional en la dimensión motriz instrumental en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019. Identificar la influencia del juego simbólico en la dimensión emocional afectivo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019. Determinar la influencia del juego de reglas en la dimensión práctico cognitivo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019. 	<p>HIPÓTESIS GENERAL:</p> <p>Existe influencia significativa del juego lúdico en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol de Puno 2019.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:</p> <ol style="list-style-type: none"> Existe influencia del juego funcional en la dimensión motriz instrumental en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol Puno 2019. Existe influencia del juego simbólico en la dimensión emocional afectivo en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol Puno 2019. Existe influencia del juego de reglas en la dimensión práctico cognitivo en niños de 5 años de la Institución Educativa San Pablo Nayol Puno 2019. 	<p>Variable independiente: Juego Lúdico</p> <p>Variable Dependiente: Desarrollo psicomotor</p>	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN: Aplicada.</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: Pre experimental. Con un solo grupo</p> <p>Pre test.....X.....Post Test</p> <p>MÉTODO DE INVESTIGACIÓN: El método de investigación es hipotético, deductivo</p> <p>Población:</p> <p>Conformada por los niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019. Para la presente investigación se utilizó el tipo de muestra no probabilística trabajando con la sección de cinco años siendo de 23 niños (10 niñas y 13 niños)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Sexo</th> <th>Mujeres</th> <th>Varones</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Edad</td> <td>N</td> <td>%</td> <td>N</td> </tr> <tr> <td>5 años</td> <td>10</td> <td>100</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>10</td> <td>100</td> <td>13</td> </tr> </tbody> </table> <p>MUESTRA:</p> <p>Es de tipo no probabilística de 23 niños (10 niñas y 13 niños)</p> <p>Técnica de procesamiento de datos:</p> <p>Medidas de tendencia central: Media, Mediana y moda.</p> <p>Medidas de dispersión: Desviación estándar y varianza.</p> <p>Medidas de forma: Asimetría y kurtosis.</p> <p>La r de Pearson y prueba T para la contrastación de hipótesis.</p>	Sexo	Mujeres	Varones	Total	Edad	N	%	N	5 años	10	100	13	Total	10	100	13
Sexo	Mujeres	Varones	Total																	
Edad	N	%	N																	
5 años	10	100	13																	
Total	10	100	13																	



ANEXO 7.

PROGRAMA DEL JUEGO LÚDICO Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN PABLO NAYOL PUNO 2019.

I. Datos informativos:

- | | |
|---------------------------------|--------------------------------|
| 1.1. I.E.I. | : San Pablo Nayol Puno |
| 1.2. Directora | : Vasquez Añamuro Dina Yolanda |
| 1.3. Profesor de la institución | : Chura Alanoca Yhony |
| 1.4. Profesor investigador | : Añamuro Apaza Erick Rolando |
| 1.5. Fecha | : 15-03-19 |

II. Fundamentación:

La presente investigación se realiza por que en la actualidad no se da importancia a la aplicación del juego lúdico en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019. Además, se observa un alto y excesivo uso de Tablet en los niños que perjudica la salud mental y por ende el desarrollo de su creatividad, imaginación, y la secuenciación de movimientos y su repertorio motriz queda relegada. El para que de la presente investigación está en que valoren la importancia de la aplicación de los juegos lúdicos en la formación de su desarrollo psicomotor.

En la misma línea (Alfonso, 2009), Es bien sabido que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje en la infancia. Si contemplamos a un niño podemos observar que, prácticamente desde su nacimiento, disfruta con el juego. Al principio, se manifiesta con movimientos corporales simples que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos. Con el tiempo, el juego permitirá al niño poner en marcha los mecanismos de su imaginación, expresar su manera de ver el mundo que le rodea, desarrollar su creatividad y relacionarse con adultos e iguales. Es así como la actividad lúdica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños y niñas. Por eso, el juego se convierte en uno de los medios más poderosos que tienen los niños para aprender nuevas habilidades y conceptos a través de su propia experiencia. Los niños y niñas emplean gran parte de su tiempo en jugar, en los distintos ámbitos en los que se desenvuelven (familia, escuela, tiempo libre, etc.).

III. Objetivos

3.1. Objetivo general:

Determinar la influencia del juego lúdico en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019.

3.2. Objetivos específicos

1. Evaluar la influencia del juego funcional en la dimensión motriz instrumental en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019.
2. Identificar la influencia del juego simbólico en la dimensión emocional afectivo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019.
3. Determinar la influencia del juego de reglas en la dimensión práctico cognitivo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Pablo Nayol Puno 2019.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : San Pablo Nayol
- 1.2. Profesor Titular del Curso : Chura Alanoca Yhony
- 1.3. Estudiante investigador : Añamuro Apaza Erick Rolando
- 1.4. Ciclo : II
- 1.5. Hora de inicio : 11:30-12:30 Fecha:/...../.....
- 1.6. Nombre de la sesión : Asume papeles sencillos en representaciones por actividades programas por la institución

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento
Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Asume representaciones sencillas de manera espontánea	Realiza papeles sencillos en representaciones por actividades programas por la institución.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO DE APRENDIZAJE	T.	R.D
<p>PARTE INICIAL - ACCION (SECUENCIACIÓN DE MOVIMIENTOS)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo ➤ Asamblea asistencia ➤ Canción motriz “La batalla del movimiento” ➤ Saberes previos ➤ Motivación permanente 	10”	
<p>PARTE PRINCIPAL - DIALOGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pedirá de manera espontánea que imitan los sonidos y la forma de como caminan los animales haciendo uso de su esquema corporal ➤ Luego representan (cómo actúan, sus: papas, mamas, hermanos) y se les preguntará como se expresan, como caminan, como hablan luego juegan imitando los movimientos de sus familiares ➤ Se buscará el patrón cinético mediante preguntas durante toda la actividad ➤ ¿Cómo se sintieron? ➤ ¿Es fácil el papel de los padres que asumieron? ➤ ¿Cómo caminan sus papas? ➤ ¿Juegan sus padres con ustedes? ➤ El niño explica y da el ejemplo su patrón de movimiento creado. ➤ Recomendaciones contra el frío ➤ Extensión: El profesor indica que cuenten a sus padres, amigos vecinos etc. La actividad realizada ➤ Motivación permanente ➤ Higiene 	20”	Silbato Tablero Cronómetro Usb Equipo de sonido
<p>PARTE FINAL- DIAGRAMACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pregunta al niño ¿Niños recuerdan lo que hicieron en la clase de hoy? ➤ Proceden a dibujar lo ejecutado ➤ El niño explica su diagramación” ➤ Salutación ¡Educación Física! ¡para la buena salud! 	15”	Hojas de papel

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- BANTULA JANOT Jaume, MORAVERDENY Josep María (2002) Juegos Multiculturales “225 Juegos Tradicionales para un Mundo Global”
- GONZALES MARTINES, Teresa “El Dibujo Infantil en el Psico-Diagnostico Escolar”
- MONTESORI, MARIA. (1986) La mente absorbente del niño. Editorial Diana México



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : San Pablo Nayol
- 1.2. Profesor Titular del Curso : Chura Alanoca Yhony
- 1.3. Estudiante investigador : Añamuro Apaza Erick Rolando
- 1.4. Ciclo : II
- 1.5. Hora de inicio : 11:30-12:30 Fecha:/...../.....
- 1.6. Nombre de la sesión : Describe las características y funciones que observa en personajes

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento
Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Analiza las características y funciones que observa en personajes.	Describe las características y funciones que observa en personajes.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO DE APRENDIZAJE	T.	R.D
<p>PARTE INICIAL - ACCION (SECUENCIACIÓN DE MOVIMIENTOS)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo ➤ Asamblea asistencia ➤ Canción motriz “Arroz con leche” ➤ Saberes previos ➤ Motivación permanente <p>PARTE PRINCIPAL - DIALOGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pedirá de manera espontánea y representan (cómo actúan, sus: papas, mamas, hermanos y profesoras) y se les preguntará como se expresan, como caminan, como hablan luego juegan imitando los movimientos de sus familiares ➤ Se buscará el patrón cinético mediante preguntas durante toda la actividad ➤ ¿Cómo se sintieron? ➤ ¿Es fácil el papel de los padres que asumieron? ➤ ¿Cómo caminan sus papas? ➤ ¿Juegan sus padres con ustedes? ➤ El niño explica y da el ejemplo su patrón de movimiento creado. ➤ Recomendaciones contra el frio ➤ Extensión: El profesor indica que cuenten a sus padres, amigos vecinos etc. La actividad realizada ➤ Motivación permanente ➤ Higiene <p>PARTE FINAL- DIAGRAMACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pregunta al niño ¿Niños recuerdan lo que hicieron en la clase de hoy? ➤ Proceden a dibujar lo ejecutado ➤ El niño explica su diagramación” ➤ Salutación ¡Educación Física! ¡para la buena salud! 	<p>10”</p> <p>20”</p> <p>15”</p>	<p>Silbato</p> <p>Tablero</p> <p>Cronómetro</p> <p>Usb</p> <p>Equipo de sonido</p> <p>Hojas de papel</p>

II. BIBLIOGRAFÍA:

- BANTULA JANOT Jaume, MORAVERDENY Josep María (2002) Juegos Multiculturales “225 Juegos Tradicionales para un Mundo Global”
- GONZALES MARTINES, Teresa “El Dibujo Infantil en el Psico-Diagnostico Escolar”
- MONTESORI, MARIA. (1986) La mente absorbente del niño. Editorial Diana México



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : San Pablo Nayol
 1.2. Profesor Titular del Curso : Chura Alanoca Yhony
 1.3. Estudiante investigador : Añamuro Apaza Erick Rolando
 1.4. Cielo : II
 1.5. Hora de inicio : 11:30-12:30 Fecha:/...../.....
 1.6. Nombre de la sesión : Señala diferentes segmentos de su cuerpo

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento
Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Conoce los diferentes segmentos de su cuerpo	Señala diferentes segmentos de su cuerpo	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO DE APRENDIZAJE	T.	R.D
<p>PARTE INICIAL - ACCION (SECUENCIACIÓN DE MOVIMIENTOS)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo ➤ Asamblea asistencia ➤ Canción motriz “Cabeza, cara, hombro, pies” ➤ Saberes previos ➤ Motivación permanente <p>PARTE PRINCIPAL - DIALOGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pedirá de manera espontánea que afirmen sus partes de su cuerpo humano: cabeza, tronco extremidades superiores e inferiores. ➤ El docente pregunta al niño que señale partes de su cuerpo ➤ Realizan la Canción motriz “Cabeza, cara, hombro, pies” fortalecimiento que conozcan su segmento corporal. ➤ Se buscará el patrón cinético mediante preguntas durante toda la actividad ➤ ¿Cómo se sintieron? ➤ ¿Qué conocieron? ➤ El niño explica las partes de su cuerpo ➤ Recomendaciones contra el frío ➤ Extensión: El profesor indica que cuenten a sus padres, amigos vecinos etc. La actividad realizada ➤ Motivación permanente ➤ Higiene <p>PARTE FINAL- DIAGRAMACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pregunta al niño ¿Niños recuerdan lo que hicieron en la clase de hoy? ➤ Proceden a dibujar lo ejecutado ➤ El niño explica su diagramación” ➤ Salutación ¡Educación Física! ¡para la buena salud! 	<p>10”</p> <p>20”</p> <p>15”</p>	<p>Silbato</p> <p>Tablero</p> <p>Cronómetro</p> <p>Usb</p> <p>Equipo de sonido</p> <p>Hojas de papel</p>

I. BIBLIOGRAFÍA:

- BANTULA JANOT Jaume, MORAVERDENY Josep María (2002) Juegos Multiculturales “225 Juegos Tradicionales para un Mundo Global”
- GONZALES MARTINES, Teresa “El Dibujo Infantil en el Psico-Diagnostico Escolar”
- MONTESORI, MARIA. (1986) La mente absorbente del niño. Editorial Diana México

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : San Pablo Nayol
 1.2. Profesor Titular del Curso : Chura Alanoca Yhony
 1.3. Estudiante investigador : Añamuro Apaza Erick Rolando
 1.4. Ciclo : II
 1.5. Hora de inicio : 11:30-12:30 Fecha:/...../.....
 1.6. Nombre de la sesión : Reconoce las partes de su cuerpo

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento
Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Conoce las partes de su cuerpo	Reconoce las partes de su cuerpo	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO DE APRENDIZAJE	T.	R.D
<p>PARTE INICIAL - ACCION (SECUENCIACIÓN DE MOVIMIENTOS)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo ➤ Asamblea asistencia ➤ Canción motriz “Cabeza, cara, hombro, pies” ➤ Saberes previos ➤ Motivación permanente 	10”	
<p>PARTE PRINCIPAL - DIALOGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pedirá de manera espontánea que afirmen sus partes de su cuerpo humano: cabeza, tronco extremidades superiores e inferiores. ➤ El docente pregunta al niño que señale las partes de su cuerpo que conoce: ojo, nariz, mano, pestañas, uñas, pie corazón y pulmones ➤ Realizan la Canción motriz “Cabeza, cara, hombro, pies” fortalecimiento que conozcan su segmento corporal. ➤ Se buscará el patrón cinético mediante preguntas durante toda la actividad ➤ ¿Cómo se sintieron? ➤ ¿Qué conocieron? ➤ El niño explica las partes de su cuerpo ➤ Recomendaciones contra el frío ➤ Extensión: El profesor indica que cuenten a sus padres, amigos vecinos etc. La actividad realizada ➤ Motivación permanente ➤ Higiene 	20”	Silbato Tablero Cronómetro Usb Equipo de sonido
<p>PARTE FINAL- DIAGRAMACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pregunta al niño ¿Niños recuerdan lo que hicieron en la clase de hoy? ➤ Proceden a dibujar lo ejecutado ➤ El niño explica su diagramación” ➤ Salutación ¡Educación Física! ¡para la buena salud! 	15”	Hojas de papel

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- BANTULA JANOT Jaume, MORAVERDENY Josep María (2002) Juegos Multiculturales “225 Juegos Tradicionales para un Mundo Global”
- GONZALES MARTINES, Teresa “El Dibujo Infantil en el Psico-Diagnostico Escolar”
- MONTESORI, MARIA. (1986) La mente absorbente del niño. Editorial Diana México

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:



- 1.1. Institución Educativa Inicial : San Pablo Nayol
 1.2. Profesor Titular del Curso : Chura Alanoca Yhony
 1.3. Estudiante investigador : Añamuro Apaza Erick Rolando
 1.4. Ciclo : II
 1.5. Hora de inicio : 11:30-12:30 Fecha:/...../.....
 1.6. Nombre de la sesión : Representa a personajes conocidos

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento
Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Diferencia a personajes conocidos papas, mamas, profesoras	Representa a personajes conocidos papas, mamas, profesoras	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO DE APRENDIZAJE	T.	R.D
<p>PARTE INICIAL - ACCION (SECUENCIACIÓN DE MOVIMIENTOS)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo ➤ Asamblea asistencia ➤ Canción motriz “La batalla del movimiento” ➤ Saberes previos ➤ Motivación permanente <p>PARTE PRINCIPAL - DIALOGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pedirá de manera espontánea que imitan los sonidos y la forma de como caminan los animales haciendo uso de su esquema corporal ➤ Luego representan (cómo actúan, sus: papas, mamas, hermanos) y se les preguntará como se expresan, como caminan, como hablan luego juegan imitando los movimientos de sus familiares ➤ Se buscará el patrón cinético mediante preguntas durante toda la actividad ➤ ¿Cómo se sintieron? ➤ ¿Es fácil el papel de los padres que asumieron? ➤ ¿Cómo caminan sus papas? ➤ ¿Juegan sus padres con ustedes? ➤ El niño explica y da el ejemplo su patrón de movimiento creado. ➤ Recomendaciones contra el frío ➤ Extensión: El profesor indica que cuenten a sus padres, amigos vecinos etc. La actividad realizada ➤ Motivación permanente ➤ Higiene <p>PARTE FINAL- DIAGRAMACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pregunta al niño ¿Niños recuerdan lo que hicieron en la clase de hoy? ➤ Proceden a dibujar lo ejecutado ➤ El niño explica su diagramación” ➤ Salutación ¡Educación Física! ¡para la buena salud! 	<p>10”</p> <p>20”</p> <p>15”</p>	<p>Silbato</p> <p>Tablero</p> <p>Cronómetro</p> <p>Usb</p> <p>Equipo de sonido</p> <p>Hojas de papel</p>

IV.-BIBLIOGRAFÍA:

- BANTULA JANOT Jaime, MORAVERDENY Josep María (2002) Juegos Multiculturales “225 Juegos Tradicionales para un Mundo Global”
- GONZALES MARTINES, Teresa “El Dibujo Infantil en el Psico-Diagnostico Escolar”
- MONTESORI, MARIA. (1986) La mente absorbente del niño. Editorial Diana México

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : San Pablo Nayol



- 1.2. Profesor Titular del Curso : Chura Alanoca Yhony
- 1.3. Estudiante investigador : Añamuro Apaza Erick Rolando
- 1.4. Cielo : II
- 1.5. Hora de inicio : 11:30-12:30 Fecha:/...../.....
- 1.6. Nombre de la sesión : Inventar juego dramáticos

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento
Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Conoce y expresa los temperamentos en los juegos dramáticos	Inventar juego dramáticos	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO DE APRENDIZAJE	T.	R.D
<p>PARTE INICIAL - ACCION (SECUENCIACIÓN DE MOVIMIENTOS)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo ➤ Asamblea asistencia ➤ Canción motriz “La batalla del movimiento” ➤ Saberes previos ➤ Motivación permanente <p>PARTE PRINCIPAL - DIALOGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pedirá de manera espontánea que imitan los temperamentos que expresamos cuándo estamos felices, alegres, tristes, enojados, pensativos, renegando. ➤ Luego lo realizan con sonidos y expresan con su esquema corporal lo realizan de manera espontánea: estamos felices, alegres, tristes, enojados, pensativos, renegando. ➤ Se buscará el patrón cinético mediante preguntas durante toda la actividad ➤ ¿Cómo se sintieron? ➤ ¿Es fácil el papel de los padres que asumieron? ➤ ¿Cómo caminan sus papas? ➤ ¿Juegan sus padres con ustedes? ➤ El niño explica y da el ejemplo su patrón de movimiento creado. ➤ Recomendaciones contra el frío ➤ Extensión: El profesor indica que cuenten a sus padres, amigos vecinos etc. La actividad realizada ➤ Motivación permanente ➤ Higiene <p>PARTE FINAL- DIAGRAMACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pregunta al niño ¿Niños recuerdan lo que hicieron en la clase de hoy? ➤ Proceden a dibujar lo ejecutado ➤ El niño explica su diagramación” ➤ Salutación ¡Educación Física! ¡para la buena salud! 	<p>10”</p> <p>20”</p> <p>15”</p>	<p>Silbato</p> <p>Tablero</p> <p>Cronómetro</p> <p>Usb</p> <p>Equipo de sonido</p> <p>Hojas de papel</p>

IV.-BIBLIOGRAFÍA:

- BANTULA JANOT Jaume, MORAVERDENY Josep María (2002) Juegos Multiculturales “225 Juegos Tradicionales para un Mundo Global”
- GONZALES MARTINES, Teresa “El Dibujo Infantil en el Psico-Diagnostico Escolar”
- MONTESORI, MARIA. (1986) La mente absorbente del niño. Editorial Diana México

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : San Pablo Nayol
- 1.2. Profesor Titular del Curso : Chura Alanoca Yhony



- 1.3. Estudiante investigador : Añamuro Apaza Erick Rolando
 1.4. Ciclo : II
 1.5. Hora de inicio : 11:30-12:30 Fecha:/...../.....
 1.6. Nombre de la sesión : Utiliza códigos para representar algún juego

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento
Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Diferencia códigos para representar algún juego	Utiliza códigos para representar algún juego	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO DE APRENDIZAJE	T.	R.D
<p>PARTE INICIAL - ACCION (SECUENCIACIÓN DE MOVIMIENTOS)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo ➤ Asamblea asistencia ➤ Canción motriz “las figuras” ➤ Saberes previos ➤ Motivación permanente <p>PARTE PRINCIPAL - DIALOGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pedirá de manera espontánea que crean sus propios códigos como números, imágenes, animales, películas y de esa manera realizan un juego que les interesan ➤ Luego imitan los temperamentos que sentimos cuándo estamos felices, alegres, tristes, enojados, pensativos, renegando. ➤ Luego lo realizan con sonidos y expresan con su esquema corporal lo realizan de manera espontánea: estamos felices, alegres, tristes, enojados, pensativos, renegando. ➤ Se buscará el patrón cinético mediante preguntas durante toda la actividad ➤ ¿Cómo se sintieron? ➤ ¿Es fácil el papel de los padres que asumieron? ➤ ¿Cómo caminan sus papas? ➤ ¿Juegan sus padres con ustedes? ➤ El niño explica y da el ejemplo su patrón de movimiento creado. ➤ Recomendaciones contra el frio ➤ Extensión: El profesor indica que cuenten a sus padres, amigos vecinos etc. La actividad realizada ➤ Motivación permanente ➤ Higiene <p>PARTE FINAL- DIAGRAMACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pregunta al niño ¿Niños recuerdan lo que hicieron en la clase de hoy? ➤ Proceden a dibujar lo ejecutado ➤ El niño explica su diagramación” ➤ Salutación ¡Educación Física! ¡para la buena salud! 	<p>10”</p> <p>20”</p> <p>15”</p>	<p>Silbato</p> <p>Tablero</p> <p>Cronómetro</p> <p>Usb</p> <p>Equipo de sonido</p> <p>Hojas de papel</p>

IV.-BIBLIOGRAFÍA:

- BANTULA JANOT Jaime, MORAVERDENY Josep María (2002) Juegos Multiculturales “225 Juegos Tradicionales para un Mundo Global”
- GONZALES MARTINES, Teresa “El Dibujo Infantil en el Psico-Diagnostico Escolar”
- MONTESORI, MARIA. (1986) La mente absorbente del niño. Editorial Diana México



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : San Pablo Nayol
- 1.2. Profesor Titular del Curso : Chura Alanoca Yhony
- 1.3. Estudiante investigador : Añamuro Apaza Erick Rolando
- 1.4. Cielo : II
- 1.5. Hora de inicio : 11:30-12:30 Fecha:/...../.....
- 1.6. Nombre de la sesión : Planifica su juego (hace preparativos o dice que va a jugar)

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento
Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Organiza su juego (hace preparativos o dice que va a jugar).	Planifica su juego preferido y hace preparativos o dice que va a jugar.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO DE APRENDIZAJE	T.	R.D
<p>PARTE INICIAL - ACCION (SECUENCIACIÓN DE MOVIMIENTOS)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo ➤ Asamblea asistencia ➤ Canción motriz “la tiritita” ➤ Saberes previos ➤ Motivación permanente <p>PARTE PRINCIPAL - DIALOGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pedirá de manera espontánea que crean sus propios juegos a partir de cómo planificaron cómo surgió su idea antes ya habían jugado que experiencias motrices anteriores tuvieron ➤ Luego lo realizan con sonidos y expresan con su esquema corporal lo realizan de manera espontánea: estamos felices, alegres, tristes, enojados, pensativos, renegando. ➤ Se buscará el patrón cinético mediante preguntas durante toda la actividad ➤ ¿Cómo se sintieron? ➤ ¿Es fácil el papel de los padres que asumieron? ➤ ¿Cómo caminan sus papas? ➤ ¿Juegan sus padres con ustedes? ➤ El niño explica y da el ejemplo su patrón de movimiento creado. ➤ Recomendaciones contra el frio ➤ Extensión: El profesor indica que cuenten a sus padres, amigos vecinos etc. La actividad realizada ➤ Motivación permanente ➤ Higiene <p>PARTE FINAL- DIAGRAMACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pregunta al niño ¿Niños recuerdan lo que hicieron en la clase de hoy? ➤ Proceden a dibujar lo ejecutado ➤ El niño explica su diagramación” ➤ Salutación ¡Educación Física! ¡para la buena salud! 	<p>10”</p> <p>20”</p> <p>15”</p>	<p>Silbato</p> <p>Tablero</p> <p>Cronómetro</p> <p>Usb</p> <p>Equipo de sonido</p> <p>Hojas de papel</p>

IV.-BIBLIOGRAFÍA:

- BANTULA JANOT Jaime, MORAVERDENY Josep María (2002) Juegos Multiculturales “225 Juegos Tradicionales para un Mundo Global”
- GONZALES MARTINES, Teresa “El Dibujo Infantil en el Psico-Diagnostico Escolar”
- MONTESORI, MARIA. (1986) La mente absorbente del niño. Editorial Diana México



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I.-DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : San Pablo Nayol
 1.2. Profesor Titular del Curso : Chura Alanoca Yhony
 1.3. Estudiante investigador : Añamuro Apaza Erick Rolando
 1.4. Ciclo : II
 1.5. Hora de inicio : 11:30-12:30 Fecha:/...../.....
 1.6. Nombre de la sesión : Crea cuentos cortos y los representa.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento
Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Conoce cuentos cortos y los representa de manera espontánea	Crea cuentos cortos y los representa de manera espontánea	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO DE APRENDIZAJE	T.	R.D
<p>PARTE INICIAL - ACCION (SECUENCIACIÓN DE MOVIMIENTOS)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo ➤ Asamblea asistencia ➤ Canción motriz “la serpiente” ➤ Saberes previos ➤ Motivación permanente <p>PARTE PRINCIPAL - DIALOGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pedirá de manera espontánea que crean sus propios cuentos cortos y los representa de manera espontánea con sonidos y expresan con su esquema corporal lo realizan de manera espontánea: estamos felices, alegres, tristes, enojados, pensativos, renegando. ➤ Se buscará el patrón cinético mediante preguntas durante toda la actividad ➤ ¿Cómo se sintieron? ➤ ¿Es fácil el papel de los padres que asumieron? ➤ ¿Cómo caminan sus papas? ➤ ¿Juegan sus padres con ustedes? ➤ El niño explica y da el ejemplo su patrón de movimiento creado. ➤ Recomendaciones contra el frio ➤ Extensión: El profesor indica que cuenten a sus padres, amigos vecinos etc. La actividad realizada ➤ Motivación permanente ➤ Higiene <p>PARTE FINAL- DIAGRAMACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pregunta al niño ¿Niños recuerdan lo que hicieron en la clase de hoy? ➤ Proceden a dibujar lo ejecutado ➤ El niño explica su diagramación” ➤ Salutación ¡Educación Física! ¡para la buena salud! 	<p>10”</p> <p>20”</p> <p>15”</p>	<p>Silbato</p> <p>Tablero</p> <p>Cronómetro</p> <p>Usb</p> <p>Equipo de sonido</p> <p>Hojas de papel</p>

IV.-BIBLIOGRAFÍA:

- BANTULA JANOT Jaume, MORAVERDENY Josep María (2002) Juegos Multiculturales “225 Juegos Tradicionales para un Mundo Global”
- GONZALES MARTINES, Teresa “El Dibujo Infantil en el Psico-Diagnostico Escolar”
- MONTESORI, MARIA. (1986) La mente absorbente del niño. Editorial Diana México

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10



I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : San Pablo Nayol
- 1.2. Profesor Titular del Curso : Chura Alanoca Yhony
- 1.3. Estudiante investigador : Añamuro Apaza Erick Rolando
- 1.4. Ciclo : II
- 1.5. Hora de inicio : 11:30-12:30 Fecha:/...../.....
- 1.6. Nombre de la sesión : Escucha con atención las indicaciones del juego

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento
Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Aprende a escuchar con atención las indicaciones del juego lúdico a crear	Escucha con atención las indicaciones del juego lúdico a crear	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO DE APRENDIZAJE	T.	R.D
<p>PARTE INICIAL - ACCION (SECUENCIACIÓN DE MOVIMIENTOS)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo ➤ Asamblea asistencia ➤ Canción motriz “El lobo” ➤ Saberes previos ➤ Motivación permanente 	10”	
<p>PARTE PRINCIPAL - DIALOGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pedirá de manera espontánea que escuchen con atención las indicaciones del juego lúdico cómo son los sonidos de los animales, es fuerte es débil, es silencioso es alto es grande, el sonido es agradable, es ruidoso ➤ Se buscará el patrón cinético mediante preguntas durante toda la actividad ➤ ¿Cómo se sintieron? ➤ ¿Es fácil el papel de los padres que asumieron? ➤ ¿Cómo caminan sus papas? ➤ ¿Juegan sus padres con ustedes? ➤ El niño explica y da el ejemplo su patrón de movimiento creado. ➤ Recomendaciones contra el frío ➤ Extensión: El profesor indica que cuenten a sus padres, amigos vecinos etc. La actividad realizada ➤ Motivación permanente ➤ Higiene 	20”	<p>Silbato</p> <p>Tablero</p> <p>Cronómetro</p> <p>Usb</p> <p>Equipo de sonido</p>
<p>PARTE FINAL- DIAGRAMACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pregunta al niño ¿Niños recuerdan lo que hicieron en la clase de hoy? ➤ Proceden a dibujar lo ejecutado ➤ El niño explica su diagramación” ➤ Salutación ¡Educación Física! ¡para la buena salud! 	15”	<p>Hojas de papel</p>

IV.BIBLIOGRAFÍA:

- BANTULA JANOT Jaime, MORAVERDENY Josep María (2002) Juegos Multiculturales “225 Juegos Tradicionales para un Mundo Global”
- GONZALES MARTINES, Teresa “El Dibujo Infantil en el Psico-Diagnostico Escolar”
- MONTESORI, MARIA. (1986) La mente absorbente del niño. Editorial Diana México



I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : San Pablo Nayol
- 1.2. Profesor Titular del Curso : Chura Alanoca Yhony
- 1.3. Estudiante investigador : Añamuro Apaza Erick Rolando
- 1.4. Ciclo : II
- 1.5. Hora de inicio : 11:30-12:30 Fecha:/...../.....
- 1.6. Nombre de la sesión : Asumen las tareas encomendadas durante el juego

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento
Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Conoce las tareas encomendadas durante el juego	Asumen las tareas encomendadas durante el juego	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO DE APRENDIZAJE	T.	R.D
<p>PARTE INICIAL - ACCION (SECUENCIACIÓN DE MOVIMIENTOS)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo ➤ Asamblea asistencia ➤ Canción motriz “El tuist de los ratoncitos” ➤ Saberes previos ➤ Motivación permanente <p>PARTE PRINCIPAL - DIALOGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pedirá de manera espontánea que Asumen las tareas encomendadas durante el juego y escuchen con atención las indicaciones del juego lúdico cómo son los sonidos de los animales, es fuerte es débil, es silencioso es alto es grande, el sonido es agradable, es ruidoso ➤ Se buscará el patrón cinético mediante preguntas durante toda la actividad ➤ ¿Cómo se sintieron? ➤ ¿Es fácil el papel de los padres que asumieron? ➤ ¿Cómo caminan sus papas? ➤ ¿Juegan sus padres con ustedes? ➤ El niño explica y da el ejemplo su patrón de movimiento creado. ➤ Recomendaciones contra el frio ➤ Extensión: El profesor indica que cuenten a sus padres, amigos vecinos etc. La actividad realizada ➤ Motivación permanente ➤ Higiene <p>PARTE FINAL- DIAGRAMACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pregunta al niño ¿Niños recuerdan lo que hicieron en la clase de hoy? ➤ Proceden a dibujar lo ejecutado ➤ El niño explica su diagramación” ➤ Salutación ¡Educación Física! ¡para la buena salud! 	<p>10”</p> <p>20”</p> <p>15”</p>	<p>Silbato</p> <p>Tablero</p> <p>Cronómetro</p> <p>Usb</p> <p>Equipo de sonido</p> <p>Hojas de papel</p>

III. BIBLIOGRAFÍA:

- BANTULA JANOT Jaime, MORAVERDENY Josep María (2002) Juegos Multiculturales “225 Juegos Tradicionales para un Mundo Global”
- GONZALES MARTINES, Teresa “El Dibujo Infantil en el Psico-Diagnostico Escolar”
- MONTESORI, MARIA. (1986) La mente absorbente del niño. Editorial Diana México



I.DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa Inicial : San Pablo Nayol
- 1.2. Profesor Titular del Curso : Chura Alanoca Yhony
- 1.3. Estudiante investigador : Añamuro Apaza Erick Rolando
- 1.4. Ciclo : II
- 1.5. Hora de inicio : 11:30-12:30 Fecha:/...../.....
- 1.6. Nombre de la sesión : Respeta los espacios de juego de los otros compañeros.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento
Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Conoce los acuerdos de convivencia de los espacios de juego de los otros compañeros.	Respeta los espacios de juego de los otros compañeros.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO DE APRENDIZAJE	T.	R.D
<p>PARTE INICIAL - ACCION (SECUENCIACIÓN DE MOVIMIENTOS)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo ➤ Asamblea asistencia ➤ Canción motriz “El cocodrilo dante” ➤ Saberes previos ➤ Motivación permanente <p>PARTE PRINCIPAL - DIALOGO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pedirá de manera espontánea que Respeta los espacios de juego de los otros compañeros. y establecen sus acuerdos de convivencia de respeto, este objeto no es mío, y conocen y practican las palabras mágicas por favor, gracias, Asumen las tareas encomendadas durante el juego y escuchan con atención las indicaciones del juego lúdico cómo son los sonidos de los animales, es fuerte es débil, es silencioso es alto es grande, el sonido es agradable, es ruidoso ➤ Se buscará el patrón cinético mediante preguntas durante toda la actividad ➤ ¿Cómo se sintieron? ➤ ¿Es fácil el papel de los padres que asumieron? ➤ ¿Cómo caminan sus papas? ➤ ¿Juegan sus padres con ustedes? ➤ El niño explica y da el ejemplo su patrón de movimiento creado. ➤ Recomendaciones contra el frío ➤ Extensión: El profesor indica que cuenten a sus padres, amigos vecinos etc. La actividad realizada ➤ Motivación permanente ➤ Higiene <p>PARTE FINAL- DIAGRAMACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pregunta al niño ¿Niños recuerdan lo que hicieron en la clase de hoy? ➤ Proceden a dibujar lo ejecutado ➤ El niño explica su diagramación” ➤ Salutación ¡Educación Física! ¡para la buena salud! 	<p>10”</p> <p>20”</p> <p>15”</p>	<p>Silbato</p> <p>Tablero</p> <p>Cronómetro</p> <p>Usb</p> <p>Equipo de sonido</p> <p>Hojas de papel</p>

IV.BIBLIOGRAFÍA:

- BANTULA JANOT Jaime, MORAVERDENY Josep María (2002) Juegos Multiculturales “225 Juegos Tradicionales para un Mundo Global”
- GONZALES MARTINES, Teresa “El Dibujo Infantil en el Psico-Diagnostico Escolar”
- MONTESORI, MARIA. (1986) La mente absorbente del niño. Editorial Diana México

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

I.DATOS INFORMATIVOS:



- 1.1. Institución Educativa Inicial : San Pablo Nayol
 1.2. Profesor Titular del Curso : Chura Alanoca Yhony
 1.3. Estudiante investigador : Añamuro Apaza Erick Rolando
 1.4. Ciclo : II
 1.5. Hora de inicio : 11:30-12:30 Fecha:/...../.....
 1.6. Nombre de la sesión : Comparte con sus compañeros el are asignada para jugar

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Competencia	Capacidad	Indicador	Instrumento
Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades y cuidando su integridad física.	Respeto a sus compañeros el área asignada para jugar.	Comparte con sus compañeros el área asignada para jugar.	Lista de cotejo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO DE APRENDIZAJE	T.	R.D
PARTE INICIAL - ACCION (SECUENCIACIÓN DE MOVIMIENTOS) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo ➤ Asamblea asistencia ➤ Canción motriz “El tallarín” ➤ Saberes previos ➤ Motivación permanente 	10”	
PARTE PRINCIPAL - DIALOGO: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pedirá de manera espontánea que Comparte con sus compañeros el área asignada para jugar. Además de respetar los espacios de juego de los otros compañeros. y establecen sus acuerdos de convivencia de respeto, este objeto no es mío, y conocen y practican las palabras mágicas por favor, gracias, Asumen las tareas encomendadas durante el juego y escuchan con atención las indicaciones del juego lúdico cómo son los sonidos de los animales, es fuerte es débil, es silencioso es alto es grande, el sonido es agradable, es ruidoso ➤ Se buscará el patrón cinético mediante preguntas durante toda la actividad ➤ ¿Cómo se sintieron? ➤ ¿Es fácil el papel de los padres que asumieron? ➤ ¿Cómo caminan sus papas? ➤ ¿Juegan sus padres con ustedes? ➤ El niño explica y da el ejemplo su patrón de movimiento creado. ➤ Recomendaciones contra el frio ➤ Extensión: El profesor indica que cuenten a sus padres, amigos vecinos etc. La actividad realizada ➤ Motivación permanente ➤ Higiene 	20”	Silbato Tablero Cronómetro Usb Equipo de sonido
PARTE FINAL- DIAGRAMACION: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se pregunta al niño ¿Niños recuerdan lo que hicieron en la clase de hoy? ➤ Proceden a dibujar lo ejecutado ➤ El niño explica su diagramación” ➤ Salutación ¡Educación Física! ¡para la buena salud! 	15”	Hojas de papel

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- BANTULA JANOT Jaime, MORAVERDENY Josep María (2002) Juegos Multiculturales “225 Juegos Tradicionales para un Mundo Global”
- GONZALES MARTINES, Teresa “El Dibujo Infantil en el Psico-Diagnostico Escolar”
- MONTESORI, MARIA. (1986) La mente absorbente del niño. Editorial Diana México

ANEXO 8

Evidencias Fotográficas



Camina por la línea trazada de 11 metros



Corre en un circuito de obstáculos



Pasar por encima de los aros



Identifica las partes de su cuerpo



Circuito de obstáculos



Camina por la viga posteriormente corre en zigzag



Momento cuando los niños identifica los objetos grandes y pequeños