

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

Escuela Profesional de Educación



Una Institución Adventista

Eficacia del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, para desarrollar la Motricidad Gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 de la Institución Educativa San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho, 2018

Por:

Guadalupe De La Peña Gaspar

Asesor:

Dra. Gabriela Requena Cabral

Lima, noviembre de 2018

Eficacia del programa "Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico" para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa de San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho, 2018

TESIS

Presentada para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe

JURADO CALIFICADOR


.....
Dr. Moisés Díaz Pinedo
Presidente


.....
Mg. Domingo Enoé Huerta Huamán
Secretario


.....
Mg. Wilma Villanueva Quispe
Vocal


.....
Mg. Eloy Colque Díaz
Vocal


.....
Dra. Gabriela Requena Cabral
Asesora

Lima, 06 de noviembre de 2018

ANEXO 07 DECLARACIÓN JURADA DE AUTORIA DEL INFORME DE TESIS

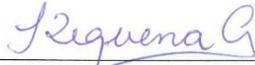
Dra. Gabriela Requena Cabral, de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación, Escuela Profesional de Educación, de la Universidad Peruana Unión.

DECLARO:

Que el presente informe de investigación titulado: **Eficacia del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” para desarrollar la Motricidad Gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho, 2018.** Constituye la memoria que presenta la **Bachiller Guadalupe De La Peña Gaspar** para aspirar al título Profesional de licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, la cual ha sido realizada en la Universidad Peruana Unión bajo mi dirección.

Las opiniones y declaraciones en este informe son de entera responsabilidad del autor, sin comprometer a la institución.

Y estando de acuerdo, firmo la presente constancia en Lima a los 6 días de noviembre de año 2018



Dra. Gabriela Requena Cabral

Dedicatoria

A mis padres Felipa y Mauro; por su amor incondicional, a mis Hermanos Luis, Sunelino, Kieser, Jenifer, Evelin, Nilda, Malú, a mi tía Irene y mi prima Erika; quienes siempre estuvieron a mi lado motivándome a seguir adelante; gracias por todo.

Agradecimientos

A Dios, por ser mi gran apoyo en todo momento de mi vida, porque el permitió que estudie una carrera profesional y culminar mi formación profesional.

Al Programa Nacional de Becas y Crédito Educativo (PRONABEC), por darme la oportunidad de realizar mis estudios superiores que tanto anhelaba, brindándome un gran apoyo para lograr mi meta.

A mi asesora, la Dra. Gabriela Requena Cabral, por brindarme su tiempo, su apoyo constante y motivación para poder culminar este anhelado trabajo de investigación.

A mis dictaminadores Mg. Wilma Villanueva Quispe, Mg. Eloy Colque Díaz y el Mg. Domingo Huerta Huamán.

A cada uno de mis profesores de la UPeU-FACIHED, por impartirme sus conocimientos, En el desarrollo de capacidades y buenos valores, en especial al profesor Vicente Meza López que ayudo durante el proceso de mi tesis.

A mis padres Felipa y Mauro; por su amor incondicional, a mis Hermanos Luis, Sunelino, Kieser, Jenifer, Evelin, Nilda, Malú, a mi tía Irene y mi prima Erika; quienes siempre me motivaron a seguir adelante con sus palabras motivadoras.

Índice General

Dedicatoria.....	iv
Agradecimientos	iii
Índice General.....	iv
Índice de Tablas	viii
Índice de Figuras.....	ix
Índice de Anexos	x
Resumen.....	xi
Abstrac	xii
Capítulo I: Introducción.....	13
1.1. Descripción de la situación problemática	13
1.2. Formulación del problema	16
1.2.1. Problema general.....	16
1.2.2. Problemas específicos.	16
1.3. Justificación del problema	16
1.4. Presuposición filosófica.....	18
1.5. Objetivos de la investigación.....	19
1.5.1. Objetivo General.	19
1.5.2. Objetivos específicos.....	20
Capitulo II: Revisión de la literatura.....	21
2.1. Antecedentes.....	21
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	21

2.1.2. Antecedentes Nacionales	23
2.2. Bases teóricas.....	25
2.2.1. Psicomotricidad	25
2.2.3. Motricidad fina	26
2.2.3. Motricidad gruesa	27
2.2.4. Dimensiones de la motricidad gruesa.	30
2.2.4.1. Coordinación.....	30
2.2.4.2. Equilibrio.	33
2.2.4.3. Lateralidad	34
2.2.4. Estrategias para desarrollar la motricidad gruesa	35
2.2.5. La importancia del juego en los niños como estrategia.	36
2.2.6. Importancia de las canciones interactivas como estrategia.	38
2.2.7. Actividades autóctonas como estrategia	38
2.2.8. Consecuencias del inadecuado desarrollo de la motricidad gruesa.	39
2.2.8.1. Alteraciones en la coordinación.	39
2.2.8.2. Alteraciones en la lateralidad y esquema corporal	39
2.2.8.3. Alteraciones espacio - temporales	40
Capítulo III: Metodología de la investigación	42
3.1. Lugar de ejecución.....	42
3.2. Población	42
3.3. Muestra	42
3.4. Tipo de investigación.....	42

3.5. Diseño de la investigación	42
3.6. Formulación de hipótesis	43
3.6.1. Hipótesis general	43
3.6.2. Hipótesis específicas	43
3.7. Definición de variables	44
3.7.1. Motricidad gruesa.....	44
3.7.2. Programa “Los juegos didácticos y canciones interactivas como recurso pedagógico”	44
3.8. Operacionalización de la variable	44
3.9. Técnica de recolección de datos	45
3.10. Instrumento para la recolección de datos.....	46
3.11. Proceso de recolección de datos	46
3.12. Procedimiento de análisis de datos	47
Capítulo IV: Resultados y discusión.....	48
4.1. Análisis estadísticos de datos.....	48
4.2. Análisis descriptivo de la investigación.....	48
4.2.1. Análisis descriptivos generales	48
4.2.2. Análisis descriptivos relevantes.....	49
4.3. Análisis bidimensional de la investigación.....	51
4.4. Análisis estadístico que responde a la investigación.	53
4.4.1. Prueba de bondad de ajuste.....	53
4.4.2. Prueba de hipótesis de la variable Motricidad Gruesa.....	54

4.4.3. Prueba de hipótesis específica 1. Dimensión: Coordinación	56
4.4.4. Prueba de hipótesis específica 2. Dimensión: Equilibrio	58
4.4.5. Prueba de hipótesis específica 3. Dimensión: Lateralidad	60
Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones	63
5.1. Conclusiones	63
5.2. Recomendaciones.	65
Referencia	67
Anexos	78
Definición del programa:	79
Metodología	85
Evaluación:	86

Índice de Tablas

Tabla 1 - Operacionalización de variables.....	44
Tabla 2 - Edad de los estudiantes.....	48
Tabla 3 - Género de los estudiantes	48
Tabla 4 - Religión que profesan los estudiantes	49
Tabla 5 - Estructura familiar de los estudiantes.....	49
Tabla 6 - Nivel de evaluación de la motricidad gruesa.....	49
Tabla 7 - Nivel de evaluación de la coordinación	50
Tabla 8 - Nivel de evaluación del equilibrio.....	50
Tabla 9 - Nivel de evaluación de la lateralidad	51
Tabla 10 - Análisis comparativo entre el género y la motricidad gruesa	51
Tabla 11 - Análisis comparativo entre el género y la coordinación	52
Tabla 12 - Análisis comparativo entre el género y el equilibrio.....	52
Tabla 13 - Análisis comparativo entre el género y lateralidad	53
Tabla 14 - Pruebas de normalidad – Ajuste de Bondad.....	53
Tabla 15 - Comparación de media entre la posprueba y la pre prueba.....	55
Tabla 16 - Prueba de T de student de la variable motricidad gruesa.	55
Tabla 17 - Comparación de media entre la posprueba y la preprueba.....	57
Tabla 18 - Prueba de T de student de la variable motricidad gruesa.	57
Tabla 19 - Rangos obtenidos de la dimensión equilibrio.....	59
Tabla 20 - Prueba de Wilcoxon de la dimensión equilibrio	59
Tabla 21 - Rangos obtenidos de la dimensión lateralidad	61
Tabla 22 - Prueba de Wilcoxon de la dimensión lateralidad	62

Índice de Figuras

Figura 1 Estadístico de prueba - variable Motricidad Gruesa	54
Figura 2 Estadístico de prueba - dimensión coordinación	56
Figura 3 Estadístico de prueba - dimensión equilibrio	58
Figura 4 Estadístico de prueba - dimensión lateralidad	61

Índice de Anexos

<i>Anexo 1 - Programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recursos pedagógicos”</i>	78
<i>Anexo 2 - Sesiones de clase</i>	87
<i>Anexo 3 - Árbol de problemas</i>	113
<i>Anexo 4 - Árbol de soluciones</i>	114
<i>Anexo 5 - Matriz instrumental</i>	115
<i>Anexo 6 - Matriz de consistencia</i>	116
<i>Anexo 7 - Operacionalización de variables</i>	117
<i>Anexo 8 - Matriz de la variable II – programa</i>	118
<i>Anexo 9 - Instrumento de recolección de datos</i>	119
<i>Anexo 10 - Evidencias</i>	119

Resumen

El objetivo del presente estudio, fue determinar en qué medida el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, es eficaz para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa San Rafael, 2018. El diseño de la investigación fue preexperimental, con enfoque cuantitativo; la muestra estuvo conformada por 9 estudiantes y el recojo de la información se realizó a través de una guía de observación, la cual nos brindó información oportuna del nivel en el que se encontraban los estudiantes.

Finalmente, para el proceso de análisis estadístico e información, se hizo uso del programa Statistical Package for Social Sciences (SPSS), versión 24.0. Los resultados obtenidos a través del estadístico gráfico T de student y la prueba no paramétrica de Wilcoxon, demostraron que existe diferencias estadísticamente significativas antes y después de la aplicación del programa; dado que antes de la aplicación del programa, el 100% de los estudiantes se encontraban en el nivel inicio; no obstante, este resultado cambio drásticamente después de la aplicación del programa, dado que, en la posprueba el 77.8% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro y el 22.2% el nivel de proceso respectivamente.

Por otro lado, el valor de significancia en la posprueba fue de, 0,000, evidenciando un margen de error de 0.05. Por lo tanto, los resultados antes expuestos, dejan en evidencia que el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, tiene eficacia en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Palabras clave: Motricidad Gruesa, Lateralidad, Coordinación y Equilibrio

Abstrac

The objective of the present study was to determine to what extent the program "Educational games and interactive songs as a pedagogical resource", is effective to develop gross motor skills in Quechua-speaking students of 4 and 5 years of the initial level of the Educational Institution San Rafael, 2018. The design of the research was preexperimental, with a quantitative approach; the sample consisted of 9 students and the recount of the information that was made through an observation guide, which provided us with timely information of the level in which the students were.

Finally, for the process of statistical analysis and information, the program Statistical Package for Social Sciences (SPSS) version 24.0 was used. The results through the graphic graph of the student and the nonparametric test of Wilcoxon, show that there is a statistically significant reference before and after the application of the program; Given that before the application of the program, 100% of the students were at the beginning level; however, this result changed drastically after the application of the program, since, in the post-test 77.8% of the students reached the level of achievement and 22.2% the level of the process respectively.

On the other hand, the value of the significance in the post-test was 0.000, showing a margin of error of 0.05. Therefore, the results before they are met, which are stored in the program "Educational games and interactive songs as a pedagogical resource", have efficacy in the development of gross motor skills.

Keywords: Coarse Motricity, Laterality, Coordination and Balance.

Capítulo I: Introducción

1.1. Descripción de la situación problemática

A principios del siglo XX, el neurólogo Enerst Dupré y el psicólogo Henri Wallon iniciaron la investigación sobre psicomotricidad, dando importancia al movimiento como parte del desarrollo de la motricidad infantil, estas actividades son necesarias desde los primeros años de vida, son un pilar muy importante en el desarrollo motor del niño (Conde, 2013). Por ello es muy significativo y beneficioso desarrollar actividades básicas para cada uno de los educandos, consientes que esta actividad fortalece la coordinación, la lateralidad y el equilibrio (De la Cruz y Figueroa, 2015).

En efecto, es un hecho que el desarrollo motor durante los primeros años es de suma importancia porque tiene una gran influencia en el desarrollo cognitivo. Es aquí donde el infante hace uso de su creatividad para conseguir algunas cosas que no están a su alcance (Ruitón y Tamayo, 2015). Por otro lado, también influye en la parte afectiva porque manifiesta afecto a través del abrazo (movimientos gruesos), las muestras de cariño que realiza a las personas más cercana y en la parte social porque permite que el infante sociabilice a través de interacción de los juegos (María Pons, 2014).

La motricidad gruesa, que a veces parece minusválida e inútil en la infancia, dependerá el desenvolvimiento de cada individuo en el transcurso de su vida. Es tal la trascendencia que tiene el desarrollo de la motricidad gruesa durante la etapa infantil, que afecta directamente en todos ámbitos de la vida del niño, aspecto social, intelectual, emocional y físico (Borrero, 2016). Un infante que desarrolla con normalidad la motricidad gruesa tendrá menos problemas, aprenderá a escribir con facilidad, realizará ejercicios de gimnasia, equilibrio, coordinación. Conlleva a tener más confianza en sí mismo (Samaniego y Asadobay, 2016).

Tinillo (2014), menciona la importancia de la motricidad gruesa, radica en las bondades que logre el niño, al momento de ejecutar acciones que demanden de precisión, dominio, y equilibrio de los infantes y aún más cuando se trata de niños con discapacidad (Villavicencio, 2013). Por otro lado, da la gran importancia de conocer las condiciones físicas e intelectuales, para que no sea alterada su rehabilitación, cada uno es un mundo diferente ya que dando las mismas oportunidades de desarrollarse y aprender en desarrollo de la motricidad (Tenillo, 2014).

No obstante, según Pilamunga (2013), a pesar de la gran importancia que tiene la motricidad gruesa, se trabaja muy escasamente o se realiza acciones para desarrollarla. Muchos padres tienen poco interés para aprender acciones y/o actividades que permitan desarrollar la motricidad gruesa en sus niños, por ello los niños tienden a tener escasa actividad lúdica y poca expresión corporal. En consecuencia, presentan dificultades para producir movimientos corporales bruscos, capacidad para mover el cuerpo con agilidad, dominio de su lateralidad, equilibrio, limitado desarrollo de las habilidades motoras, dificultad para enfrentar retos, a poder ser independiente y adaptarse (Vilca, 2016).

Quiñonez (2014), afirma que los niños que no desarrollan su capacidad motora influye en la ejecución de las actividades corporales y en su expresión simbólica, que en el futuro desencadenará en dificultades físicas, deformidades, rigideces musculares, dificultad para hacer movimientos y mantenerse en una posición concreta (ENESO, 2016). Por su parte, Cisneros (2017), considera que se debe activar el interés en los niños como parte fundamental del que hacer educativo, sin olvidar que esto concierne no solo al docente, sino a todos los entes que rodean al niño.

Ahora bien, es importante resaltar que en la actualidad los niños pasan mayor tiempo conectado a la tecnología como la televisión, celular, videos juegos y redes sociales, dejando de lado actividades y juegos que faciliten el desarrollo de su motricidad gruesa

(Caiza y Campoverde, (2016). En consecuencia, muchos estudiantes muestran severas dificultades en relación a ejercicios de la coordinación, equilibrio y lateralidad, signos que indican que no han sido estimulados asertivamente durante su etapa infantil (Vallejo, María 2017).

La problemática que se evidencia en la institución educativa N° 432-52-/Mx-U San Rafael, en relación a la motricidad gruesa, es generada muchas veces por los propios docentes, el escaso y nulo conocimiento de los padres de familia y la inactividad de los niños. Los docentes toman poca importancia en estrategias didácticas, en el desarrollo de la expresión creativa a partir del cuerpo en la motricidad (López Carmen, (2016). Además, dan poco uso a los materiales brindados por el ministerio de educación para desarrollo de la motricidad gruesa, las estrategias que utilizan son pocas e insuficientes para poder generar un adecuado estímulo en la motricidad gruesa.

Cabe mencionar que, durante el desarrollo de las prácticas preprofesionales, se ha observado que los niños y niñas de 4 y 5 años de inicial de la institución educativa San Rafael, presentan una serie de dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que, los niños pasan más tiempo en la tecnología o en actividades sedentarias y de poco o casi nada motoras. En respuesta a la problemática antes mencionada, la investigadora diseño y ejecuto el programa: “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, para desarrollar la motricidad gruesa en los niños quechuahablantes a través de juegos didácticos, canciones interactivas y materiales educativos; así como diferentes estrategias metodológicas, (marchar, saltar, trepar, lanzar), actividades que solo requieren la coordinación gruesa (Abanto y Gutiérrez (2016).

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general.

En respuesta a la problemática antes planteada y reflejada en los estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial, la investigadora se formuló la siguiente pregunta:

- ✓ ¿En qué medida la aplicación del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, es eficaz para desarrollar la motricidad gruesa, en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución educativa San Rafael, 2018?

1.2.2. Problemas específicos.

- ✓ ¿En qué medida el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, es eficaz para el desarrollo de la coordinación de los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución educativa San Rafael, 2018?
- ✓ ¿En qué medida el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, es eficaz desarrollo del equilibrio de los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución educativa San Rafael, 2018?
- ✓ ¿En qué medida el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, son eficaces en el desarrollo de la lateralidad de los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución educativa San Rafael, 2018?

1.3. Justificación del problema

Tomado como referencia la problemática antes planteada, surge la iniciativa investigar cómo solucionar este problema, en tal sentido, la presente investigación tiene el propósito

de ampliar, contribuir y enriquecer la teoría existe sobre la motricidad gruesa. Por otro lado, ampliará nuevas estrategias para desarrollar la motricidad gruesa, mediante actividades con movimientos corporales, juegos y canciones, a través de las cuales los estudiantes logren desarrollar su motricidad gruesa, sin dificultad alguna. Asimismo, puedan mejorar sus habilidades desde la temprana edad, como la coordinación, el equilibrio y la lateralidad.

Teóricamente, la presente investigación es relevante, debido que contribuye a ampliar los conocimientos existentes sobre el desarrollo de la motricidad gruesa, pues cuenta con bases teóricas que fundamentan y justifican como desarrollar la lateralidad, coordinación y el equilibrio, obteniendo mejores resultados en el desarrollo de la motricidad gruesa. En el ámbito Metodológico, la presente investigación se hace efectiva, mediante la utilización de instrumentos de recolección de datos (guía de observación, pretest y posttest del “TEST TEPSI”, 13 sesiones de clase), utilizando estrategias y materiales didácticos que logren desarrollar la motricidad gruesa.

En el ámbito social, esta investigación es relevante, debido que beneficiará a los niños y niñas de 4 y 5 años del nivel inicial, quienes participaron activamente en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, se brindó todo los requerimientos, estrategias y recursos pedagógicos para un buen desarrollo de la motricidad gruesa ya que es un importante pilar en la educación preescolar. En consecuencia, el desarrollo de la motricidad gruesa, permitirá que los niños desarrollen sus destrezas y capacidades enriqueciendo sus movimientos por iniciativa propia, mediante el control de su cuerpo y sus acciones, lo cual contribuirá a no tener problemas en el futuro, en actividades físicas asociadas su cuerpo, mente y emociones.

En lo práctico, este estudio nos permitirá conocer si el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, ayuda a desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes, para que al pasar de grado no tengan dificultades en la expresión

corporal, en los ámbitos de coordinación, equilibrio, cognitivo y emocional. En tal sentido, influirá en el nivel de aprendizaje de los educandos en su etapa infantil y la práctica docente en el proceso de enseñanza aprendizaje en relación a la motricidad gruesa y sus capacidades de coordinación, equilibrio y lateralidad.

1.4. Presuposición filosófica

La presente investigación fundamenta la concepción del conocimiento bajo la filosofía de la educación cristiana, tomando como referencia la Biblia y los escritos de Elena G de White. Dios está interesado en nuestro bienestar de manera integral y el factor motor, no es la excepción, en 3ª Juan 1: 2 (Reyna Valera 1960), dice. “Amado, yo deseo que tú seas prosperado en todas cosas, y que tengas salud, así como tu alma está en prosperidad”, en tal sentido, podemos gozar de buena salud siempre y cuando las facultades físicas estén completamente desarrolladas.

Por otro lado, en 1ª Corintios 6.19 – 20 (Reyna Valera 1960), dice: ¿O ignoráis que vuestro cuerpo es templo del Espíritu Santo, el cual está en vosotros, el cual tenéis de Dios, y que no sois vuestros? porque comprados sois por precio: glorificad pues a Dios en vuestro cuerpo y en vuestro espíritu, los cuales son de Dios. Es decir, debemos cuidar nutro cuerpo y desarrollarlo en su plenitud, en todas sus dimensiones. En efecto, la coordinación, la lateralidad y el equilibrio, juegan un rol fundamental en esta tarea y deben ser los puntos de partida para glorificar a Dios mediante nuestro cuerpo, de manera asertiva, eficiente y óptima.

Por otro lado, en referencia al desarrollo de nuestras facultades físicas, la salud y la importancia de los ejercicios físicos, Elena G de White dice: “La verdadera educación significa más que seguir cierto curso de estudios. Es amplia. Incluye el desarrollo armonioso de todas las facultades físicas y mentales. Enseña a amar y temer a Dios, y es una preparación para el fiel cumplimiento de los deberes de la vida” (White, 1995). Cuán

importante es para Dios que el ser humano desarrolle el ejercicio físico, dado que este favorece al ser humano. En Isaías 40:31 (Reyna Valera 1960), dice: “Pero los que esperan a Jehová tendrán nuevas fuerzas; levantarán alas como las águilas; correrán y no se cansarán, y no se fatigarán”.

White, (1899) en el libro “Consejos sobre la salud”, menciona que el ejercicio físico es vital en cada ser humano. Hay muchos indolentes inactivos, que no sienten inclinación por el trabajo físico o por el ejercicio, porque los cansa. ¿Qué importa si los cansa? La razón por la que se cansan es que no fortalecen sus músculos por medio del ejercicio, por lo tanto, les afecta el más pequeño esfuerzo. Si los enfermos desean recuperar la salud, no debieran discontinuar el ejercicio físico; porque así aumentarán la debilidad muscular y el decaimiento general (White, 1995).

Todas las distintas capacidades que el hombre posee de la mente, del alma y del cuerpo le fueron dadas por Dios, para que el hombre las alcance al más alto grado de excelencia posible (White, 2012). Dios quiere que hagamos el mejor uso posible de nuestras facultades físicas. En efecto, el correcto adiestramiento juega un rol fundamental en este proceso y va más allá de una educación monótona, mecánica y fundamentada solo en adquirir conocimientos. “La verdadera educación es la preparación de las facultades físicas, mentales y morales para la ejecución de todo deber; es el adiestramiento del cuerpo” (White, 1995).

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo General.

- ✓ Determinar en qué medida el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” es eficaz para desarrollar la motricidad gruesa, en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa San Rafael, 2018.

1.5.2. Objetivos específicos.

- ✓ Determinar en qué medida el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, es eficaz para el desarrollo de la coordinación de los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa San Rafael, 2018.
- ✓ Determinar en qué medida el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, es eficaz para el desarrollo del equilibrio de los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa San Rafael, 2018.
- ✓ Determinar en qué medida el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, es eficaz en el desarrollo de la lateralidad de los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución educativa San Rafael, 2018.

Capítulo II: Revisión de la literatura.

2.1. Antecedentes

Son diversas las investigaciones realizadas sobre la motricidad gruesa, mientras que algunas evidencian las principales causas y consecuencias, otras se centran en el análisis de casos. No obstante, surge la necesidad de desarrollar una investigación profunda, puesto que las necesidades aún no han sido cubiertas en su totalidad, por lo cual se tuvo que revisar estudios nacionales e internacionales con respecto a este inquietante tema.

2.1.1. Antecedentes internacionales

Quiñonez (2014) realizó la investigación titulada: “Sistema de juegos recreativos que estimulen la motricidad gruesa en las edades de 3 a 4 años de la institución infantil del buen vivir mi pequeño mundo”, con el objetivo de analizar la incidencia de los juegos recreativos en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños. La población estuvo conformada por 29 personas (25 niños, 1 director y 3 docentes). Obteniendo como resultados que, las dinámicas que son interactivas son una contribución valiosa en el desarrollo motor; acciones como andar, correr, saltar, escalar, son ideales para la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 3 a 4 años.

Por su parte, Chávez (2015) realizó la investigación titulada “Juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de segundo grado”, Provincia Santa Elena. Con el objetivo de analizar la importancia de los juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas del segundo grado. La investigación fue de enfoque cuantitativo y cualitativo, de carácter descriptivo, la población estuvo conformada por 71 personas, entre autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia. Para la recolección de datos, utilizó una encuesta aplicando como instrumento un cuestionario. Obteniendo como resultados que los juegos recreativos inciden positivamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en todas sus dimensiones.

Borrero (2016) realizó la investigación titulada “Aporte de una actividad física en el mejoramiento de la motricidad gruesa y la detección temprana de su retraso en niños de 4 – 5 años”, la cual tuvo como objetivo discutir cómo influye la actividad física recreativa como una estimulación positiva en el desarrollo de la motricidad gruesa y la importancia de detectar a tiempo su retraso en niños preescolares. La población del estudio fue de 4 y 5 años en la etapa preescolar, donde se desarrollaron actividades motoras como correr, saltar, caminar y nadar. Obteniendo como resultado que la estimulación temprana y la actividad física recreativa (juegos), contribuyen positivamente en el desarrollo del niño, por lo cual se deben considerar como herramientas fundamentales en el desarrollo motor del niño.

Por su parte, Rosada (2017) realizó la investigación titulada “Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física”, el objetivo de este estudio fue facilitar a las maestras de la Escuela Oficial Rural Mixta, una guía de ejercicios, donde en forma sencilla se expliquen las actividades que se deben realizar con los niños de 6 años según la sub área que desea trabajar, y de esta forma fortalecer las clases de Educación Física. La investigación fue Descriptiva/Cualitativa y la muestra estuvo conformada por 42 niños que oscilaban entre los 5 años de edad. Para el recojo de la información se usó una lista de cotejo, escalas de calificación, entrevistas, FODA, un árbol de problemas, un árbol de objetivos y un cuadro de variabilidad. Obteniendo como resultado que las actividades de destreza corporal favorecen a los niños al momento de realizar actividades de la motricidad gruesa.

Finalmente, Lara (2017) realizó la investigación titulada, “Técnicas activas para el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas en educación Inicial”. El objetivo fue determinar el nivel de conocimientos de los niños y niñas de educación infantil para fortalecer el progreso de su motricidad como es en las edades tempranas mediante el

manejo de técnicas activas. La población estuvo conformada por 42 niños y niñas de educación inicial, el recojo de la información se realizó mediante la práctica de la observación, en la que constan las destrezas activas para el desarrollo de la motricidad fina y gruesa; además, de los métodos analítico sintético e inductivo deductivo, los que permitieron seguir un proceso en el campo deductivo; así como la recopilación, organización y sistematización de los diferentes datos. Los resultados evidenciaron que los métodos que se utilizaron en el desarrollo de la motricidad como rasgar, punzar, pinza digital, cortar; movimientos gruesos como, caminar, correr, saltar contribuyeron en el desarrollo de la motricidad.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Francis y Iselia (2015) realizaron la investigación, titulada: Efectividad de un programa de juegos variados en el desarrollo de la motricidad gruesa de 5 años de la I.E.I. N° 657, Niños del saber de Punchana-2014”. Que tuvo como objetivo, determinar la efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa, el tipo de estudio cuasi experimental y la muestra estuvo conformada por 90 niños, peros solo se trabajó con 30. Además, se contó con dos grupos de control, uno de control y otro experimental. Obteniendo como resultado que, los resultados que el 47% (14), están con el calificativo C (en inicio), 53% (16), están con B (en proceso) y ningún niño tiene A (logro previsto).

Por su arte, Quispe (2016) realizó la investigación titulada: “Nivel de psicomotricidad en los niños de cuatro años de edad de la institución educativa inicial 251- Puno”, con el objetivo determinar el nivel de psicomotricidad en los niños de cuatro años. El diseño de investigación es cuantitativo, porque se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos. La población y muestra estuvo conformado por 34 niños de cuatro años a quienes se les aplico un cuestionario evolutivo de Test TEPSI (test de desarrollo psicomotor) para recopilar datos. El procesamiento, se hizo sobre los datos obtenidos luego de la aplicación

del instrumento, a los niños y niñas cuatro años de edad. Obteniendo como resultados que tiene el nivel de psicomotricidad de los niños de cuatro años se encuentran en un nivel normal.

Por otro lado, Abanto y Gutiérrez (2016) realizaron una investigación en Áncash, titulada “Los juegos didácticos en el desarrollo de motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 1554 en el distrito de Santa, Áncash, año 2015”. El objetivo fue determinar cómo los juegos didácticos desarrollan la motricidad gruesa. El tipo de estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño preexperimental y se utilizó un pretest y un postest a un solo grupo; asimismo, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para justificar la hipótesis formulada.

Los resultados obtenidos evidenciaron que, en el pretest los estudiantes evidenciaron un nivel bajo en desarrollo de motricidad gruesa, dado que tuvieron dificultad en el control adecuado de sus movimientos corporales, es decir, el 52% de los niños y niñas se encuentran en un nivel C y un 48% de los se encuentra en un nivel B. A partir de estos resultados, se aplicaron los juegos didácticos a través de 15 sesiones de aprendizajes. Finalizada la sesión, se aplicó un postest, cuyos resultados demostraron que el 66% de los niños obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje A. En efecto, se concluye que la aplicación de los juegos didácticos basados en el aprendizaje significativo, mejora la motricidad gruesa.

De la misma manera, Choque (2016) realizó la investigación titulada, “Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años de la institución educativa Inicial 302 Cruzani del distrito de Llave, provincia de Collao, región Puno, 2016, con el objetivo de determinar el nivel de psicomotricidad en los niños de tres y cuatro años. El tipo de estudio fue cuantitativo con diseño no experimental y la población estuvo conformada por 32 niños a quienes se aplicó un cuestionario evolutivo denominado TEPSI (Test de

desarrollo Psicomotor 2 – 5 años). El análisis de los datos se realizó haciendo uso de la estadística descriptiva, el programa estadístico que se utilizó fue Excel versión 10.

En los resultados obtenidos evidenciaron que, respecto al nivel de psicomotricidad el, 90,63% se encuentran en un nivel normal, el 9,38% en un nivel de riesgo y el 0% se halla con un nivel de retraso. En relación a las dimensiones de la psicomotricidad el, 87,50% de los niños tienen un nivel de coordinación normal, el 90,63 % de los niños tienen un nivel de lenguaje normal y finalmente el 78,13 % de los niños tienen un nivel de motricidad normal. En efecto, se concluye que la mayoría de los niños y niñas tienen un nivel de psicomotricidad normal.

Finalmente, Huayama (2016) realizó una investigación en Ñaña, titulada, Eficacia del programa “Me divierto mirando lo que hacen mis manitas”, en el desarrollo de la coordinación viso manual, en los niños y niñas de 4 años, del nivel inicial del colegio adventista “El Buen Maestro” de Quillabamba, Cusco, 2014. Con el objetivo de determinar la eficacia del programa “Me divierto mirando lo que hacen mis manitas” para el desarrollo de la coordinación viso manual. La investigación fue de tipo preexperimental y la muestra estuvo conformada por 20 niños y niñas de 4 años. Obteniendo como resultados que, el 50% de los niños y niñas que se encontraban en el nivel de proceso en el desarrollo de la coordinación viso manual en el pretest, no obstante, este resultado varió después de la aplicación del programa en un, 50%.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Psicomotricidad

El Ministerio de Educación (2016) en el currículo nacional, menciona que el desarrollo psicomotriz e instruirse a cuidarse para ayudar en salud física y emocional, que son aspectos significativos en el crecimiento integral de los niños. El movimiento del ser humano, se manifiesta que, la motricidad gruesa, no solo es el movimiento y desplazarse;

es explorar, experimentar, comunicar y aprender. Por ende, en el nivel Inicial de la Educación (de 3 a 5 años) se origina la relación del niño con su medio ambiente a través de movimientos, la acción autónoma y el placer de jugar, fomentando el mejoramiento pleno de sus diversas capacidades y competencias (corporales, cognitivas y emocionales).

Según Berruero (2008), la motricidad es una conducta que abarca aspectos educativos, reeducativos y terapéuticos, creados como diálogo, que cree al ser humano como una unidad psicosomática, donde procede sobre su totalidad por medio de su cuerpo y de los movimientos, en el ámbito de una interacción cálida y desentradada, mediante métodos dinámicos de mediación especialmente corporal, con el fin de ayudar a su desarrollo integral.

Por su parte, Adelantado (2013) señala que, la psicomotricidad es la relación de dos elementos: lo psíquico y lo motriz. En efecto, se trata a lo referido fundamentalmente al movimiento, pero con relaciones psicológicas que resaltan claramente lo biomecánico.

No obstante, la psicomotricidad no se denomina solamente del movimiento humano en sí, sino como el conocimiento del movimiento como un elemento del impulso y de la expresión del individuo en relación con su entorno (Oscanoa, Bach y Donatila, 2015). Al procurar aprender del movimiento como fenómeno de conducta no puede dejar de otras cosas; es decir, la psicomotricidad, debe ser considerada de manera global, dado que integra tanto los movimientos explícitos como las cualidades demostrativas, ayuda a percibir la especificidad motriz y actitudinal del ser humano (Jara, 2012).

2.2.3. Motricidad fina

Ortiz (2015), define la motricidad fina como la capacidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos, se ubica en la tercera unidad funcional del cerebro donde se interpretan emociones y sentimientos, de igual manera hace referencia a la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para

producir movimientos precisos. El desarrollo del control de motricidad fina, es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa y se desarrolla a medida que el sistema neurológico madura.

Herrera y Lastra (2014), refiere a la motricidad fina, como un conjunto de movimientos precisos realizados con la mano y muñeca. En el que la ventaja de la pinza manual, así como de una excelente coordinación manual, forman uno de los objetivos importantes para la adquisición de destrezas. La escritura, representa una actividad motriz común que requiere el control de movimientos, que están ajustados por los nervios, músculos y las articulaciones del miembro superior. Que está asociada a la coordinación óculo manual.

Martínez (2014), la motricidad fina es el conjunto de funciones nerviosas y musculares, que consiente el movimiento y la coordinación de todo partes, el moverce según a su voluntad. Los movimientos se desarrollan gracias a que llevan a contraerse especialmente con los mosculos y ala relajación de diversos grupos de los cuerpos. Asi entra en maniobra los recipientes sensoriales situados en la piel y los que reciben propioceptivos de los movimientos de los músculos y nervios. Abarcando las habilidades que un niño va alcanzando paso a paso en el uso de sus manos, para tomar cosas, mantener, y manipularlos de una manera mas precisa.

2.2.3. Motricidad gruesa

Conde (2013), menciona que las habilidades motoras se desarrollan generalmente en conjunto, ya que, muchas actividades dependen de la coordinación de las habilidades motoras gruesas y finas. Las habilidades motoras gruesas se desarrollan durante un período relativamente corto de tiempo. La mayoría del desarrollo se produce en la infancia. (Conde, 2013). Sin embargo, los soldados, algunos atletas y otras personas que se dedican a actividades que requieren un alto grado de resistencia, pueden pasar años para la mejora de su nivel de los músculos y la coordinación del cuerpo y la motricidad gruesa.

Ramírez (2016), define el término motricidad, como la capacidad que posee un individuo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte de su cuerpo o de total de cuerpo, estando éste un ligado de hechos voluntarios e involuntarios que se coordinan y que son sincronizados por todas las unidades motoras (músculos). Entre tanto, la motricidad es integrarse a las interacciones cognoscitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en el cual conlleva a que pueda ser expresado en un contexto psicosocial (Villareal, 2015).

Por su parte, Ardanaz (2009) señala que, la motricidad gruesa, es todo aquello que tiene el control sobre el propio cuerpo, principalmente los movimientos integrales y extensos que son dirigidos a todo el cuerpo. Asimismo, define a aquellas ejercicios ejecutadas con la totalidad del cuerpo, coordinación desplazamiento y movimiento de los diferentes partes del cuerpo, el equilibrio, y todos los sentidos del cuerpo que se puedan realizar. Como son estas actividades que están en la vida diaria de todos son caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, entre otras actividades (Villareal, 2015).

Fonseca (2000), la palabra psicomotricidad, nos lleva a poner en relación a dos elementos: lo psíquico y lo motriz. Lo cual motriz lleva a ser referido fundamentalmente al movimiento, pero con relaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico. La psicomotricidad no que solamente se ocupa, del movimiento del ser humano en sí el mismo, sino que de como puede comprender sus movimientos como factor de progreso y expresión de la persona en relación con su entorno. Al pretender estudiar el movimiento como fenómeno de comportamiento no puede aislarse de otras cosas. Se considera que globalmente, todo aquello que se integran tanto a los movimientos que son expresivos como las cualidades significativas se puede percibir desarrollo motriz y las actitudes del ser humano.

Conde (2009) menciona que, “La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies.”. María y Patricia (2009), para ellas la motricidad gruesa es todo lo que abarca el progresivo avance del control del cuerpo humano. Por ejemplo: el control de todo aquello podamos realizar con la cabeza las expresiones, como boca abajo, al voltearse, al momento de sentarse, el gateo para el fortalecimiento de los brazos y las piernas, el ponerse de pie, caminar, subir y bajar escaleras, saltar en el mismo lugar y también en una área que este definida.

La definición que ha pretendido completar todas las acepciones del término psicomotricidad, es la de Lièvre y Staes, quienes afirman que la palabra psicomotricidad, es un planteamiento global de la persona. Que es entendida como una función del ser humano ya sea con los movimientos que realizan a partir de voluntariamente o involuntariamente, que se dividen en dos conceptos como psiquismo y motricidad con el fin de permitir a la persona a adaptarse de manera flexible y armoniosa a su contexto que le rodea de una manera que es natural (Berruezo y Adelantado 2000). Para las personas pueden ser entendidas como una mirada globalizadora que descubre las interacciones tanto entre la motricidad y el psiquismo dando que estos dos términos van de la mano, como entre la persona global y el mundo exterior. Que lleva ser entendida como una técnica cuya organización de actividades que se desarrollan lleban a ser de una manera ordenada, permitiendo a la persona conocer de manera concreta su ser y su entorno inmediato (Egoavil, 2015).

2.2.4. Dimensiones de la motricidad gruesa.

2.2.4.1. Coordinación.

Comprende las reacciones de la niña o niño, que requiere coordinación de funciones, por ejemplo, en las actividades que requieren la coordinación ojo-mano y la coordinación de los músculos cortos para realizar actividades como, coger utilizando los dedos pulgar e índice como pinza, recortar figuras, agarrar el lápiz para dibujar y entre otros. Según Contreras (1998), la coordinación es la capacidad neuromuscular de ajustar de todo aquello que con precisión se puede realizar todo lo querido y pensado de acuerdo a la imagen fijada por la inteligencia motriz ya sea fina o gruesa según a las necesidades del movimiento que se pueda desarrollar.

Para Jiménez (2002), la coordinación es toda la capacidad del cuerpo para unir los trabajos de los diversos músculos esqueléticos del cuerpo de sincronizarse bajo parámetros de trayectoria y movimiento, con el propósito de realizar unas determinadas acciones.

➤ Desplazamiento:

Berruezo y Adelantado (2000), mencionan que el desplazamiento, es el una de partes muy importantes en el desarrollos de las diferentes actividades realizadas asegurando como la gran protagonista de la coordinación dinámica general. En el cual Abarca cualquier combinación de movimientos que se realizan ya sea de manera consciente o inconsciente y provocando distintos cambios en desarrollo del espacio con el cuerpo. El desplazamiento es un término que define la posición de un individuo en relación de un punto determinada inicial y la posición final, los desplazamientos, son eficaces y menos eficaces. Mediante el desplazamiento las personas desarrollamos en relacionarnos entre uno mismo y que podamos conseguir movernos de un lado a otro mediante distintos patrones motoras. Como el movimiento, en el agua, que lo más eficaz es nadar, cuando uno pretende subir a un árbol es un desplazamiento libre, el andar o correr, sin hacer mucho esfuerzo en el cual está

desarrollando el desplazamiento; y no siempre han de considerarse eficaces la marcha, la carrera y el salto, aunque normalmente, se desarrolla la actividad de una manera inconsciente de una postura habitual de desplazamientos (Berruezo, 2008).

➤ **Marcha**

Está actividad implicada al desplazamiento de nuestro cuerpo por el espacio determinado. Los desplazamientos son toda la progresión de un punto de inicio A otro del espacio final B, manejando como medio el movimiento de nuestro cuerpo en su totalidad o parcial (Fiallos, 2016). En el desplazamiento se encuentra, como uno de los factores educativos educativo llegando a ser importancia en su desarrollo, como al principio del movimiento, la velocidad adecuada en el desplazamiento, los cambios de dirección que se realizan durante la actividad, las paradas y la duración de la ejecución. Los desplazamientos se distinguen en tipos: adelante, atrás, lateral, diagonal adelante, diagonal atrás y pasos cruzados ya sea dirigidos en la actividad desarrollada. Estas actividades pueden ser naturales, o pueden ser utilizados por las necesidades de utilizar determinados objetos del medio y los contruados, los últimos son aquellos que se elaboran con un objetivo prefijado y que se derivan de los naturales (Yuri, 2011).

Berruezo y Adelantado (2000), Mencionan a otros autores, de cómo explica cómo la adquisición por niveles, la marcha es una actividad que se desarrolla adquiriendo una postura erguida. El cual permite desplazarnos en un espacio determinada, sin demasiado esfuerzo. La actividad se inicia en el niño a partir de los dos años. Al momento de desarrollar la actividad tienden a tener inseguridad y para ello abre los pies hacia afuera y separa los brazos del cuerpo de manera que va desarrollando su coordinación, a sí va avanzando desarrollando su forma de seguir desarrollando. A la edad de tres años, la marcha para el niño se vuelve de una manera automática y uniforme. A partir de los cuatro

años el niño consigue realizar una marcha armoniosa ya que desarrollo la coordinación en el balanceo de brazos y ritmo equilibrado (Quispe, 2016).

En el desarrollo de la marcha el niño va experimentando, así, hacia los dos años, puede caminar lateralmente y hacia los dos años y medio puede hacerlo hacia atrás. En la edad de 3 años en niño ya puede subir escaleras, cuyo aprendizaje va desde la ayuda del adulto de igual manera de como su medio ambiente le rodee a partir de ello el niño va adquiriendo nuevos conocimientos, Bajar escaleras requiere ajustes posturales y motores más complejos y se consigue hacia el cuarto año (Cratty, 1982)

➤ **Correr**

La actividad que pertenece a la vida cotidiana y que en todo momento lo estamos desarrollando, para aprender o realizar la actividad de correr es necesario que llegemos a adquirir y desarrollarlo la velocidad de cómo se desarrolla la marcha paso a paso, sin embargo, a cada uno se debe aumentar algo más de tensión muscular, de velocidad, de maduración, y de fuerza (Yuri, 2011). En los a partir de los dos años, correr será una actividad corriente ya que es el constante actividad que va realizar de manera inconsciente, aunque tenga problemas para detenerse o realizar giros ya que paso a paso va descubriendo de cómo va avanzando en su adquisición. Con el tiempo podrá lograr controlar las partes motoras gruesas.

➤ **Salto**

Ésta actividad que se realiza mediante el crecimiento del niño de manera espontánea al dar un paso hacia arriba y delante con ambos pies o por separado (López, 2016). Cuando el niño logre adquirir la habilidad motora como física logre a correr, también adquiere la capacidad necesaria para saltar, es decir, el niño va desarrollando o va descubriendo paso a paso cómo la marcha, correr, saltar a si va logrando a desarrollar según a su crecimiento. La técnica del salto mejora en la coordinación del niño como saltar en el mismo circulo sin

salir tomando impulso con un pie y en carrera, esta mejora necesita de mayor fuerza y de una mayor coordinación neuromuscular (Sandra, 2009). El salto en altura, aparece a partir de los dos años, donde el niño va ejecutando su movimiento bastante de una manera tosca ya que consiste en levantar un pie antes que el otro. Luego a partir de los tres años aparece el salto con los pies juntos a la vez a si, en niño va desarrollando al pasar su edad de una manera progresiva.

2.2.4.2. Equilibrio.

Es el estado de un cuerpo donde distintas y encontradas fuerzas que obran sobre él, se compensan anulándose mutuamente (Castillejo, 2015). Es una reacción básica, que se hace presente en el mantenimiento de cada esquema motor, cuando el niño que desarrolla su equilibrio se va manteniendo y sosteniendo de pie, saltando y brincando; el desarrollo va de un trabajo intenso (pesado) incorporado a la contracción, es la actividad que se va preparar para realizar movimientos con habilidades en el espacio. Para Kephart, el equilibrio y mantenimiento de postura se obedece a las relaciones del cuerpo con la fuerza de gravedad y en el niño este proceso aún no está bien establecido en el período infantil; el cual conlleva al desarrollo del equilibrio a lograr un buen desarrollo a partir de su crecimiento. (Herrera, 2009).

➤ Equilibrio dinámico

Es el estado mediante el cual una persona se mueve. Durante este movimiento modifica constantemente su centro de gravedad y su sustentación, con una importancia más directa sobre la mayoría de los deportes, es decir es la capacidad de mantener la posición correcta que exige la actividad física mediante deportes a veces realizada en el espacio (aire) a pesar de la fuerza de la gravedad (Fiallos, 2016). El equilibrio dinámico no está limitado a los simples cambios de estado, con frecuencia se aplica al análisis cinético de reacciones

químicas para obtener información útil sobre la proporción de reactivos y productos que formarán el equilibrio.

Por otro lado, debe apreciarse que en un equilibrio las concentraciones de los reactivos y las concentraciones de los productos son constantes. En efecto, el equilibrio estático proyecta el centro de gravedad del cuerpo dentro del área delimitada por los contornos externos de los pies. Con cierta importancia en el mundo deportivo, sobre todo en algún ejercicio de la gimnasia artística, o de la escalada, se puede definir como la capacidad de mantener el cuerpo erguido o en cualquier posición estática, frente a la acción de la gravedad (Lujan y Adaliz, 2016).

2.2.4.3. Lateralidad.

Chávez (2015), define a la lateralidad como la tendencia a favorecer a un lado del cuerpo sobre el otro. Ahora bien, la mayoría de los seres humanos tiene un lado dominante, lo que significa que el hemisferio izquierdo de su cerebro, que controla el lado derecho, es dominante sobre la derecha. La tendencia a utilizar un lado sobre el otro se puede ver en una serie de diferentes partes del cuerpo, incluyendo las manos, los pies, los ojos y los oídos. El lado del cuerpo que tiene un mejor rendimiento en diversas tareas se llama el lado dominante. La gente que es diestra, por ejemplo, dibuja y escribe más rápido y con más precisión al utilizar su mano derecha. Sin embargo, estas personas no pueden patear una bola recta y usando su pie izquierdo (Conde, 2013). Aunque la mayoría de las personas muestran dominancia lateral para un lado u otro, hay algunas personas que presentan dominio en el lado derecho para algunas cosas y son dominantes en el lado izquierdo para lo demás.

Mora y Palacios (1990), mencionan que el cuerpo humano, aunque a nivel anatómico es simétrico, a nivel funcional es asimétrico. En este contexto, el término lateralidad se refiere a la distinción de manejo de una de las partes proporcionadas del cuerpo humano,

mano, ojo, oído y pie. El proceso por el cual se desarrolla recibe el nombre de lateralización y depende de la dominancia hemisférica. Así, si la dominancia hemisférica es izquierda se presenta una dominancia lateral derecha, y viceversa. En el que una persona sea diestra o zurda depende del proceso de lateralización. Se considera que un niño está homogéneamente lateralizado usa de forma consistente los elementos de un determinado lado, sea éste el derecho o el izquierdo (Corredor, 2013).

Picq y Vayer (1977, consideran a la lateralidad dentro de las conductas motrices, es decir, se hallan estrechamente ligadas a la maduración del sistema nervioso. La lateralidad, es todo aquello que se va adquiriendo el conocimiento de nuestro derecha y la izquierda lateral del cuerpo frente a la otra, esto lleva directamente al concepto de eje corporal en el cual se dice que atraviesa el cuerpo en división de arriba a abajo en dos mitades iguales, dicho eje pasa por el medio de la cabeza, la cara, el tronco y la pelvis dividiéndolos en dos y afecta a las extremidades, en las cuales se encuentran brazo, pierna, mano, pie, derecho o izquierdo, de igual manera asignando una extremidad superior y una inferior a cada parte del eje, en lo cual que la lateralidad cerebral es la que ocasiona la lateralidad corporal (Corredor, 2013).

2.2.4. Estrategias para desarrollar la motricidad gruesa.

Anijovich y Mora (2012), mencionan que las estrategias son definidas como un conjunto de acciones que realizan para obtener un objetivo de aprendizaje. Algunas de las habilidades cognitivas en las cuales son aplicables ciertas estrategias son la observación, el análisis, la síntesis, la ordenación, la clasificación, la representación de datos, la retención, la recuperación, la interpretación inductiva y deductiva, la transferencia, la evaluación y la autoevaluación. Por su parte, Herrada (2009), argumenta que las estrategias son acciones planificadas por el docente, que conlleva al objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados, es aquí donde las

estrategia didácticas, tienen un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida, en su aplicación de la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente.

Las estrategias más usadas en la motricidad gruesa son los juegos, donde los niños expresan sus sentimientos y a base de los juegos ellos van desarrollando y perfeccionando se puede decir es que de manera inconsciente, ya que como se sabe ellos no juegan con el objetivo de desarrollar la motricidad gruesa, sino con objetivo de divertirse. Los juegos que se utilizaran son los tradicionales y que han pasado de generación en generación; en quechua tenemos el Hapinakuy, San Miguel, Sacha Tiray, Paka paka; en castellano, canciones interactivas como: chiwchichacunas ninku chilak chilak, Riuriw riuriw mariposita, Wasita ruway, de igual manera canciones en castellano.

2.2.5. La importancia del juego en los niños como estrategia.

Uno de las actividades más divertidas de los niños, es jugar. Es aquí donde no solo se divierten, sino que aprenden descubren muchas cosas que antes era ajeno para ellos mundo. Chávez (2015), menciona que el juego en la vida de los niños puede medirse en términos cognitivos, afectivos y psicomotores, en el cual el desarrollo motor es relativamente fácil de observar, según los niños corren, saltan y hacen otras actividades físicas, los elementos cognitivos y afectivos no son tan fáciles de observar en ello el juego promueve el crecimiento, desarrollo y experiencias esenciales en la vida de los niños la libertad de imaginar, explorar y crear, el juego permite que los niños imiten a los adultos, permite crear y representar roles, expresar necesidades inmediatas, expresar y resolver problemas, los niños se expresan mediante juegos donde se esfuerzan por entender y dominar su ambiente.

El juego, es quien influencia directamente todas las áreas del desarrollo ofreciendo a los niños la oportunidad de aprender de ellos mismos, de otros y del ambiente. Caballero (2010) señala que, a partir de los juegos, los niños realizan ejercicios que implican el mantenimiento del equilibrio del cuerpo; los pies juntos puede mantenerlos juntos o separados, levantar la pierna derecha o izquierda, en relación con el muslo o apoyarse en un pie. Si se presentan dificultades al realizar un ejercicio, esto ocasiona en los niños frustración y desánimo ante la actividad. Si a esto se agrega la inexistencia de ambientes escolares adecuados que faciliten un buen aprendizaje, carencia de recursos didácticos que ayuden al desarrollo motor y estrategias de aprendizaje donde se acentúe el aprendizaje cognitivo, va a disminuir el estado socioemocional del niño en su desarrollo motor.

Por su parte, Campos, Chacc y Gálvez (2006), mencionan que el juego interviene en el área física, cognitiva y psicosocial, ya que es la principal actividad que acompaña el desarrollo integral de niños y niñas, reforzando los ámbitos motor, intelectual, creativo, emocional, social y cultural. Así mismo, a través de la experiencia del juego se da respuesta a las necesidades, expectativas y percepciones en cada etapa evolutiva. Así el juego estimula la imaginación y la creatividad; facilita la comunicación y la transmisión de información entre los individuos; y, fomenta la adquisición y uso de aprendizajes significativos. Asimismo, al ser el juego un medio de interacción y comunicación, potencia las habilidades sociales de colaboración, respeto y trabajo en grupo de los educandos, conformando su estructura de la personalidad y definiendo su identidad sexual.

Finalmente Uguña (2012), menciona que los juegos tradicionales, que son juegos nacionales que han pasado de generación en generación, que se efectuaban tanto fuera como dentro de centro educativo, y que hemos aprendidos gracias a nuestros padres y abuelos. Estas labores pueden ser realizadas por jentes de todas las edades. Además, son

fáciles de ejecutar, así desarrollamos la cooperación, son recreativos y solo se requieren ciertos materiales, los cuales se puede obtener en cualquier lugar o simplemente edificar.

2.2.6. Importancia de las canciones interactivas como estrategia.

Para los niños quechua hablantes, es más enriquecedor aprender mediante canciones interactivas y música que sea de su conocimiento, de su propia lengua y entorno. Es así como el niño aprende a desenvolverse corporalmente con el mundo que lo rodea, en este ámbito las canciones y los juegos ayudan a desarrollar las partes gruesas del cuerpo. Chávez (2015), argumenta que los niños aprenden más en sus primeros años de vida que en cualquier otro momento. En este contexto, las canciones y rimas infantiles, dan a los niños la oportunidad de desarrollar su lenguaje y las funciones de aprendizaje necesarias para una buena lectura, escritura y habilidades de alfabetización más adelante.

En efecto, las canciones infantiles son una de las mejores herramientas para formar la mente de los más pequeños. La música, contribuye de manera activa en el desarrollo integral de los niños. El aspecto intelectual, auditivo, lingüístico, sensorial y motriz, se ven estimulados por medio de la música, es decir, se ha convertido en un elemento fundamental en la educación de los niños en edad preescolar, dado que favorece la capacidad de atención y la concentración, potenciando así su rendimiento en el colegio; estimula la memoria, el análisis, la síntesis y el razonamiento y, por consiguiente, el aprendizaje (Pons, 2014).

2.2.7. Actividades autóctonas como estrategia

En las localidades de la sierra del Perú como en las localidades de Ayacucho y otras, se han practicado muchas actividades que nuestros antepasados han fortalecido en su desarrollo motor integral. Hemos investigado y recopilado alguna de ellas, por lo que se han revalorado en la presente investigación por considerarse relevantes para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños. Estas actividades practicadas por años por los pobladores, consistían en canciones y juegos como parte del trabajo cotidiano y siendo que

consideramos importante lo realizado por ellos, recopilamos las siguientes actividades: Hapinakuy, San Miguel, Sacha Tiray, Paka paka, canciones interactivas como Chiwchichacunas ninku chilak chilak, Ankas hamuchkan, Riuriw riuriw mariposita, Wasita ruway, Harawis, Tusuykuna.

2.2.8. Consecuencias del inadecuado desarrollo de la motricidad gruesa.

Las consecuencias que ocasiona el desarrollo inadecuado de la motricidad gruesa, muchas veces se ve reflejado de manera física, a través de lesiones leves en cualquier parte del cuerpo sudoración en algunas ocasiones de manera excesiva (Vizcaíno, 2015). No obstante, las más claras son las alteraciones en la coordinación, alteraciones en la lateralidad y esquema corporal y alteraciones espacio - temporales (Tenillo, 2014).

2.2.8.1. Alteraciones en la coordinación.

Estas alteraciones hacen referencia a niños que presentan una inhabilidad general en sus movimientos, los cuales por lo general son lentos, torpes y no muy controlados. Así mismo, presentan dificultades para coordinar sus movimientos en relación con lo que perciben o que intentan ejecutar y su pronunciación no es total mente correcta (Yuri, 2011). Por otra parte, al realizar actividades manuales como cortar papel, escribir, abotonarse o coser, se observa dificultad en su acción ya que los movimientos de sus manos son torpes y mal coordinados (Ortiz, 2015). Generalmente estos pequeños presentan dificultades en la escritura ya que sus escritos son mal acabados, difíciles de comprender y, por lo tanto, su lectura se ve afectada.

2.2.8.2. Alteraciones en la lateralidad y esquema corporal.

Las personas que presentan esta alteración en su esquema corporal muestran falta de conocimiento, organización y representación de las partes del cuerpo; pueden manifestarse en alteraciones de la ejecución motriz, torpeza, descoordinación, dificultades para el control de movimientos, para disociación de los mismos o para la inhibición del

movimiento de determinados segmentos (Aguilera, 2014). Las alteraciones de la lateralidad pueden dividirse en tres clases las cuales son:

Lateralidad zurda de la mano: El niño zurdo de la mano es aquel que espontáneamente maneja la mano izquierda con mayor fuerza, precisión y habilidad (Vilca, 2016). La capacidad intelectual de un niño zurdo es normal pero las nociones de derecha-izquierda en su propio esquema corporal y con respecto a los demás se adquiere con cierto retraso. Esta, lateralidad contrariada, en muchos casos, por cuestiones de tipo social, se tienden a imponer a los niños zurdos que utilicen su mano derecha lo cual puede repercutir en el estado emocional del niño e influir, por tanto, negativamente en su capacidad para aprender. Los pequeños con Lateralidad contrariada pueden presentar dificultades en la lecto-escritura, en la adquisición de las nociones espaciales en la direccionalidad y mostrar fallas en la postura del cuerpo al trabajar con papel y lápiz (Pineda, 2016).

2.2.8.3. Alteraciones espacio – temporales.

Estos trastornos tienen mucha relación con las alteraciones del esquema corporal y de la lateralidad, puesto que, en función de su cuerpo y su eje, el niño organiza la realidad exterior donde se encuentran las personas y los objetos (Berruezo, 2000). Las alteraciones espacio temporales, constituyen un alto índice de dificultades para reproducir una cierta disposición de los elementos (fonemas, palabra, cifras, etc) en el espacio y en el tiempo. La estructuración espacio-temporal distingue tres componentes que son la orientación, la organización y la estructuración (Pacheco, 2015).

La orientación, hace referencia a la noción a través de la cual se determina la posición de un objeto con respecto a las referencias espaciales (la vertical, la horizontal y los puntos cardinales), la organización, constituye la manera de disponer los elementos en el espacio, en el tiempo o en los dos a la vez; y la estructuración, refiere a la acción de establecer relaciones entre los elementos elegidos, para formar una toda relación que implica

interdependencia de los elementos, que forman un conjunto en una situación espacio-temporal específica (Berruezo, 2000).

Capítulo III: Metodología de la investigación

3.1. Lugar de ejecución

La presente investigación se desarrolló en I.E. N° 432-52 “San Rafael”, Socos, Ayacucho, Perú. La institución educativa cuenta con el nivel inicial, primario y secundario, con turno mañana y con capacidad de 250 estudiantes.

3.2. Población

La población estuvo conformada por todos los estudiantes quechuahablantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la I.E San Rafael, Socos, Huamanga de Ayacucho que hacen un total de 9 estudiantes (4 varones y 5 mujeres).

3.3. Muestra

Por tratarse de una muestra reducida, la muestra estuvo conformada por toda la población antes mencionada, un total de 9 estudiantes (4varones y 5 mujeres).

3.4. Tipo de investigación

La presente investigación según su finalidad, es de tipo básico, porque a partir de esta investigación se pretende ampliar los conocimientos sobre la motricidad gruesa, además presenta características de medición para su respectiva recolección de datos y análisis estadístico, mediante un instrumento (Guía de observación), que permitió evaluar el proceso del aprendizaje y en base a los resultados obtenidos se aplicó el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, permitiendo fundamentar la presente investigación.

3.5. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es de tipo preexperimental, porque permitió manipular la variable independiente (Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico), para producir un efecto esperado en la variable dependiente (Motricidad gruesa). Este diseño contempla una variable con dimensiones de tipo cuantitativo, porque

se evalúa la resolución de problemas en los estudiantes para su respectiva medición antes y después de la intervención.

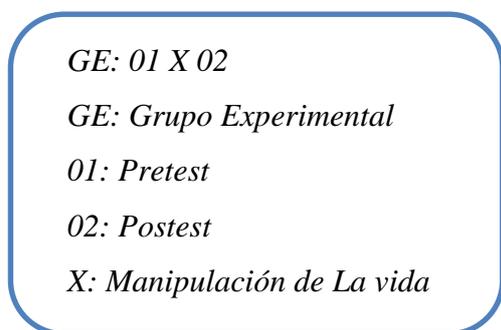


Figura 1 - diseño de la investigación

3.6. Formulación de hipótesis

3.6.1. Hipótesis general

El programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, es eficaz para desarrollar la psicomotricidad gruesa, en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución educativa San Rafael, 2018.

3.6.2. Hipótesis específicas

H1: El programa “Los juegos didácticos y canciones interactivas como recurso pedagógico”, es eficaz para desarrollar la Coordinación en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución educativa San Rafael, 2018.

H0: El programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, no es eficaz para desarrollar la Coordinación en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución educativa San Rafael, 2018.

H2: El programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” es eficaz para desarrollar del Equilibrio en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución educativa San Rafael, 2018.

H0: El programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” no es eficaz para desarrollar el Equilibrio en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución educativa San Rafael, 2018.

H3: El programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” es eficaz para desarrollar la Lateralidad en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución educativa San Rafael, 2018.

H0: El programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” no es eficaz para desarrollar la Lateralidad en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución educativa San Rafael, 2018.

3.7. Definición de variables

3.7.1. Motricidad gruesa.

Resolución de problemas aditivos implica trabajar con estrategias la motricidad gruesa, que está relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a, especialmente en el crecimiento del cuerpo y las habilidades psicomotrices respecto al juego y las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies. Tanto en la coordinación, equilibrio y lateralidad (Conde, 2007)

3.7.2. Programa “Los juegos didácticos y canciones interactivas como recurso pedagógico”.

El programa “Los juegos didácticos y canciones interactivas como recurso pedagógico”, es un conjunto de actividades y métodos, que surge de la investigación centrada en el desarrollo de la motricidad gruesa en las dimensiones (coordinación, equilibrio y lateralidad).

3.8. Operacionalización de la variable

Tabla 1 - Operacionalización de variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Motricidad Gruesa	Coordinación	Integra los segmentos de su cuerpo en forma conjunta.	1. Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.
		Integra sus actividades motoras con la actitud visual.	2. Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua.
		Controla su postura sin desplazamiento.	3. Coordina bien sus movimientos.
		Después de una acción desequilibrante vuelve sobre su base de sustentación.	4. Realiza movimientos con las partes gruesas de su cuerpo.
	Equilibrio	Forma un círculo saltando con puntas de pies.	5. Camina en puntas de pies 6 o más.
		Gira a la derecha tocando un objeto.	6. Salta 20 centímetros con los pies juntos.
		Gira a la izquierda tocando un objeto.	7. Se para en un pie sin apoyo 5 segundos a más.
		Combina ambos giros	8. Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más.
		Salta alternando los pies	9. Salta en un pie o más veces sin apoyo.

Instrumento tomado parcialmente de TEPSI de Haeusler y Marchant (1985)

Motricidad Gruesa	Lateralidad	Gira dentro del círculo hacia la derecha.	10. Camina hacia adelante topando talón y punta.
		Lleva los brazos y pie izquierdo a la izquierda y atrás.	11. Camina hacia atrás tocando punta y talón.
		Regresa a su lugar girando hacia la izquierda.	12. Lanza una pelota en una dirección determinada.
		Lleva brazos y pie derecho a la derecha y atrás.	13. Se desplaza hacia la derecha e izquierda.

Instrumento tomado parcialmente

3.9. Técnica de recolección de datos

Para el proceso de recolección de datos se utilizó una guía de observación, la cual se elaboró tomando en cuenta los indicadores de la Motricidad Gruesa, teniendo como objetivo extraer información sobre la resolución de problemas en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años de educación inicial en la institución educativa N°38542 Anexo San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho. Después de recopilar la información la necesaria sobre las dimensiones se procedió a analizar los datos obtenidos de la prueba. Cabe recalcar

que se utilizó el programa SPSS 24.0 como herramienta para el análisis estadístico, después de haber efectuado el análisis de los datos obtenidos, se procedió a realizar la discusión de los resultados con la ayuda de un estadista experto, para sacar las conclusiones en base a los objetivos.

3.10. Instrumento para la recolección de datos

Para la recolección de datos del programa “Los juegos didácticos y canciones interactivas como recurso pedagógico”, se utilizó una guía de observación, la cual cuenta con tres dimensiones (coordinación, lateralidad y equilibrio) y 12 ítems, tomado parcialmente del Test de desarrollo Psicomotor TEPSI de 2 a 5 años de Haeusler y Marchant (1985). Teniendo como objetivo extraer información sobre la motricidad gruesa en los estudiantes quechua hablantes del nivel inicial I.E N° 432-52 Anexo San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho.

3.11. Proceso de recolección de datos

Para el proceso de recolección de datos primero se pidió permiso al director de la I.E N° 432-52 Anexo San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho, para que autorice la realización del trabajo de investigación “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”. Posteriormente, se ejecutó el programa y se recolectó los datos mediante el instrumento TEPSI (ficha de observación). Este estuvo constituido, con 3 dimensiones: coordinación, equilibrio y lateralidad; con los criterios: Excelente, Muy bueno, Bueno, Regular y Deficiente. Después de recopilar la información necesaria sobre las dimensiones se procedió a analizar los datos obtenidos de la encuesta, mediante el programa estadístico SPSS 20.0, Habiendo efectuado el análisis de los datos obtenidos, se procederá realizar la discusión de los resultados con la ayuda de un estadista experto, para sacar las conclusiones en base a los objetivos establecidos.

3.12. Procedimiento de análisis de datos

Para el análisis de los datos estadísticos se procedió a utilizar la prueba T de student, con la cual se compararon las medias y las desviaciones de estándar, de los resultados del presente estudio. Se determinó así, los posibles parámetros, diferencias estadísticas o aleatorias.

Capítulo IV: Resultados y discusión

4.1. Análisis estadísticos de datos

El análisis estadístico que se utilizó en la presente investigación es de tipo cuantitativo, por tal motivo se procedió a la aplicación del programa “los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” y fue necesario medir la eficacia a través de un instrumento antes y después de la ejecución del programa. El estudio tuvo un 95 % de confianza y un margen de error del 5 %.

4.2. Análisis descriptivo de la investigación

4.2.1. Análisis descriptivos generales.

La tabla 2 muestra que el 55.6% de los estudiantes tienen 4 años, mientras que el 44.4% 5 años.

Tabla 2 - Edad de los estudiantes

Edad	Frecuencia	Porcentaje
4	5	55.6
5	4	44.4
Total	9	100.0

La tabla 3 se muestra que el 55.6% de los estudiantes son de género femenino, mientras que el 44.4% pertenecen al género masculino.

Tabla 3 - Género de los estudiantes

Género	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	4	44.4
Femenino	5	55.6
Total	9	100.0

En la tabla 4 se observa que el 66.7% de los estudiantes declaran ser evangélicos y el 33.3% católicos.

Tabla 4 - Religión que profesan los estudiantes

Religión	Frecuencia	Porcentaje
Católico	3	33.3
Evangélico	6	66.7
Total	9	100,0

En la tabla 5 se observa que el 66.7% de los estudiantes provienen de una familia nuclear, y el 33.3% de una monoparental.

Tabla 5 - Estructura familiar de los estudiantes

Idioma	Frecuencia	Porcentaje
Nuclear	6	66.7
Monoparental	3	33.3
Total	9	100,0

4.2.2. Análisis descriptivos relevantes.

En las siguientes tablas se muestra el análisis descriptivo relevante por niveles de acuerdo con las dimensiones de la variable dependiente:

Los resultados que se muestran en la tabla 6, muestran que antes de la aplicación del programa, en la evaluación del preprueba sobre la variable motricidad gruesa, el 100.0% de los estudiantes se encontraban en el nivel inicio; no obstante, este resultado cambió después de la aplicación del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, debido que, en la posprueba, el 77.8% de los estudiantes se ubicaron en nivel de logro y el, 22.2% en el nivel de proceso.

Tabla 6 - Nivel de evaluación de la motricidad gruesa

Niveles	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	9	100,0	0	0,0
Proceso	0	0,0	2	22,2
Logro	0	0,0	7	77,8
Total	9	100,0	9	100,0

Los resultados de la tabla 7, muestran que antes de la aplicación del programa, en la evaluación de preprueba, sobre la dimensión coordinación, el 100.0% de los estudiantes se encontraban en el nivel inicio; no obstante, este resultado cambió después de la aplicación del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, debido que, en la evaluación de posprueba, el 77.8% de los estudiantes se ubicaron en nivel de logro y el, 22.2% en el nivel de proceso.

Tabla 7 - Nivel de evaluación de la coordinación

Niveles	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	9	100,0	0	0,0
Proceso	0	0,0	2	22,2
Logro	0	0,0	7	77,8
Total	9	100,0	9	100,0

Los resultados de la tabla 8, muestran que antes de la aplicación del programa, en la evaluación de preprueba sobre la dimensión equilibrio, el 100.0% de los estudiantes se encontraban en el nivel inicio; no obstante, este resultado cambió después de la aplicación del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, debido que, en la evaluación de la posprueba el 66.7% de los estudiantes se ubicaron en nivel de logro y el 33.3% en el nivel de proceso.

Tabla 8 - Nivel de evaluación del equilibrio

Niveles	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	9	100,0	0	0,0
Proceso	0	0,0	3	33,3
Logro	0	0,0	6	66,7
Total	9	100,0	9	100,0

Los resultados de la tabla 9, demuestran que antes de la aplicación del programa, en la evaluación de preprueba sobre la dimensión lateralidad, el 100.0% de los estudiantes se

encontraban en el nivel inicio; no obstante, este resultado cambió después de la aplicación del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, debido que, en la evaluación de posprueba, el 66.7% de los estudiantes se ubicaron en nivel de logro y el, 33.3% en el nivel de proceso.

Tabla 9 - Nivel de evaluación de la lateralidad

Niveles	Antes		Después	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	9	100,0	0	0,0
Proceso	0	0,0	3	33,3
Logro	0	0,0	6	66,7
Total	9	100,0	9	100,0

4.3. Análisis bidimensional de la investigación

En las siguientes tablas se describen los resultados obtenidos enfatizando el género con la variable y las dimensiones en estudio. La tabla 10 muestra la comparación entre el género y la motricidad gruesa, en ella se observa que el 55.6% de estudiantes mujeres y el 44.4% hombres, alcanzaron el nivel de inicio en la evaluación de preprueba; sin embargo, este resultado cambió después de la aplicación del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, debido que, el 57.1% de los hombres y el 42.9% de las mujeres, se ubicaron en el nivel de logro, mientras que, el 50,0% de hombres y mujeres se situaron en el nivel de proceso en la evaluación de la posprueba.

Tabla 10 - Análisis comparativo entre el género y la motricidad gruesa

Género	Antes			Total	Después			Total
	Inicio	Proceso	Logro		Inicio	Proceso	Logro	
Masculino	44,4%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	50,0%	42,9%	44,4%
Femenino	55,6%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	50,0%	57,1%	55,6%
Total	100,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	100,0%	100,0%	100,0%

La tabla 11 muestra la comparación entre el género y la coordinación, en ella se observa que el 55.6% de estudiantes mujeres y el 44.4% de hombres, alcanzaron el nivel de inicio en la evaluación de preprueba; sin embargo, este resultado cambió después de la aplicación

del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, debido que, el 100.0% de estudiantes mujeres se ubicaron en el nivel de proceso, mientras que el 57,1% de hombres y el 42.9 de mujeres se situaron en el nivel de logro, en la evaluación de la posprueba.

Tabla 11 - Análisis comparativo entre el género y la coordinación

Género	Antes			Total	Después			Total
	Inicio	Proceso	Logro		Inicio	Proceso	Logro	
Masculino	44,4%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	0,0%	57,1%	44,4%
Femenino	55,6%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	100,0%	42,9%	55,6%
Total	100,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	100,0%	100,0%	100,0%

La tabla 12 muestra la comparación entre el género y el equilibrio, en ella se observa que el 55.6% de estudiantes mujeres y el 44.4% de hombres, alcanzaron el nivel de inicio en la evaluación de preprueba; sin embargo, este resultado cambió después de la aplicación del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, debido que, el 66.7% de mujeres y el 33.3% de hombres se ubicaron en el nivel de logro, mientras que el 66.7% de los hombres y el 33.3% de las mujeres se situaron en el nivel de proceso en la evaluación de la posprueba.

Tabla 12 - Análisis comparativo entre el género y el equilibrio

Género	Antes			Total	Después			Total
	Inicio	Proceso	Logro		Inicio	Proceso	Logro	
Masculino	44,4%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	66,7%	33,3%	44,4%
Femenino	55,6%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	33,3%	66,7%	55,6%
Total	100,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	100,0%	100,0%	100,0%

La tabla 13 muestra la comparación entre el género y la lateralidad, en ella se observa que el 55.6% de estudiantes mujeres y el 44.4% de hombres, alcanzaron el nivel de inicio en la evaluación de la preprueba; sin embargo, este resultado cambió después de la aplicación del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso

pedagógico”, debido que, el 66.7% de mujeres y el 33.3% de hombres se ubicaron en el nivel de logro, mientras que el 66.7% de los hombres y el 33.3% de las mujeres se situaron en el nivel de proceso en la evaluación de la posprueba.

Tabla 13 - Análisis comparativo entre el género y lateralidad

Género	Antes			Total			Después			Total
	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	
Masculino	44,4%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	66,7%	33,3%	44,4%		
Femenino	55,6%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	33,3%	66,7%	55,6%		
Total	100,0%	0,0%	0,0%	100,0%	0,0%	100,0%	100,0%	100,0%		100,0%

4.4. Análisis estadístico que responde a la investigación.

4.4.1. Prueba de bondad de ajuste.

Para determinar si los puntajes en las variables se aproximaban a una distribución normal, se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk, por ser la muestra menor a 50, el criterio para determinar la distribución normal es:

- a) $P\text{-valor} \geq \alpha$ Aceptar H_0 = Los datos provienen de una distribución normal.
- b) $P\text{-valor} < \alpha$ Aceptar H_1 = Los datos NO provienen de una distribución normal.

La Tabla 14 muestra los resultados del análisis de normalidad donde la motricidad gruesa y la coordinación presentan una distribución normal, por lo tanto, para comparar las medias se utilizó la prueba de T de Student para muestras relacionadas, mientras que el equilibrio y lateralidad no presentan una distribución normal, por lo tanto, para comparar las medias se utilizó la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon una prueba no paramétrica.

Tabla 14 - Pruebas de normalidad – Ajuste de Bondad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gf	Sig.
Motricidad gruesa	,899	9	,247
Coordinación	,870	9	,122
Equilibrio	,792	9	,017
Lateralidad	,769	9	,009

4.4.2. Prueba de hipótesis de la variable Motricidad Gruesa.

Para realizar la prueba de hipótesis se ha cumplido con los siguientes pasos:

Formulamos la hipótesis nula y alternativa

H₀: $\mu^1 = \mu^2$ La aplicación del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, no tiene efectividad significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes quechuahablantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Pública N° 432-52 de la comunidad de San Rafael del distrito de Socos, Huamanga, Ayacucho, 2017.

H_a: $\mu^1 \neq \mu^2$ La aplicación del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, tiene efectividad significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes quechuahablantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Pública N° 432-52 de la comunidad de San Rafael del distrito de Socos, Huamanga, Ayacucho, 2017.

Estadístico de prueba

La técnica estadística de prueba es:

$$t = \frac{\bar{X}_d}{S_d / \sqrt{n}}$$
$$\bar{X}_d = \frac{\sum_{i=1}^n X_{i1} - X_{i2}}{n}$$
$$S_d = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (d_i - \bar{X}_d)^2}{n-1}}$$

Figura 2 Estadístico de prueba - variable Motricidad Gruesa

\bar{X}_d = Media aritmética de las diferencias

S_d = Desviación estándar de las diferencias

n = Número de sujetos de la muestra

En la Tabla 15, se observa que la media de la posprueba de los estudiantes es de 34.44 puntos con una desviación estándar de 3.504, mientras que la media de la preprueba es de 13.78 puntos, con una desviación estándar de 1.093.

Tabla 15 - Comparación de media entre la posprueba y la pre prueba

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Posprueba	34.44	9	3.504	1.168
Preprueba	13.78	9	1.093	0.364

En la tabla 16 se muestra los resultados de la prueba *t* para muestras relacionadas; se observa una diferencia de la media de la posprueba en relación a la preprueba, la diferencia de la media es de 20.667 puntos. Asimismo, el valor *p* (sig.) $0,000 < 0,05$, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, donde se demuestra que el programa “los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” mejoró significativamente la motricidad gruesa de los estudiantes.

Tabla 16 - Prueba de T de student de la variable motricidad gruesa.

	Diferencias emparejadas				T	Gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior				Superior
Posprueba Preprueba	20,667	2,828	,943	18,493	22,841	21,920	8	,000

Regla de decisión

$p < \alpha =$ rechaza H_0

$p \geq \alpha =$ acepta H_0

Siendo $\alpha = 0,05$

Como el estadístico de prueba cae en la región de rechazo, el valor $t_{cal} = 21.920 > t_{crít} = 1.859$, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existen diferencias estadísticamente

significativas con un nivel de confianza del 95%, entre la media obtenidas antes y después de la aplicación del programa “los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”.

4.4.3. Prueba de hipótesis específica 1. Dimensión: Coordinación.

Para realizar la prueba de hipótesis se ha cumplido con los siguientes pasos:

Formulamos la hipótesis nula y alternativa

H₀: $\mu^1 = \mu^2$ La aplicación del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, no tiene efectividad significativa en el desarrollo de la coordinación en los estudiantes quechuahablantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Pública N° 432-52 en la comunidad de San Rafael del distrito de Socos, Huamanga, Ayacucho, 2017.

H_a: $\mu^1 \neq \mu^2$ La aplicación del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, tiene efectividad significativa en el desarrollo de la coordinación en los estudiantes quechuahablantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Pública N° 532-52 en la comunidad de San Rafael del distrito de Socos, Huamanga, Ayacucho, 2017.

Estadístico de prueba

La técnica estadística de prueba es:

$$t = \frac{\bar{X}_d}{S_d / \sqrt{n}}$$

$$\bar{X}_d = \frac{\sum_1^n x_{i1} - x_{i2}}{n}$$

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

Figura 3 Estadístico de prueba - dimensión coordinación

\bar{X}_d = Media aritmética de las diferencias

S_d = Desviación estándar de las diferencias

n = Número de sujetos de la muestra

En la Tabla 17, se observa que la media de la posprueba de los estudiantes es de 10.67 puntos con una desviación estándar de 1.225, mientras que la media de la preprueba, es de 4.44 puntos, con una desviación estándar de 0.500.

Tabla 17 - Comparación de media entre la posprueba y la preprueba

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Posprueba	10.67	9	1.225	0.408
Preprueba	4.33	9	0.500	0.167

En la tabla 18 se muestran los resultados de la prueba t para muestras relacionadas; se observa una diferencia de la media de la posprueba, en relación a la preprueba, la diferencia de la media es de 6.333 puntos, asimismo, el valor p (sig.) $0,000 < 0,05$, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, donde se demuestra que el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, mejoró significativamente la coordinación de los estudiantes.

Tabla 18 - Prueba de T de student de la variable motricidad gruesa.

	Diferencias emparejadas				T	Gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior				Superior
Posprueba Preprueba	6,333	,866	,289	5,668	6,999	21,939	8	,000

Regla de decisión

$p < \alpha$ = rechaza H_0

$p \geq \alpha$ = acepta H_0

Siendo $\alpha = 0,05$

Como el estadístico de prueba cae en la región de rechazo, el valor $t_{cal} = 21.939 > t_{crít} = 1.859$, se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existen diferencias estadísticamente significativas con un nivel de confianza de, 95% entre la media obtenidas antes y después de la aplicación del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”.

4.4.4. Prueba de hipótesis específica 2. Dimensión: Equilibrio.

Para realizar la prueba de hipótesis se ha cumplido con los siguientes pasos:

Formulamos la hipótesis nula y alternativa

H₀: $\mu^1 = \mu^2$ La aplicación del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, no tiene efectividad significativa en el desarrollo del equilibrio en los estudiantes quechuahablantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Pública N° 432-52 de la comunidad de San Rafael del distrito de Socos, Huamanga, Ayacucho, 2017.

H_a: $\mu^1 \neq \mu^2$ La aplicación del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, tiene efectividad significativa en el desarrollo del equilibrio en los estudiantes quechuahablantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Pública N° 432-52 de la comunidad de San Rafael del distrito de Socos, Huamanga, Ayacucho, 2017.

Estadístico de prueba

El estadístico de prueba no paramétrico a aplicarse es el Test de los rangos signados de Wilcoxon definida por:

$$Z_T = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Figura 4 Estadístico de prueba - dimensión equilibrio

Z= valor Z de la T de Wilcoxon

T= valor estadístico de Wilcoxon

n = tamaño de la muestra

Asumimos el nivel de confianza = 95% y Margen de error = 5% (0.05)

Cálculo del estadístico

Tabla 19 - Rangos obtenidos de la dimensión equilibrio

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Equilibrio – pos	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Equilibrio – pre	Rangos positivos	9 ^b	5,00	45,00
	Empates	0 ^c		
	Total	9		
a. Equilibrio pos < Equilibrio pre				
b. Equilibrio pos > Equilibrio pre				
c. Equilibrio pos = Equilibrio pre				

En la tabla 19 podemos observar 0 rangos negativos, 9 rangos positivos y 0 empates entre ambos, siendo el rango promedio 5,00. Esto significa que las puntuaciones del rango positivo de la dimensión equilibrio en la fase de la posprueba, fueron mayores en 9 oportunidades que en la fase de la preprueba, al efectuarse el respectivo contraste.

Tabla 20 - Prueba de Wilcoxon de la dimensión equilibrio

	Preprueba – Posprueba
Z	-2,699 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,007

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Regla de decisión

$p < \alpha =$ rechaza H_0

$p \geq \alpha =$ acepta H_0

Siendo $\alpha = 0,05$

Los datos obtenidos en la tabla 19, nos muestran que el valor encontrado de (Z) es de, 2.699 y el valor de significancia es de, 007 ($p < 0.05$), por ello podemos afirmar que existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula; por lo que se acepta la hipótesis alterna, es decir existen diferencias significativas entre las puntuaciones de la preprueba y la posprueba. En efecto, la aplicación del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, mejoró significativamente el equilibrio de los estudiantes.

4.4.5. Prueba de hipótesis específica 3. Dimensión: Lateralidad.

Para realizar la prueba de hipótesis se ha cumplido con los siguientes pasos:

Formulamos la hipótesis nula y alternativa

H₀: $\mu^1 = \mu^2$ La aplicación del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, no tiene efectividad significativa en el desarrollo de la lateralidad en los estudiantes quechuahablantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Pública N° 432-52 de la comunidad de San Rafael, distrito de Socos, Huamanga, Ayacucho, 2017.

H_a: $\mu^1 \neq \mu^2$, La aplicación del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, tiene efectividad significativa en el desarrollo de la lateralidad en los estudiantes quechuahablantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Pública N° 432-52 de la comunidad de San Rafael, distrito de Socos, Huamanga, Ayacucho, 2017.

Estadístico de prueba

El estadístico de prueba no paramétrico a aplicarse es el Test de los rangos signados de Wilcoxon definida por:

$$Z_T = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Figura 5 Estadístico de prueba - dimensión lateralidad

Z= valor Z de la T de Wilcoxon

T= valor estadístico de Wilcoxon

n = tamaño de la muestra

Asumimos el nivel de confianza = 95% y Margen de error = 5% (0.05)

Cálculo del estadístico

Tabla 21 - Rangos obtenidos de la dimensión lateralidad

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Lateralidad_pos	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Lateralidad_pre	Rangos positivos	9 ^b	5,00	45,00
	Empates	0 ^c		
	Total	9		
a. Lateralidad pos < Lateralidad pre				
b. Lateralidad pos > Lateralidad pre				
c. Lateralidad pos = Lateralidad pre				

En la tabla 21 podemos observar 0 rangos negativos, 9 rangos positivos y 0 empates entre ambos, siendo el rango promedio 5,00. Esto significa que las puntuaciones del rango positivo de la dimensión lateralidad en la fase de la posprueba, fueron mayores en 9 oportunidades a diferencia de la fase de la preprueba al efectuarse el respectivo contraste.

Tabla 22 - Prueba de Wilcoxon de la dimensión lateralidad

	Preprueba – Posprueba
Z	-2,716 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,007

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Regla de decisión

$p < \alpha =$ rechaza H_0

$p \geq \alpha =$ acepta H_0

Siendo $\alpha = 0,05$

Los datos obtenidos en la tabla 22 muestran que el valor encontrado de (Z) es de, 2.716 y el valor de significancia de, **007** ($p < 0.05$), por ello podemos afirmar que existe suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula; por lo que se acepta la hipótesis alterna, es decir, existen diferencias significativas entre las puntuaciones de la preprueba y la posprueba. Por lo tanto, la aplicación del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, mejoró significativamente la lateralidad de los estudiantes.

Capítulo V: Conclusiones y recomendaciones

5.1. Conclusiones

Después de analizar los datos obtenidos mediante la ejecución de la presente investigación, la investigadora llega a las siguientes conclusiones:

1. El programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, es eficaz para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Pública N° 432-52 de la comunidad de San Rafael, distrito de Socos, Huamanga, Ayacucho, 2017, debido que los resultados obtenidos a través la prueba t de *student*, para muestras relacionadas evidencian el valor $t \text{ cal} = 21.920 > t \text{ crít} = 1.859$ y un nivel de significancia $p = 0.000 < 0.05$, asimismo, en la evaluación de la preprueba, el 100% de los estudiantes se encontraban en el nivel inicio; no obstante, este resultado varió luego de la aplicación del programa, dado que en la posprueba, el 77.8% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro y el 22.2% el nivel de proceso.
2. El programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, es eficaz en el desarrollo de la coordinación de los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Pública N° 432-52 de la comunidad de San Rafael del distrito de Socos, Huamanga, Ayacucho, 2017, debido que los resultados obtenidos a través la prueba t de *student* para muestras relacionadas, evidencian el valor $t \text{ cal} = 21.939 > t \text{ crít} = 1.859$ y un nivel de significancia $p = 0.000 < 0.05$; asimismo, en la evaluación de la preprueba, el 100% de los estudiantes se encontraban en el nivel inicio; no obstante, cambió después de la aplicación del programa, debido que en la posprueba el 77.8% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro y el 22.2% el nivel de proceso.

El programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, es eficaz para el desarrollo del equilibrio de los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Pública N° 432-52 de la comunidad de San Rafael, distrito de Socos, Huamanga, Ayacucho, 2017, debido que en la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas, muestra un valor $Z = -2.699$ y un nivel de significancia $p = 0.07 < 0.05$; asimismo, en la evaluación de la preprueba, el 100% de los estudiantes se encontraban en el nivel inicio, sin embargo este resultado tuvo una variación luego de la aplicación del programa, debido que en la evaluación de posprueba, el 66.7% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro y el 33.3% el nivel de proceso respectivamente.

El programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, es eficaz en el desarrollo de la lateralidad de los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa Pública N° 432-52 de la comunidad de San Rafael, distrito de Socos, Huamanga, Ayacucho, 2017, debido que en la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas, muestra un valor $Z = -2.716$ y un nivel de significancia $p = 0.07 < 0.05$; asimismo, en la evaluación de la preprueba, el 100% de los estudiantes se encontraban en el nivel inicio, sin embargo este resultado tuvo una variación después de la aplicación del programa, dado que en la evaluación de posprueba el 66.7% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro y el 33.3% el nivel de proceso.

5.2. Recomendaciones.

Teniendo en cuenta la efectividad del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, para mejorar la motricidad gruesa, se recomienda lo siguiente:

1. Realizar investigaciones futuras con una muestra más extensa sobre la motricidad gruesa en estudiantes quechua hablantes, para evidenciar la eficacia del programa y obtener mejores resultados
2. Fomentar en los docentes el uso de estrategias y actividades didácticas según la edad y su contexto socio cultural, para que de este modo desarrollen y potencien su motricidad gruesa como parte de una educación integral, que abarque no solo en el área psicomotor, sino también todos los aprendizajes curriculares acorde a su grado.
3. Considerar el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico”, en niños de educación inicial para aminorar los problemas de motricidad gruesa.
4. Los docentes de inicial deben ser entes facilitadores en el desarrollo de habilidades y potencialización de la motricidad gruesa en cada una de sus clases.
5. Aprovechar, el tiempo al máximo, dentro y fuera del aula, realizando ejercicios que desarrollen la motricidad gruesa.
6. Fomentar la participación periódica de los docentes del nivel inicial en diplomados, seminarios, capacitaciones y talleres que involucren el desarrollo de estrategias de la motricidad gruesa.
7. Realizar actividades vivenciales durante el desarrollo de la motricidad gruesa involucrando a los padres de familia y la comunidad.
8. Promover en los estudiantes el hábito del desarrollo psicomotor, a través de talleres vivenciales que involucre la participación de la comunidad educativa.

9. Fomentar en los docentes el uso de estrategias didácticas innovadoras, que permitan mejorar el desarrollo psicomotor.

Referencia

- Abanto Cinthia, & Gutiérrez Robby. (2016). Los juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad gruesa. *In Crescendo. Educación Y Humanidades*. 2016, 3(2), 183–190. Retrieved from <http://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo-educacion/article/view/1387/1134>
- Aguilera Evrling, Martínez José, T. G. (2014). *Estudio de la coordinación motora gruesa en niños de primer grado de primaria de las Instituciones Educativas Municipales "Víctor Andrés Belaunde 1287 y "Amauta II 216 - 1285" del distrito de Ate - Lima año 2014*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Retrieved from http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/580/1221_Tesis_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Amanda Herrera, Luisa Lastra, diana P. (2014). *El arte infantil como herramienta pedagógica de motricidad fina en niños y niñas de cinco años*. Ibagué : Universidad del Tolima, 2015. Retrieved from http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1412/1/RUT-JCDA-spa-2014-El_arte_infantil_como_herramienta_pedag%C3%B3gica_de_motricidad_fina_en_ni%C3%B1os_y_ni%C3%B1as_de_cinco_a%C3%B1os.pdf
- Ardanaz Tamara. (2009). La psicomotricidad en educación infantil. Granada: CSI-CSIF Enseñanza Andalucía. Retrieved from https://www.academia.edu/2466532/Psicomotricidad_y_educaci%C3%B3n_infantil
- Berruezo, P. P. (2000a). El contenido de la Psicomotricidad. *Psicomotricidad: Practcas Y Conceptos*, 1, 43–99. Retrieved from <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>
- Berruezo, P. P. (2000b). El contenido de la Psicomotricidad. *Psicomotricidad: Practcas Y*

- Conceptos*, 37(2000), 43–99. Retrieved from <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>
- Borrero Moreno William. (2016). *Aporte de una actividad física en el mejoramiento de la motricidad gruesa y la detección temprana de su retraso en niños de 4-5 años*. Santiago de Cali. Retrieved from <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/9339/3/3484-0510854.pdf>
- Caiza Luis, C. F. (2016). *Automatización de actividades lúdicas mentales mediante el uso de interfaces naturales de usuario, para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños con discapacidad intelectual de primero a décimo año de educación general básica de la unidad educat*. Universidad Nacional de Chimborazo. Retrieved from <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2893/1/UNACH-FcehT-TG-Form-2016-000016.pdf>
- Castillejo Emilio, P. R. (2015). *El juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución educativa inicial N° 230 de la Provincia de Huari región Ancash- 2014*. Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo. Retrieved from <http://repositorio.unasam.edu.pe/bitstream/handle/Unasam/1341/tesis4222015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chavéz Marjorie. (2015). *Juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de segundo grado del centro de educación básica “Segundo Cisneros Espinoza”, Cantón la Libertad, Provincia de Santa Elena, año lectivo 2014-2015*. Universidad Estatal Península de Santa Elena. Retrieved from <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2890/1/UPSE-TEB-2015-0175.pdf>
- Cisneros Alicia. (2017). *Guía de juegos aprendo a ser feliz jugando para el desarrollo de la motricidad gruesa*. Universidad Nacional de Chimborazo. Retrieved from

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3770/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0031.pdf>

Corredor Rios, B. (2013). Actividades Ludicas para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de 103 del colegio el Porvenir I.E.D. Bogota: colegio el porvenir i.e.d nucleo tecnico area taller de confrontacion proyecto integrador de semestre. Retrieved from <https://proyectointegradorsemestre.files.wordpress.com/2014/02/motricidad-gruesa-nic3b1ez-2013.pdf>

De la Cruz Angela, Figueroa Geraldine, H. A. (2015). *La expresión plástica y su relación con el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa particular Karol Wojtyla Praderas de Pariachi, Ugel 06- ATE*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Retrieved from http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/857/TL_EI-Nt_C92_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Egoavil Cuadrado Nohelia Janeth. (2015). *El uso del juego "Mira como me veo"y el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de la I.E.240 Carlitos en la ciudad de la Merced - Junín, durante el periodo lectivo 2015*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Retrieved from http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1297/TM_CE-Pa_3070_EI_-_Egoavil_Cuadrado.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ENESO. (2016). Desarrollar la motricidad gruesa. Retrieved October 2, 2018, from <http://www.eneso.es/blog/desarrollar-la-motricidad-gruesa/>

Fancis Amasifuen, I. U. (2015). Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 “Niños del saber” del distrito de Punchana-2014, 1–98. Retrieved from http://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/4035/Fancis_Tesis_Tí

tulo_2014_pdf.pdf?sequence=1

Fiallos Gómez Lorena Maribel. (2016). *Estimulación acuática y su influencia en el área motriz gruesa en niños especiales en el centro de Discapacidades San José de Huambalo, Provincia de Tungurahua*. universidad Técnica de Ambato. Retrieved from [http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23458/2/Fiallos Gómez%2CLorena Maribel.pdf](http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23458/2/Fiallos_Gómez%2CLorena_Maribel.pdf)

Franco Sandra. (2009). *Aspectos que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal: Preescolar el Arca*. Corporación universitaria lasallista facultad de de ciencias sociales y educación licenciatura en preescolar caldas. Retrieved from [http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/773/1/Aspectos que influyen en la motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal-preescolar el ar.pdf](http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/773/1/Aspectos_que_influyen_en_la_motricidad_gruesa_de_los_niños_del_grupo_de_maternal-preescolar_el_ar.pdf)

Herrera, A. M. (2009). Las estrategias de aprendizaje. *Innovación Y Experiencias Educativas*, 16, 1–14. Retrieved from http://prepajocotepec.sems.udg.mx/sites/default/files/estrategias_herrera_capita_0.pdf

Huayama Yaniret. (2016). *Eficacia del programa “Me divierto mirando lo que hacen mis manitas” en el desarrollo de la coordinación viso manual, en niños y niñas de 4 años, del nivel inicial del colegio adventista “El Buen Maestro” de Quillabamba-cusco - 2014*. Universidad Peruana Unión. Retrieved from [file:///C:/Users/TOSHIBA/Downloads/Yaniret_Tesis_bachiller_2016\(1\).pdf](file:///C:/Users/TOSHIBA/Downloads/Yaniret_Tesis_bachiller_2016(1).pdf)

Ivan Pineda, R. T. (2016). *Aplicación del método ORFF para desarrollar la Psicomotricidad Gruesa en niños y niñas de cuatro años de edad en la IEI Nuevo Perú de la ciudad de Juliaca, 2016*. Retrieved from http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/2997/Pineda_Gutierrez_Ivan

[_Omar_Turpo_Sucari_Rene_Agusto.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Jaifa Conde. (2013a). *Elaboración y aplicación de una guía de estrategias de expresión corporal “La batalla del movimiento” para desarrollar la motricidad gruesa en las niñas y niños de tres a cuatro años de edad del centro de educación inicial municipal N° 4 de la ciudad de R.* Universidad nacional de Chimborazo. Retrieved from <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2275/1/UNACH-EC-IPG-2015-0007.pdf>

Jaifa Conde. (2013b). *Elaboración y aplicación de una guía de estrategias de expresión corporal “La batalla del movimiento” para desarrollar la motricidad gruesa en las niñas y niños de tres a cuatro años de edad del centro de educación inicial municipal N° 4 de la ciudad de R.* Univesrsidad Nacional de Chimborazo Vicerrectorado. Retrieved from <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2275/1/UNACH-EC-IPG-2015-0007.pdf>

Jara Johanna. (2012). *Las rondas infantiles y el desarrollo de la motricidad gruesa, de los de primer año de educación general basica paralelo “A”, del Centro Infantil “San Luis Rey de Francia”, Parroquia San Luis. Cantón Riobamba. Provincia de Chimborazo. Periodo 2012 - 2013.* Universidad Nacional de Chimborazo. Retrieved from <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1609/1/UNACH-FCEHT-TG-E.PARV-000009.pdf>

Jose Ortiz. (2015). *La motricidad fina en el desarrollo de la pre escritura de los niños y niñas que asisten al centro de desarrollo infantil Melitas Garden, de la ciudad de Ambato.* Universidad Técnica de Ambato Facultad Carrera de Estimulación Temprana. Retrieved from [http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/15903/2/Ortiz Moreta%2C José Luis.pdf](http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/15903/2/Ortiz_Moreta%2C_José_Luis.pdf)

- Karla Martínez. (2014). *La dactilopintura y su incidencia en la motricidad fina en los niños y niñas del centro de educación inicial "Mañanitas" del Cantón Píllaro, de la provincia de Tungurahua*. Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias Humanas y de la educación. Retrieved from http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/7505/1/FCHE_LEP_550.pdf
- Lara Jara Mónica del Pilar. (2017). *Técnicas activas para el desarrollo de la motricidad en los niños y niñas en educación Inicial de la unidad educativa cinco de junio de Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo durante el periodo 2011 - 2012*. Universidad Nacional de Chimborazo.
- López Carmen. (2016). *Aplicación de juegos en movimiento para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años en Institución Educativa Pública 215, Trujillo 2016*. Universidad César Vallejo Facultad de Educación e Idiomas. Retrieved from http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/469/Lopez_sc.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lujan Aguilar y Ivania Adaliz. (2016). *Influencia del huayno en la motricidad gruesa de los niños de cuatro años de la I.E. N° 209 "Santa Ana" de la ciudad de Trujillo, 2016*. Retrieved from <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/Unitru/9089/LujanAGUILAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Macha Oscanoa, B., Gabriela Bach Prado Rafael, P., Patricia, G., & Donatila, T. L. (2015). *Relación de la psicomotricidad y la escritura en los niños de cinco años en la institución educativa particular de educación inicial Howard Gardner Ugel 06 - ATE*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Retrieved from http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1090/TL_EI-Ei_M13_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- María Pons. (2014). *Aportaciones de la estimulación musical en niños y niñas de 2 a 3*

- años, con la colaboración de los padres, al proceso de adquisición de las conductas sociales y actitudinales: estudio de caso.* Universidad de Barcelona. Retrieved from https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/390941/MDPR_Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- María Ruitón y Carla Tamayo. (2015). Juegos lúdicos para la mejora de la motricidad gruesa. *Artículo*, 2(2), 20–29. <https://doi.org/10.1007/s11356-017-0985-z>
- Mariana campos, Ingrid Chacc, & Patricia Gálvez. (2006). El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa, 1–376. Retrieved from http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf
- Mejía Vilma. (2014). *Influencia de las dinámicas grupales en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de la I.E.P “San José Marelló” - Huaraz - 2014.* Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.
- Ministerio de Educación. (2016). Resolución Ministerial 281-2016-MINEDU, Aprueba el Currículo Nacional de la Educación Básica. - Modificado mediante Resolución Ministerial 159-2017-ED. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Mónica Pilamunga. (2013). *La ludo terapia y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as de 1 a 2 años del Centro Infantil del Buen Vivir “Laurita Isabel” de la Parroquia Pilahuin del Canton Ambato de la provincia de Tungurahua.* Retrieved from http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/6395/1/FCHE_LEP_455.pdf
- Pacheco Montesdeoca Guadalupe. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial.* Quito - Ecuador: primera edición Quito - Ecuador . Retrieved from http://www.runayupay.org/publicaciones/psicomotricidad_nivel_inicial.pdf
- Pazmino Gavilanes, M. C., & Proano Hidalgo, P. E. (2009). *Elaboración y Aplicación de un Manual de Ejercicios Para el Desarrollo de la Motricidad Gruesa Mediante la*

- Estimulación en Niños/as de dos a tres Años en la Guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008-2009.* Universidad técnica de Cotopaxi. Retrieved from <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/325/1/T-UTC-0315.pdf>
- Pedro Berruezo. (2008). El contenido de la psicomotricidad reflexiones para la delimitación de su ámbito teórico y práctico. *Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 22(2), 34. Retrieved from <http://www.redalyc.org/html/274/27414780003/>
- Pimienta, J. H. (2012). *Estrategias de enseñanza aprendizaje.* Pearson. Argentina. <https://doi.org/10:84-7827-158-9>
- Quiñonez Juan. (2014a). *Sistema de juegos recreativos que estimulen la motricidad gruesa en edades de 3 a 4 años en el centro infantil del buen vivir mi pequeño mundo, Cantón la Libertad, PProvincia de Santa Elena, año 2014.* Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://doi.org/10.1557/mrs2007.41>
- Quiñonez Juan. (2014b). *Sistema de juegos recreativa que estimulen la motricidad gruesa en edades de 3 a 4 años en el centro infantil del buen vivir mi pequeño mundo, Cantón la Libertad, Provincia de Santa Elena, año 2014.* Universidad Estatal Península de Santa Elena. Retrieved from <http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2098/1/UPSE-TEF-2015-0021.pdf>
- Quispe Mamani Santusa. (2016). *Nivel de psicomotricidad en los niños de cuatro años de edad de la institución educativa inicial 251 del distrito, Provincia de Lampa, Región Puno.* Universidad Católica los Ángeles Chimbote. Retrieved from http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1612/Psicomotricidad_nivel_coordinacion_quispe_mamani_santusa_dionisia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramírez Wendy. (2016). *Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material*

concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 años de edad en el programa no escolarizado de educación inicial set pequeños angelitos pueblo joven miraflores bajo en el distrito de Chimbote en el año 2014. Universidad Católica los ángeles Chimbote Facultad de Educación y humanidades escuela profesional de educación . Retrieved from http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1312/Juegos_Ludicos_Ramirez_Campos_Wendy_Carolina.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rosada Hernández Silvia. (2017). *Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria.* Universidad Rafael Landívar. Retrieved from <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Rosada-Silvia.pdf>

Samaniego y Asadobay. (2016). *El uso de arenero como recurso didáctico en el desarrollo de la motricidad en los niños de educación Básica Inicial II de la unidad educativa cristiana Verbo de Riobamba, provincia de Chimborazo durante el año lectivo 2015-2016.* Universidad Nacional de Chimborazo. <https://doi.org/scielo.org>

Silvia Yuri, C. M. (2011). *El juego y el desarrollo de la motricidad gruesa, de los niños del primer año de educación básica, de la Parroquia Lizarzaburu, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2010-2011.* Universidad Nacional de Chimborazo. Retrieved from <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2647/1/UNACH-Fceht-tg-e.parv-2014-000009.pdf>

Tenillo. (2014). *“técnicas y procedimientos para desarrollar la motricidad en los niños y niñas con discapacidad, en el centro de fisioterapia san benito, del barrio 28 de mayo, cantón la libertad, provincia de santa elena, año 2013.”* Universidad Estatal Península de Santa Elena.

- Vallejo María. (2017). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del nivel inicial 1 en la unidad educativa “Federico González Suárez”, Cantón Alausí provincia de Chimborazo periodo 2016*. Universidad Nacional de Chimborazo. Retrieved from <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3712/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0029.pdf>
- Vilca, N. L. (2016). *Nivel de psicomotricidad en los niños y niñas de tres y cuatro años de la Institución educativa inicial 302 Cruzani del distrito de llave, Provincia de el Collao, Región Puno, año 2016*. Tesis. Universidad Católica los Ángeles Chimbote. Retrieved from http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1352/Psicomotricidad_Coordinación_Choque_Ccallo_Noemi.pdf?sequence=1
- Villareal Elaine. (2015). *El campo de expresión y apreciación artística como estrategia de intervención docente para favorecer las capacidades motrices finas en niños de primero y segundo grado de preescolar*. Universidad de Montemorelos Escuela Normal Profa. Carmen A. Rodríguez Facult. Retrieved from <http://dspace.biblioteca.um.edu.mx/xmlui/bitstream/handle/20.500.11972/482/DanetteVillarreal.pdf?sequence=1>
- Villavicencio Natalia. (2013). *Desarrollo psicomotriz y proceso de aprestamiento a la lectoescritura en niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela “Nicolas Copérnico” de la ciudad de Quito. Propuesta de una Guía de ejercicios psicomotores para la maestra parvularia*. Universidad Central del Ecuador. Retrieved from <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1843/1/T-UCE-0010-281.pdf>
- Vizcaíno Rosa. (2015). *Elaboración de un manual para desarrollar la motricidad gruesa de los niños-niñas de 4 a 5 años con síndrome de down, en la parroquia el corazón,*

Cantón Pangua, Periodo 2011-2012. Universidad Técnica de Cotopaxi unidad académica de ciencias administrativas y humanísticas. Retrieved from <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3003/1/T-UTC-3193.pdf>

White, E. G. (2012). *Perspectiva de la educación Cristiana.*

White, E. G. de. (1995). *Consejos para los Maestros, padres y alumnos acerca de la Educación Cristiana. Biblioteca Del Espiritu de Profecía, 2, 557.*

White, E. G. De. (1899). *consejos sobre la salud, 692.* Retrieved from http://comadpp.org/docs/Consejos_sobre_la_Salud.pdf



Anexos



Anexo 1 - Programa 'Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recursos pedagógicos'

UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
Escuela Profesional de Educación



Una Institución Adventista



PROGRAMA

“Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años

Autora:

Guadalupe De La Peña Gaspar

Ñaña, Lima, Perú 2018



Datos informativos

- **Institución Educativa** : N°432-52-/Mx-U San Rafael
- **Usuarios** : Estudiantes de 4 y 5 años del nivel inicial
- **N° de estudiantes** : 9 estudiantes
- **Duración** : 13 sesiones
- **Fecha de inicio** : 19/Junio / 2017
- **Fecha de término** : 10 /Octubre / 2017

Definición del programa:

Es un conjunto de actividades formuladas con la finalidad de incentivar y mejorar de manera dinámica capacidades de la motricidad gruesa, en los estudiantes a través de diferentes estrategias didácticas, el programa se desarrolló a través de las sesiones de aprendizajes; cada sesión con un instrumento de evaluación, donde se midió el logro de los las tres dimensiones lateralidad, equilibrio y coordinación de los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años de la I.E. N° 432-52 San Rafael, Socos, Ayacucho, 2017.

Fundamentación:

Los problemas que presentan en las zonas rurales es que hay poca importancia de la búsqueda de las estrategias y de los recursos pedagógicos en el proceso de enseñanza por parte de los docentes del desarrollo de la motricidad gruesa, de igual manera los padres de familia desconocen la importancia del desarrollo de la motricidad gruesa, por lo cual este programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” tiene el objetivo de contribuir en el desarrollo de la motricidad gruesa . La propuesta consiste en una secuencia de sesiones planificadas y ejecutadas. Respecto a su desarrollo, se realizó de manera vivencial entre ellos tenemos los juegos didácticos que son referentes a los movimientos de las partes motoras, canciones interactivas. Donde los estudiantes son los fueron los protagonistas, cada sesión desarrollado siguió una secuencia didáctica. Lo que permitió lograr a desarrollar la motricidad gruesa a base de estrategias de juegos didácticos y las canciones interactivas de los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho. No debemos olvidar que el desarrollo de la motricidad gruesa, ya que es un pilar muy importante en la educación preescolar. Por ello se debe desarrollar en edades tempranas.

Competencias:

Para la competencia, “realiza diferentes tipos de movimientos corporales en posiciones variadas con su cuerpo; balanceo, rodar bajar saltar, reptar correr caídas, gatear, subir giros” el objetivo principal de este programa fue, desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa San Rafael, Socos, Huamanga, Ayacucho.

Desempeños

N°	Nombre de sesiones de aprendizaje	Contenido	Estrategias
Unidad I (Coordinación)			
1	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.	Se dibuja un círculo en el patio para cada uno de los niños, que deben saltar sin salir del círculo.	Canción de “Cabeza, hombros, rodillas y pies” Juego de “Pukllasun hapinakuypi”
2	Caminamos 10 pasos llevando un vaso lleno de agua.	Se dibuja una línea y los niños llevan un vaso lleno de agua camina 10 pasos.	Juegos de “Juguemos en el bosque”, “Puqllasun paka pakapi”
3	Coordina bien sus movimientos.	En el patio se arma con conos, aros, sogas, palos y con las tizas marcamos para que realicen las actividades.	Canciones de “Al son del cocodrilo”, “Saltan los conejos”, “Los árboles se mesen” y el juego “Sacha tiray”
4	Realiza movimientos con las partes gruesas de su cuerpo.	Se dibuja una línea en ello los niños se forman a cada uno se les entrega conos de papel higiénico y pelotas, llevaran caminado, saltando.	Canciones de “Mi cuerpo en movimiento”, “Ririw ririw mariposita”
Unidad II (Equilibrio)			
5	Camina en puntas de pies 6 o más.	Se dibuja un círculo con una línea, luego los niños se paran en el círculo en puntas y al finalizar los niños caminan en la línea seis pasos.	Juego de “Juguemos en el bosque”, Canción de “Wasita ruway”
6	Salta 20 centímetros con los pies juntos.	Se dibuja un círculo de 20 centímetros luego una línea otro círculo uniendo los niños saltan.	Canciones de “Soy una serpiente”, “Soy una taza”
7	Se para en un pie sin apoyo 5 segundos a más.	En el círculo los niños se paran en un pie durante 5 segundos o más.	Canciones de “La batalla del movimiento”, “puka Kuchi”, Juego de “San miguel”
8	Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más.	En el círculo los niños se paran en un pie durante 10 segundos o más.	Canciones de “Saltan los conejitos”, “Chiwchichakunas nin chilak chilak”, “El sapo”
Unidad III (Lateralidad)			
10	Camina hacia adelante topando talón y punta.	Se forman en fila dibujamos una línea para caminar hacia adelante topando su talón.	Juego de “Juguemos en el bosque” y Canciones de “La gallina turuleca”, “Saltan los conejos”, “En la granja de mi tío”
11	Camina hacia atrás tocando punta y talón.	Se forman en fila dibujamos una línea para caminar hacia atrás topando su talón.	Canciones de “Soy una serpiente”, “Soy una taza”,
12	Lanza una pelota en una dirección determinada.	Se forman torres de latas y lanzan una pelota a la dirección de la torre.	Canciones de “Mi cuerpo en movimiento”, “La vaca loca”,
13	Se desplaza hacia la derecha e izquierda.	Colocamos juego del STOP, globos, palos, sogas realizan actividades de la derecha e izquierda.	Canciones de “soy una serpiente”, “cabeza hombros rodillas y pies” y juegos como el STOP, pasamos globos, saltan en sogas.

Organización:

Contenidos a desarrollarse	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre
Examen de entrada	X				
Unidad I (Coordinación)					
Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.	X				
Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua.	X				
Coordina bien sus movimientos.		X			
Realiza movimientos con las partes gruesas de su cuerpo.		X			
Unidad II (Equilibrio)					
Camina en puntas de pies 6 o más.		X			
Salta 20 centímetros con los pies juntos.			X		
Se para en un pie sin apoyo 5 segundos a más.			X		
Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más.				X	
Salta en un pie 3 o más veces sin apoyo.				X	
Unidad III (Lateralidad)					
Camina hacia adelante topando talón y punta.				X	
Camina hacia atrás tocando punta y talón.				X	
Lanza una pelota en una dirección determinada.				X	
Se desplaza hacia la derecha e izquierda.					X
Examen de salida					X

Descripción de las estrategias del programa

Estrategias para desarrollar la motricidad gruesa

1. Juegos

La aplicación de esta estrategia consiste en realizar diferentes actividades mediante juegos para lo cual se necesitará de varios juegos didácticos a partir de ello desarrollaran actividades que puedan favorecer en el desarrollo de la motricidad gruesa.



Pukllasun hapinakuypi kachin uchunchay

Este juego consiste que los niños van a jugar en Kachin uchunchay al niño que le toque atrapara a todos sus compañeros.

Juego “Kachin uchunchay” este juego jugaron de la siguiente manera todos los niños se forman en fila y se sientan donde la maestra comienza cantando Kachin uchunchay sakala puertanchay san miguel ángel al niño que le toque la palabra ángel doblara su rodilla así de la misma manera continuara cantando los niños que ya

doblaron sus dos rodillas se irán a esconderse hasta que quede dos niños uno de ellos atraparan a todos sus compañeros después de terminar de cantar la canción.

Recursos: Aros, tizas.



Juguemos en el bosque

Los realizan el juego del lobo formando una ronda mientras que canten, juguemos en el bosque, mientras el lobo este, juguemos en el bosque, mientras el lobo esta y mientras jugamos el lobo dirá, y mientras jugamos el lobo dirá “me estoy levantando” (bis) Juguemos en el bosque, mientras el lobo esta (bis), cantaran hasta que terminen luego el niño que hace de lobo los atrapara a todos sus compañeros. **Recursos:** mascararas del lobo, tizas. **Puqllasun paka pakapi**Consiste en que uno de los niños va ser quien atrapa a los demás que están

escondidos, el niño que le va atrapar comienza cantando puka huchi kapullawara hasta que termine esta canción los demás niños tendrán que esconderse.

Recursos: telas, tizas, campana.

Sacha tirayEste juego consiste en que los niños y niñas se sientan en fila y dos niños (as) pregunta a cada uno de ellos ¿qué árbol son? y dónde o en qué país se encuentra su raíz, luego los dos niños tratan de armar una casa con los niños.

Recursos: tizas, sogas.

San Miguel

Este juego consiste en que uno de los niños tiene una granja con diferentes animales y el otro va ser el que le engaña al dueño, cuando está a punto de llevarse a uno de los animales llaman a San Miguel.

Recursos: telas, tizas etc.

Canciones

La aplicación de esta estrategia consiste en que se realizan canciones interactivas que estarán a la dirección de la maestra.



Cabeza, hombros, rodillas y pies

Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies, cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies y ojos, orejas, boca y nariz, cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies, a marchar, todos a marchar. (Bis)

Al son del cocodrilo:

Al son del cocodrilo y el orangután, la pícara serpiente, el águila real, el topo, el conejo y también el elefante. Borom bon bon son de la creación, Borom bon bon son todos del señor. (Bis)

Mi cuerpo en movimiento:

La cabeza a los lados, a los lados adelante y hacia atrás es mi cuerpo en movimiento. Y los brazos estiramos, encojemos, abrazamos, es mi cuerpo en movimiento. Con las manos, sujetamos, aplaudimos, saludamos es mi cuerpo en movimiento.

Con los pies, saltamos, corremos, paseamos es mi cuerpo en movimiento. (Bis)



Riuriw riuriw mariposita

Riuriw riuriw mariposita kaynata, ñachaqakuy mariposita.

Kaynata saruy mariposita, kaynata paway mariposita.

Riuriw riuriw mariposita kaynata taqllakuy mariposita. (Bis)

Wasita ruway

Wasita ruway kaynata waknata, manaraq chiri hamuchkaptin.

Wasita ruway chullan chakilla, kaynata waknata manaraq

Para hamuchkaptin. (Bis)

Soy una taza

Taza, tetera, cuchara, cucharón, plato hondo, plato llano, cuchillito, tenedor, salero, azucarera, batidora, olla exprés, chu, chu (bis).

Soy una taza, una tetera, una cuchara, un cucharón, una plata honda, un plato llano, un cuchillito, un tenedor, soy un salero, azucarera, la batidora y una olla exprés. Chu, chu (Bis).



La batalla de calentamiento

En la batalla del calentamiento hay que seguir, la orden del sargento. (Bis)

Solados, a la carga, con una mano, con la otra, con un pie, con el otro.
En la batalla del calentamiento hay que seguir la orden del sargento. (Bis)

Saltan los conejitos

Saltan, saltan los conejitos, mueven, mueven sus orejas largas cavan la tierra muy presurosos.

Cuando escuchan alguien llegar, será mamá, será papá, trala, la, la, lara, la, la.

Chiwchichakunas ninku chilak

Chiwchichakunas ninku chilak, chilak, llumpayta chiriptin, llumpayta yarqaptin,
Mamanñataqsi maskan zarata, triguta, hinaspan huqllaykun huk punchaykama. (Bis)

La gallina turuleca

Yo conozco una vecina que ha comprado una gallina que parece una sardina enlatada, tiene las patas de alambre, porque pasa mucho hambre y la pobre está todita desplumada.

Pone huevos en la sala y también en la cocina, pero nunca los pone en el corral.

La gallina turuleca, es un caso singular. La gallina turuleca está loca de verdad. (Bis)

Soy una serpiente

Soy una serpiente que anda por el bosque buscando una parte de su cola,
¿Quiere usted ser una parte de mi cola?, soy una serpiente que anda por el
Bosque buscando una parte de su cola. (Bis)

La vaca lola

La vaca lola, la vaca lola, tiene cabeza y tiene cola, la vaca lola, la vaca lola, tiene cabeza y tiene cola, y hace muu, muuu.

La vaca lola, la vaca lola, tiene cabeza y tiene cola, la vaca lola, la vaca lola, tiene cabeza y tiene cola y hace muu, muuu. (Bis)



Organización de las sesiones

Contenidos
Unidad I (Coordinación)
Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.
Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua.
Coordina bien sus movimientos.
Realiza movimientos con las partes gruesas de su cuerpo.
Unidad II (Equilibrio)
Camina en puntas de pies 6 o más.
Salta 20 centímetros con los pies juntos.
Se para en un pie sin apoyo 5 segundos a más.
Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más.
Salta en un pie 3 o más veces sin apoyo.
Unidad III (Lateralidad)
Camina hacia adelante topando talón y punta.
Camina hacia atrás tocando punta y talón.
Lanza una pelota en una dirección determinada.
Se desplaza hacia la derecha e izquierda.

Metodología

La metodología que se aplicó fue Para llevar a cabo el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” considera un contexto socio cultural Ayacucho.

La metodología que se aplicó de una manera activa, donde se utilizó varias estrategias para desarrollar la motricidad gruesa, en ello se utilizará juegos tradicionales, canciones interactivas, también se utilizará materiales didácticos según la necesidad de los estudiantes, creando un ambiente motivador durante el desarrollo de cada una de las sesiones.

El programa se desarrolla en tres unidades, en la primera unidad “coordinación” se ejecuta cuatro sesiones en la que los estudiantes aplican sus conocimientos para desarrollar la motricidad gruesa. La segunda unidad “equilibrio” se ejecuta tres sesiones en la que los estudiantes desarrollan las distintas actividades y habilidades. La tercera unidad “lateralidad” se ejecuta tres sesiones en la que los estudiantes desarrollan y adquieren conocimientos sobre la lateralidad izquierda y derecha.

Características del programa.

El programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas” contiene un conjunto de sesiones con sus respectivas actividades y estrategias innovadores que ayudaran al desarrollo de la Motricidad Gruesa, de igual manera se pretende lograr un buen desarrollo en el área sicomotriz.

Asimismo, el programa está constituida por trece sesiones de aprendizajes, distribuidas en tres unidades con una duración de 15 semanas y 45 minutos horas pedagógicas, con la participación de 9 estudiantes y se evaluó con el instrumento TEPSI (Prueba de Entrada y

Salida) para la comparación de los resultados. Los niños y niñas de 5 y 5 años del nivel inicial requirieron de una enseñanza con estrategias apropiadas, se trabajó con estrategias para mejorar la motricidad gruesa: se realizaron juegos, canciones en quechua.

Evaluación

La evaluación fue desarrollada de manera permanente durante el desarrollo de las sesiones realizadas basado en los ítems del instrumento. Se trabajó con tres dimensiones la coordinación, el equilibrio y la lateralidad, aplicando la valoración de inicio, proceso y logro para identificar el progreso de los niños y niñas. Según el Diseño Curricular Nacional (2005) **Inicio** significa cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades es para el desarrollo de éstos, necesitando mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje. **Proceso** significa cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo y **logro** significa cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo.

El programa se evaluó de la siguiente manera: evaluación de entrada (Pre prueba), se realizó a través de fichas de observación tomadas parcialmente del TEPSI con 13 preguntas, con el objetivo de evaluar el grado de dificultad que presentan los estudiantes en la motricidad gruesa. La evaluación de salida (post prueba) se realizó al término de todas las sesiones con la finalidad de medir el logro de la motricidad gruesa que generó el programa “los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” y para determinar su efectividad.

N°	Descripción	Costos (S/.)
1	Materiales	S/. 400.00
2	Refrigerio	S/. 200. 00
3	Otros	S/. 300.00
	Total	S/. 900.00

SESIÓN DE MOTRICIDAD GRUESA N° 01



I. DATOS GENERALES:

Fecha	23/06/17
Institución educativa	N° 432-52/Mx-P. "San Rafael"
Docente	Guadalupe De la peña Gaspar
Grado y sección	4 y 5 años
Título	Saltamos con los dos pies juntos en el mismo lugar.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS Y MATERIALES
Realiza diferentes tipos de movimientos corporales en posiciones variadas con su cuerpo; balanceo, rodar bajar saltar, reptar correr caídas, gatear, subir giros.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de las partes en un espacio y un tiempo determinados.	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.	Radio, tiza.
			TIEMPO
			45 min

III. PROCESO PEDAGÓGIC Y DIDACTICO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES
<p>Inicio</p>  <p>10 min</p>	<p>ASAMBLEA O INICIO: Organizamos a los estudiantes en equipo. Motivación: Canción</p> <p><u>"Cabeza, hombros, rodillas y pies"</u> Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies Y ojos, orejas, boca y nariz Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies A marchar, todos a marchar. (bis)</p> <p>Saberes previos: ¿Cómo se llama la canción? ¿en qué creen que nos ayude la canción? ¿Qué partes de nuestros trabajaron?</p> <p>Propósito: El día de hoy Saltamos con los dos pies juntos en el mismo lugar.</p> 
<p>Desarrollo</p>	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO: Nos sentamos en círculo en el patio del salón y explicamos sobre el tema que se va tratar llegando a tomar acuerdos con los niños. En el patio realizamos calentamiento mediante un juego. <u>"Pukllasun Hapinakuypi"</u></p> <p>Consiste en que los niños van a jugar en el patio en que uno de ellos va agarrar a todos sus compañeros. Después de terminar el juego, los niños hacen una fila para comenzar con la actividad. Los niños se forman en fila, luego dibujamos un círculo en el patio y explicamos que deben</p> 

 <p>30 min</p>	<p>saltar sin salir del círculo, explicamos la importancia de por qué están saltando en el círculo. Al final los niños repasan otra vez para ver los resultados.</p> <p>RELAJACIÓN Terminando de realizar la actividad nos echamos en el piso, Nos tapamos la cara con las manos, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos (Sonidos de aves, voces, el agua, etc.).</p> 
<p>Cierre</p>  <p>5 min</p>	<p>VERBALIZACIÓN Se aplica la ficha de observación. Meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hemos aprendido?, ¿Para qué sirve lo que hemos aprendido? Transferencia: Con ayuda de su mamá realizan salen al parque y realizan la actividad de realizar un círculo y saltar dentro del círculo varias veces.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Ministerio de Educación, Diseño Curricular Nacional.
- Canción: <https://youtu.be/71hiB8Z-03k?list=RDQMKD5gSMKMSa0>

DESEMPEÑO	INDICADOR		
	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.		
	1	2	3
NOMBRES Y APELLIDOS			
Renzo Milder Fernandez Rupay			
Angie Lope Quispe			
Jenifer Enilda Saccsara Lopez			
Jean Andre Jauregui Sulcaray			
Luis Miguel Cconislla Sulcaray			
Jasmin Renee Taco Cconislla			
Karen Quispe Taco			
Abdiel Quispe Sulcaray			
Zinthia Saccasara Quispe			

1. Inicio

2. Proceso

3. Logro

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02



I. DATOS GENERALES:

Fecha	30/06/17
Institución educativa	N° 432-52/Mx-P. "San Rafael"
Docente	Guadalupe De la peña Gaspar
Grado y sección	4 y 5 años
Título	Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS Y MATERIALES
Realiza diferentes tipos de movimientos corporales en posiciones variadas con su cuerpo; balanceo, rodar bajar saltar, reptar correr caídas, gatear, subir giros.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de las partes en un espacio y un tiempo determinados.	Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua.	Radio, vasos.
			TIEMPO
			45 min

III. PROCESO PEDAGÓGICO Y DIDÁCTICO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES
 Inicio 10 min	<p>ASAMBLEA O INICIO: Organizamos a los estudiantes en equipo. Motivación: Juego. <u>"Juguemos en el bosque"</u> Juguemos en el bosque, mientras el lobo está Juguemos en el bosque, mientras el lobo está Y mientras jugamos el lobo dirá Y mientras jugamos el lobo dirá "me estoy levantando" Juguemos en el bosque, mientras el lobo está (bis) Saberes previos: ¿Cómo se llama el juego?, ¿En qué creen que nos ayude el juego?, ¿Cómo lo hicimos el juego? Propósito: El día aprenderemos caminar 10 pasos llevando un vaso lleno de agua.</p> 
Desarrollo	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO: Nos dirigimos al patio nos sentamos en círculo explicamos sobre qué tema se va tratar, se tomará acuerdos con los niños. En el patio realizamos calentamiento del cuerpo mediante un juego llamado. <u>"Puqllasun paka pakapi"</u> Consiste en que los niños y niñas juegan a las escondidas y uno de ellos es el que los atrapa. Al terminar el juego los niños se sientan para comenzar la actividad. Los niños forman una fila para comenzar con las actividades que vamos a realizar. La maestra pone una música y los niños llevan un vaso lleno de agua caminado 10 pasos, hacemos la misma actividad una y otra.</p> 

 <p>30 min</p>	<p>Al final los niños repasan otra vez más para ver el resultado.</p> <p>RELAJACIÓN: Terminando de realizar la actividad nos echamos en el piso, Nos tapamos la cara con las manos, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos (Sonidos de aves, voces, el agua, etc.). Al terminar la actividad los se sientan y meditan sobre que se trató la clase.</p> 
<p>Cierre</p>  <p>5 min</p>	<p>EVALUACIÓN Se aplica la ficha de observación. Meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hemos aprendido?, ¿Para qué sirve lo que hemos aprendido? Transferencia: Con ayuda de un hermano mayor realizan la actividad de desplazarse de un lugar a otro con un vaso lleno de agua.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Ministerio de Educación, Diseño Curricular Nacional.
- Canción: https://youtu.be/Jud_UWNCp5k

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03



I. DATOS GENERALES:

Fecha	07/07/17
Institución educativa	N° 432-52/Mx-P. "San Rafael"
Docente	Guadalupe De la peña Gaspar
Grado y sección	4 y 5 años
Título	Coordina bien sus movimientos.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS Y MATERIALES
Realiza diferentes tipos de movimientos corporales en posiciones variadas con su cuerpo; balanceo, rodar bajar saltar, reptar correr caídas, gatear, subir giros.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de las partes en un espacio y un tiempo determinados.	Coordina bien sus movimientos.	Radio, conos, palos, tiza, sogá.
			TIEMPO
			45 Min

III. PROCESO PEDAGÓGICO Y DIDÁCTICO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES
 Inicio 10 min	<p>ASAMBLEA O INICIO: Organizamos a los estudiantes en equipo.</p> <p>Motivación: Canción <u>"Al son del cocodrilo"</u> Al son del cocodrilo y el orangután, La pícara serpiente, el águila real, El topo, el conejo y también el elefante Borom bon bon son de la creación Borom bon bon son todos del señor.</p> <p>Saberes previos: ¿Cómo se llama la canción? ¿En qué creen que nos ayuda esta canción? ¿Cómo lo realizamos la canción? ¿Qué parte de la canción les gusto más?</p> <p>Propósito: El día hoy realizaremos la coordinación de sus movimientos.</p>
 Desarrollo	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO: Nos dirigimos al patio, nos sentamos en círculo luego explicamos sobre qué tema se va tratar llegando a tomar acuerdos con los niños. La maestra comienza hablando sobre la coordinación de sus cuerpos correctamente en lo que consiste. En el patio realizamos un juego.</p> <p style="text-align: center;"><u>"Puqllasun sacha tiraypi"</u></p> <p>Consiste en que los niños y niñas se sientan en fila y dos niños (as) pregunta a cada uno de ellos ¿qué árbol son? y dónde o en qué país se encuentra su raíz, luego los dos niños tratan de armar una casa con los niños. Al terminar el juego los niños se sientan para comenzar la actividad.</p>



<p>25 min</p>	<p>Los niños formar una fila para comenzar con las actividades que vamos a realizar.</p> <p>Comienzan la actividad con una canción de los conejitos al ritmo de la canción los niños se desplazan de manera cómo lo indico la maestra.</p> <p>Ponemos los conos, sogas, palos y con las tizas marcamos para que realizar la actividad, practicamos una y otra vez hasta lograr la actividad.</p> <p>Reforzamos con un juego de los árboles se mecen, se indica a los niños tienen que realizar según como indico la maestra.</p> <p>Para finalizar los niños se desplazan libremente en la coordinación, saltando, gateando con fluidez al realizar las diferentes actividades en los distintos espacios y se explayan.</p> <p>RELAJACIÓN:</p> <p>Terminando de realizar la actividad nos echamos en el piso, Nos tapamos la cara con las manos, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos (Sonidos de aves, voces, el agua, etc.).</p> <p>Se sientan y meditan sobre que se trató la clase.</p>
<p>Cierre</p>  <p>10 min</p>	<p>EVALUACIÓN:</p> <p>Se aplica la ficha de observación.</p> <p>Meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hemos aprendido?, ¿Para qué sirve lo que hemos aprendido?</p> <p>Transferencia: Con ayuda de papá dibujan varios círculos en el piso en forma ordenada y van saltado con los dos pies dentro de cada círculo.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

Ministerio de Educación, Diseño Curricular Nacional
Canción: <https://youtu.be/Iy7V-r75IJA>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04



I. DATOS GENERALES:

Fecha	14/07/17
Institución educativa	N° 432-52/Mx-P. "San Rafael"
Docente	Guadalupe De la Peña Gaspar
Grado y sección	4 y 5 años
Título	Realiza movimientos con las partes gruesas de su cuerpo

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS Y MATERIALES
Realiza diferentes tipos de movimientos corporales en posiciones variadas con su cuerpo; balanceo, rodar bajar saltar, reptar correr caídas, gatear, subir giros.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de las partes en un espacio y un tiempo determinados.	Realiza movimientos con las partes gruesas de su cuerpo.	Radio, conos, tizas, sogas.
			TIEMPO
			45 min

III. PROCESO PEDAGÓGICO Y DIDÁCTICO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES
 10 min	<p>ASAMBLEA O INICIO: Organizamos a los estudiantes en equipo. Motivación: Canción. "Mi cuerpo en movimiento" La cabeza a los lados, a los lados adelante y hacia atrás es mi cuerpo en movimiento y los brazos estiramos, encojemos, abrazamos Es mi cuerpo en movimiento. Con las manos, sujetamos, aplaudimos, saludamos es mi cuerpo en movimiento con los pies, saltamos, corremos, paseamos es mi cuerpo en movimiento. Saberes previos: ¿Cómo se llama la canción? ¿En qué creen que nos ayuda la canción? ¿Cómo lo hemos cantado? Propósito: El día de hoy vamos realizar movimientos con las partes gruesas de su cuerpo.</p>
Desarrollo	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO: Nos dirigimos al patio del salón, luego nos sentamos en círculo explicamos sobre qué tema se va realizar, llegando a tomar acuerdos con los niños. La maestra comienza hablando sobre la realización de sus movimientos con las partes gruesas de su cuerpo en que consiste. En patio realizamos calentamiento del cuerpo al compás de una canción.</p>



 <p>25 min</p>	<p>“<i>Riuriw riuriw mariposita</i>” Riuriw riuriw mariposita kaynata Ñachaqakuy mariposita. Kaynata saruy mariposita Kaynata paway mariposita. Riuriw riuriw mariposita kaynata Taqqakuy mariposita.</p>  <p>Al terminar el calentamiento los niños se sientan para comenzar la actividad. La maestra ordena a los niños que formen tres columnas la para comenzar con las actividades que vamos a realizar. Todos se paran frente a sus líneas a cada uno se les entrega un cono de papel higiénico, con sus respectivas pelotas. Damos la demostración, primero los niños llevaran caminando luego saltando con un pie. Realizan la actividad una y otra vez, hasta lograrlo.</p> <p>RELAJACIÓN: Terminando de realizar la actividad nos echamos en el piso, Nos tapamos la cara con las manos, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos (Sonidos de aves, voces, el agua, etc.). Se sientan y meditan sobre que se trató la clase.</p>
<p>Cierre</p> <p>10 min</p>	<p>EVALUACIÓN Se aplica la ficha de observación. Meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Para qué sirve lo que hemos aprendido? Transferencia: Con ayuda de mamá en el parque o en la sala de su casa, realizan desplazamientos con diferentes tipos de acciones (corriendo, saltando, etc).</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación, Diseño Curricular Nacional
- Canción: https://youtu.be/4S7_nTdC_RU

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05



I. DATOS GENERALES:

Fecha	21/07/17
Institución educativa	N° 432-52/Mx-P. "San Rafael"
Docente	Guadalupe De la peña Gaspar
Grado y sección	4 y 5 años
Título	Camina en puntas de pies 6 pasos o más.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS Y MATERIALES
Realiza diferentes tipos de movimientos corporales en posiciones variadas con su cuerpo; balanceo, rodar bajar saltar, reptar correr caídas, gatear, subir giros.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de las partes en un espacio y un tiempo determinados.	Camina en puntas de pies 6 pasos o más.	Radio, tizas, conos etc.
			TIEMPO
			45 min

III. PROCESO PEDAGÓGICO Y DIDÁCTICO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES
 10 min	<p>ASAMBLEA O INICIO:</p> <p>Organizamos a los estudiantes en equipo.</p> <p>Motivación: Juego.</p> <p style="text-align: center;"><i>"Juguemos en el bosque"</i></p> <p>Juguemos en el bosque, mientras el lobo esta</p> <p>Juguemos en el bosque, mientras el lobo esta</p> <p>Y mientras jugamos el lobo dirá</p> <p>Y mientras jugamos el lobo dirá</p> <p>"me estoy levantando"</p> <p>Juguemos en el bosque, mientras el lobo esta (bis)</p> <p>Saberes previos: ¿Cómo se llama el juego? ¿En qué creen que nos ayude el juego? ¿Cómo lo hicimos el juego?</p> <p>Propósito: El día de hoy aprenderemos sobre equilibrio estático.</p>
Desarrollo	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>Nos dirigimos al patio del colegio, nos sentamos en un círculo. Conversaremos acerca del tema que vamos a realizar, llegando a tomar acuerdos con los niños que nos ayudara durante la sesión.</p> <p>La maestra comienza hablando sobre el equilibrio estático en que consiste. En el patio realizamos calentamiento del cuerpo al compás de una canción.</p>



 <p>25 min</p>	<p style="text-align: center;"><u>“Wasita ruway”</u></p> <p>Wasita ruway kaynata waknata Manaraq chiri hamuchkaptin. Wasita ruway chullan chakilla Kaynata waknata manaraq Para hamuchkaptin.</p>  <p>Al terminar el calentamiento los niños se sientan para comenzar la actividad. Los niños se forman en tres columnas la para comenzar con las actividades que vamos a realizar. El primer grupo comienza con la actividad, la maestra indica, los niños se apoyan en un pie durante 1 minutos, tratan de llegar a la hora indica lo mismo realizan los demás grupos. En la segunda actividad los niños se ponen en fila y se paran de un solo pie con los brazos cruzados, durante 2 minutos. En la tercera actividad los niños se paran de un solo pie manteniendo en equilibrio, durante 4 minutos.</p> <p>RELAJACIÓN: Terminando de realizar la actividad nos echamos en el piso, Nos tapamos la cara con las manos, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos (Sonidos de aves, voces, el agua, etc.). Se sientan y meditan sobre que se trató la clase.</p>
 <p>10 min</p>	<p>EVALUACIÓN Se aplica la ficha de observación. Meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Para qué sirve lo que hemos aprendido? Transferencia: Con ayuda de un hermano mayor realizan las actividades de equilibrio estético de pararse en un solo pie, controlando el tiempo.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Ministerio de Educación, Diseño Curricular Nacional
- Juego: https://youtu.be/Jud_UWNCp5k

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06



I. DATOS GENERALES:

Fecha	14/08/17
Institución educativa	N° 432-52/Mx-P. "San Rafael"
Docente	Guadalupe De la peña Gaspar
Grado y sección	4 y 5 años
Título	Salta 20 centímetros con los pies juntos.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS Y MATERIALES
Realiza diferentes tipos de movimientos corporales en posiciones variadas con su cuerpo; balanceo, rodar bajar saltar, reptar correr caídas, gatear, subir giros.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de las partes en un espacio y un tiempo determinados.	Salta 20 centímetros con los pies juntos.	Radio,
			TIEMPO
			45 min

III. PROCESO PEDAGÓGICO Y DIDÁCTICO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES
 10 min	<p>ASAMBLEA O INICIO: Organizamos a los estudiantes en equipo.</p> <p>Motivación: Canción. <u>"Soy una serpiente"</u> Soy una serpiente que anda por el Bosque buscando una parte de su cola, ¿Quiere usted ser una parte de mi cola? Soy una serpiente que anda por el Bosque buscando una parte de su cola, ¿Quiere usted ser una parte de mi cola? Saberes previos: ¿Cómo se llama el juego? ¿En qué creen que nos ayude el juego? ¿Cómo lo hicimos el juego? Propósito: El día de hoy Salta 20 centímetros con los pies juntos.</p>
Desarrollo	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO: Nos dirigimos al patio y la maestra explica sobre qué tema se va tratar llegando a tomar acuerdos con los niños. La maestra comienza hablando sobre que vamos saltar con los dos pies juntos. En el patio realizamos calentamiento del cuerpo al compás de una canción. <u>"Soy una taza"</u> Taza, tetera, cuchara, cucharón, plato hondo, Plato llano, cuchillito, tenedor, salero, azucarera Batidora, olla exprés, chu, chu. (bis) Soy una taza, una tetera, una cuchara, un cucharón, Una plata honda, un plato llano, un cuchillito, un tenedor, Soy un salero, azucarera, la batidora y una olla exprés. Chu, chu (bis) Al terminar el calentamiento los niños se sientan para comenzar la actividad.</p>



 <p>20 min</p>	<p>Los niños se forman en columnas para comenzar con las actividades que vamos a realizar.</p> <p>En el lugar donde están los niños dibujamos círculos de 20 centímetros y luego una línea, les explicamos que tienen que saltar dentro del círculo y saltar en la línea en un pie manteniendo el equilibrio, sin salirse de la línea.</p> <p>Los niños observan la indicación que da la maestra, al terminar al conteo de la maestra realizan la actividad.</p>  <p>Después de la actividad jugamos fútbol.</p> <p>Al terminar de jugar el fútbol repasamos la actividad una vez más.</p> <p>RELAJACIÓN:</p> <p>Terminando de realizar la actividad nos echamos en el piso, Nos tapamos la cara con las manos, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos (Sonidos de aves, voces, el agua, etc.).</p> <p>Se sientan y meditan sobre que se trató la clase.</p>
 <p>Cierre</p> <p>10 m</p>	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Se aplica la ficha de observación.</p> <p>Meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hemos aprendido?, ¿Para qué sirve lo que hemos aprendido?</p> <p>Transferencia: Con ayuda de papá en el campo realiza la actividad de saltar en círculos y saltan con un pie en una línea.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Ministerio de Educación, Diseño Curricular Nacional.
- Canción: <https://youtu.be/ItUqMuB4oeo?list=PLmnC8g1Gbw3AnGBAbHUidJLPn-HgePX0g>
- Canción: <https://youtu.be/cgEnBkmcpuQ?list=PLyUap1FNEVKSZEKk-x9GzCuee8MDDPqX>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07



I. DATOS GENERALES:

Fecha	21/08/17
Institución educativa	N° 432-52/Mx-P. "San Rafael"
Docente	Guadalupe De la peña Gaspar
Grado y sección	4 y 5 años
Título	Se para en un pie sin apoyo 5 segundos a más

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS Y MATERIALES
Realiza diferentes tipos de movimientos corporales en posiciones variadas con su cuerpo; balanceo, rodar bajar saltar, reptar correr caídas, gatear, subir giros.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de las partes en un espacio y un tiempo determinados.	Se para en un pie sin apoyo 5 segundos a más.	Radio, tizas, cinta.
			TIEMPO
			45 min

III. PROCESO PEDAGÓGICO Y DIDÁCTICO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES
 10 min	<p>ASEMBLEA O INICIO: Organizamos a los estudiantes en equipo. Motivación: Canción. <u>"La batalla de calentamiento"</u></p> <p>En la batalla del calentamiento hay que seguir La orden del sargento. (bis) Solados, a la carga, con una mano, con la otra, Con un pie, con el otro. En la batalla del calentamiento hay que seguir La orden del sargento. (bis)</p> <p>Saberes previos: ¿Cómo se llama la canción? ¿En qué creen que nos ayude la canción? ¿Cómo lo hicimos? Propósito: El día de hoy nos pararemos en un pie sin apoyo 5 segundos a más.</p> 
Desarrollo	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO: Nos dirigimos al patio nos sentamos en círculo hacemos asamblea en el cual informamos de la actividad que se va realizar, luego llegamos a tomar acuerdos con los niños. Para ello en el patio realizamos calentamiento del cuerpo al compás de un juego.</p>

 <p>25 min</p>	<p style="text-align: center;"><u>“San Miguel”</u></p> <p>Este juego consiste en que uno de los niños tiene una granja con diferentes animales y el otro va a ser el que le engaña al dueño, cuando está a punto de llevarse a uno de los animales llaman a San Miguel. Al terminar el calentamiento los niños se sientan para comenzar la actividad. Los niños se forman en columnas explica en que consiste la actividad. Los niños observan las indicaciones que da la maestra. Entonando una canción “puka kuchi kallawara” realizamos la actividad, los niños se paran de un solo pie durante 5 minutos, mostrando cuan duración tienen.</p> <p>Realizamos concursos según la edad de los niños, así lograremos un buen desempeño.</p> <p>Terminando la actividad realizamos el juego de la bicicleta. Luego de terminar el juego repasamos por última vez la actividad.</p> <p>RELAJACIÓN:</p> <p>Terminando de realizar la actividad nos echamos en el piso, nos tapamos la cara con las manos, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos (Sonidos de aves, voces, el agua, etc.). Se sientan y meditan sobre que se trató la clase.</p>
<p>Cierre</p>  <p>10 min</p>	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Se aplica la ficha de observación.</p> <p>Meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Para qué sirve lo que hemos aprendido?</p> <p>Transferencia: Con la ayuda de su mamá realiza la actividad de pararse en un pie por más de 5 segundos o más.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

- Ministerio de Educación, Diseño Curricular Nacional.
- Canción: <https://youtu.be/4-D0eju-8QU>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08



I. DATOS GENERALES:

Fecha	01/09/17
Institución educativa	N° 432-52/Mx-P. "San Rafael"
Docente	Guadalupe De la peña Gaspar
Grado y sección	4 y 5 años
Título	Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS Y MATERIALES
Realiza diferentes tipos de movimientos corporales en posiciones variadas con su cuerpo; balanceo, rodar bajar saltar, reptar correr caídas, gatear, subir giros.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de las partes en un espacio y un tiempo determinados.	Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más.	Radio, tizas, cintas.
			TIEMPO
			45 min

III. PROCESO PEDAGÓGICO Y DIDÁCTICO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES
 Inicio 10 min	<p>ASAMBLEA O INICIO:</p> <p>Organizamos a los estudiantes en equipo. Motivación: Canción.</p> <p style="text-align: center;"><u>"Saltan los conejitos"</u></p> <p>Saltan, saltan los conejitos Mueven, mueven sus orejas largas Cavan la tierra muy presurosos Cuando escuchan alguien llegar Será mamá, será papá Trala, la, la, lara, la, la.</p> <p>Saberes previos: ¿Cómo se llama la canción?, ¿En qué creen que nos ayude la canción?, ¿Cómo lo hicimos la canción?</p> <p>Propósito: El día de hoy nos paramos en un pie sin apoyo 10 segundos o más.</p>
Desarrollo	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>Nos dirigimos al patio nos sentamos en círculo hacemos la asamblea explicamos sobre qué tema se va realizar, llegando a tomar acuerdos con los niños. En el patio realizamos calentamiento del cuerpo al compás de una canción.</p> <p style="text-align: center;"><u>"Chiwchichakunas ninku chilak"</u></p> <p>Chiwchichakunas ninku chilak, chilak, Llumpayta chiriptin, llumpayta yarqaptin, Mamanñataqsi maskan zarata, triguta, Hinaspan huqllaykun huk punchaykama.</p>

 <p>25 min</p>	<p>De igual manera cantan “Los pollitos dicen pio, pio” con movimientos. Al terminar el calentamiento los niños se sientan para comenzar la actividad. Los niños se en columnas explica en que consiste la actividad. Los niños observan la demostración que hace la maestra. Al terminar realizan la actividad según a la indicación de la maestra. Entonando una canción “el sapo” realizamos la actividad, los niños se paran de un solo pie, mostrando cuanta duración tienen y quien pasa el tiempo indicado. Realizamos concursos según la edad de los niños, así lograremos un buen desempeño. Terminando la actividad los niños juegan en futbol niños con niñas. Al terminar de jugar realizan una última vez la actividad. RELAJACIÓN: Terminando de realizar la actividad nos echamos en el piso, Nos tapamos la cara con las manos, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos (Sonidos de aves, voces, el agua, etc.). Se sientan y meditan sobre que se trató la clase.</p>
<p>Cierre</p>  <p>10 min</p>	<p>EVALUACIÓN: Se aplica la ficha de observación. Meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy?, ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Para qué sirve lo que hemos aprendido? Transferencia: Con ayuda de un hermano mayor realiza la actividad de pararse en un pie sin apoyo 10 segundos o más.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Ministerio de Educación, Diseño Curricular Nacional.
- Canción: Los conejos. <https://youtu.be/o68Ayctwgnc>
- Canción: Los pollitos. <https://youtu.be/qcOiqTMsjes>
- Canción: El sapo. <https://youtu.be/c6k8K7SuSng>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09



I. DATOS GENERALES:

Fecha	08/09/17
Institución educativa	N° 432-52/Mx-P. "San Rafael"
Docente	Guadalupe De la peña Gaspar
Grado y sección	4 y 5 años
Título	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS Y MATERIALES
Realiza diferentes tipos de movimientos corporales en posiciones variadas con su cuerpo; balanceo, rodar bajar saltar, reptar correr caídas, gatear, subir giros.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de las partes en un espacio y un tiempo determinados.	Salta en un pie tres o más veces sin apoyo.	Radio, tiza, cinta, sogas.
			TIEMPO
			45 min

III. PROCESO PEDAGÓGICO Y DIDÁCTICO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES
 Inicio 10 min	<p>ASAMBLEA O INICIO: Organizamos a los estudiantes en equipo. Motivación: Juego. "Juguemos en el bosque" Juguemos en el bosque, mientras el lobo esta Juguemos en el bosque, mientras el lobo esta Y mientras jugamos el lobo dirá Y mientras jugamos el lobo dirá "me estoy levantando" Juguemos en el bosque, mientras el lobo esta (bis) Saberes previos: ¿Cómo se llama el juego? ¿En qué creen que nos ayude el juego? ¿Cómo lo hicimos el juego? Propósito: El día de hoy saltaremos en un pie tres o más veces sin apoyo.</p> 
Desarrollo	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO: Nos dirigimos al patio nos sentamos en círculo hacemos la asamblea con toda la participación de los niños, luego explicamos sobre el tema que se va tratar llegando a tomar acuerdos con los niños. La maestra comienza hablando Salta en un pie tres o más veces sin apoyo, explica en que les puede ayudar fortalecer. En el patio realizamos calentamiento del cuerpo al compás de una canción. "La gallina turuleca" Yo conozco una vecina que ha comprado una gallina Que parece una sardina enlatada, tiene las patas de alambre Porque pasa mucho hambre y la pobre está todita desplumada. Pone huevos en la sala y también en la cocina</p>

 <p>25 min</p>	<p>Pero nunca los pone en el corral. La gallina turuleca, es un caso singular. La gallina turulela está loca de verdad.(Bis)</p> <p>Al terminar el calentamiento los niños se sientan para comenzar la actividad. Los niños se forman en fila para comenzar con las actividades que vamos a realizar. Los niños proponen como pueden hacer esa actividad, con las diferentes estrategias los niños realizan sus actividades. Los niños realizan la actividad entonando la canción de “saltan los conejitos”. Luego los niños realizan la actividad de saltar en un pie entonando la canción “En la granja de mi tío” Al terminar la actividad los niños realizan juegos que ellos proponen.</p> <p>RELAJACIÓN: Terminando de realizar la actividad nos echamos en el piso, Nos tapamos la cara con las manos, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos (Sonidos de aves, voces, el agua, etc.). Se sientan y meditan sobre que se trató la clase.</p>
 <p>Cierre 10 m</p>	<p>EVALUACIÓN: Se aplica la ficha de observación. Meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Para qué sirve lo que hemos aprendido? ¿En qué nos ayudara las actividades que hemos realizado? Transferencia: Con ayuda de un hermano mayor realiza la actividad en el parque de saltar en un pie tres o más veces sin apoyarse.</p>

- I. Bibliografía:** - Ministerio de Educación, Diseño Curricular Nacional.
- Juego: Juguemos en el bosque. https://youtu.be/Jud_UWNCp5k
 - Canción: La gallina turuleca. https://youtu.be/XQaKFU3Fh_M
 - Canción: La granja de mi tío. <https://youtu.be/1wugEg8ngOO>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10



I. DATOS GENERALES:

Fecha	15/09/17
Institución educativa	N° 432-52/Mx-P. "San Rafael"
Docente	Guadalupe De la peña Gaspar
Grado y sección	4 y 5 años
Título	Camina hacia adelante topando su talón y punta del pie.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS Y MATERIALES
Realiza diferentes tipos de movimientos corporales en posiciones variadas con su cuerpo; balanceo, rodar bajar saltar, reptar correr caídas, gatear, subir giros.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de las partes en un espacio y un tiempo determinados.	Camina hacia adelante topando talón y punta.	Radio, tizas, cintas, sogas.
			TIEMPO
			45 min

III. PROCESO PEDAGÓGICO Y DIDÁCTICO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES
Inicio  10 min	<p>ASAMBLEA O INICIO: Organizamos a los estudiantes en equipo. Motivación: Juego. <u>"Soy una serpiente"</u> Soy una serpiente que anda por el Bosque buscando una parte de su cola, ¿Quiere usted ser una parte de mi cola? Soy una serpiente que anda por el Bosque buscando una parte de su cola, Saberes previos: ¿Cómo se llama el juego? ¿En qué creen que nos ayude el juego? ¿Cómo lo hicimos el juego? Propósito: El día de hoy caminaremos hacia adelante topando su talón y punta.</p> 
Desarrollo	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO: Nos dirigimos al patio nos sentamos en círculo hacemos una asamblea con toda la participación de los niños, explicamos sobre el tema que se va tratar llegando a tomar acuerdos con los niños. La maestra comienza hablando sobre cómo pueden realizar la actividad de caminar hacia adelante topando su talón y punta. En el patio realizamos calentamiento del cuerpo al compás de una canción.</p>

 <p>25 min</p>	<p style="text-align: center;"><u>“Soy una taza”</u></p> <p>Taza, tetera, cuchara, cucharon, plato hondo, Plato llano, cuchillito, tenedor, salero, azucarera Batidora, olla exprés, chu, chu. (bis) Soy una taza, una tetera, una cuchara, un cucharon, Una plata honda, un plato llano, un cuchillito, un tenedor, Soy un salero, azucarera, la batidora y una olla exprés. Chu, chu (bis)</p> <p>Al terminar el calentamiento los niños se sientan para comenzar la actividad. Los niños se formen una fila. Observan el ejemplo de cómo está haciendo la maestra. Luego los niños proponen diferentes estrategias para realizar la actividad de manera divertida, para que todo salga como los niños deseen. Al finalizar la actividad los niños juegan en fútbol. Después de jugar los niños repasan la misma actividad.</p> <p>RELAJACIÓN: Terminando de realizar la actividad nos echamos en el piso, Nos tapamos la cara con las manos, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos (Sonidos de aves, voces, el agua, etc.). Se sientan y meditan sobre que se trató la clase.</p>
<p>Cierre</p>  <p>10 min</p>	<p>EVALUACIÓN Se aplica la ficha de observación.</p> <p>Meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Para qué sirve lo que hemos aprendido? ¿En qué creen que nos ayuda las actividades que hemos realizado?</p> <p>Transferencia: Con ayuda de mamá realiza la actividad de caminar hacia adelante topando su talón y punta del pie.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Ministerio de Educación, Diseño Curricular Nacional – Versión 2015.
- Juego: <https://youtu.be/ItUqMuB4oao?list=PLmnC8g1Gbw3AnGBAbHUidJLPn-HgePX0g>
- Canción: <https://youtu.be/cgEnBkmcpuQ?list=PLyUap1FNEVKSZEKk-x9GzCuee8MDDPqX>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11



I. DATOS GENERALES:

Fecha	22/09/17
Institución educativa	N° 432-52/Mx-P. "San Rafael"
Docente	Guadalupe De la peña Gaspar
Grado y sección	4 y 5 años
Título	Camina hacia atrás tocando punta y talón.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	RECURSOS Y MATERIALES
Realiza diferentes tipos de movimientos corporales en posiciones variadas con su cuerpo; balanceo, rodar bajar saltar, reptar correr caídas, gatear, subir giros.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de las partes en un espacio y un tiempo determinados.	Camina hacia atrás tocando punta y talón.	Radio, tizas, cintas, sogas.
			TIEMPO
			45 min

III. PROCESO PEDAGÓGICO Y DIDÁCTICO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES
Inicio  10 min	<p>ASAMBLEA O INICIO: Organizamos a los estudiantes en equipo. Motivación: Canción. "Mi cuerpo en movimiento" La cabeza a los lados, a los lados adelante Y hacia atrás es mi cuerpo en movimiento. Y los brazos estiramos, encojemos, abrazamos Es mi cuerpo en movimiento. Con las manos, sujetamos, aplaudimos, Saludamos es mi cuerpo en movimiento. Con los pies, saltamos, corremos, paseamos Es mi cuerpo en movimiento.</p> <p>Saberes previos: ¿Cómo se llama la canción? ¿En qué creen que nos ayuda la canción? ¿Cómo lo hemos cantado?</p> <p>Propósito: El día de hoy caminaremos hacia atrás tocando punta y talón.</p> 
Desarrollo	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO: Nos dirigimos al patio nos sentamos en círculo hacemos una asamblea con toda la participación de los niños, explicamos sobre el tema que se va tratar llegando a tomar acuerdos con los niños. La maestra comienza hablando sobre cómo pueden realizar la actividad de caminar hacia atrás topando su talón y punta.</p>

 <p>25 min</p>	<p>En el patio realizamos calentamiento del cuerpo al compás de una canción.</p> <p style="text-align: center;"><u>“La vaca lola”</u></p> <p>La vaca lola, la vaca lola, tiene cabeza y tiene cola, La vaca lola, la vaca lola, tiene cabeza y tiene cola, Y hace muu, muuu. La vaca lola, la vaca lola, tiene cabeza y tiene cola, La vaca lola, la vaca lola, tiene cabeza y tiene cola, Y hace muu, muuu. (Bis)</p> <p>Al terminar el calentamiento los niños se sientan para comenzar la actividad.</p> <p>Los niños se formen una fila.</p> <p>Observan el ejemplo de cómo está haciendo la maestra.</p> <p>Luego los niños proponen diferentes estrategias para realizar la actividad de manera divertida, para que todo salga como los niños deseen.</p> <p>Al finalizar la actividad los niños proponen el juego que ellos quieren.</p> <p>Después de jugar los niños repasan la misma actividad.</p> <p>RELAJACIÓN:</p> <p>Terminando de realizar la actividad nos echamos en el piso, Nos tapamos la cara con las manos, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos (Sonidos de aves, voces, el agua, etc.).</p> <p>Se sientan y meditan sobre que se trató la clase.</p>
<p>Cierre</p>  <p>10 min</p>	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Se aplica la ficha de observación.</p> <p>Meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Para qué sirve lo que hemos aprendido? ¿En qué creen que nos ayuda las actividades que hemos realizado?</p> <p>Transferencia: Con ayuda de papá realiza la actividad de caminar hacia atrás tocando punta y talón del pie.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Ministerio de Educación, Diseño Curricular Nacional.
- Canción: Mi cuerpo en Movimiento. https://youtu.be/4S7_nTdC_RU
- Canción: La vaca lola. <https://youtu.be/eNLjdPI9zdE>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12



I. DATOS GENERALES:

Fecha	29/09/17
Institución educativa	N° 432-52/Mx-P. "San Rafael"
Docente	Guadalupe De la peña Gaspar
Grado y sección	4 y 5 años
Título	Lanza una pelota en una dirección determinada.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	RECURSOS Y MATERIALES
Realiza diferentes tipos de movimientos corporales en posiciones variadas con su cuerpo; balanceo, rodar bajar saltar, reptar correr caídas, gatear, subir giros.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de las partes en un espacio y un tiempo determinados.	Lanza una pelota en una dirección determinada.	Radio, tizas, cintas, sogas, conos, latas, pelotas.
			TIEMPO
			45 min

III. PROCESO PEDAGÓGICO Y DIDÁCTICO:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES
 Inicio 10 min	<p>ASAMBLEA O INICIO: Motivación: Canción. <u>"La batalla de calentamiento"</u> En la batalla del calentamiento hay que seguir La orden del sargento. (bis) Soldados, a la carga, con una mano, con la otra, Con un pie, con el otro. En la batalla del calentamiento hay que seguir La orden del sargento. (bis)</p> <p>Saberes previos: ¿Cómo se llama la canción? ¿En qué creen que nos ayude la canción? ¿Cómo lo hicimos?</p> <p>Propósito: El día de hoy lanzaremos una pelota en una dirección determinada.</p>
Desarrollo	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO: Nos dirigimos al patio nos sentamos en círculo hacemos una asamblea con toda la participación de los niños, explicamos sobre el tema que se va tratar llegando a tomar acuerdos con los niños. La maestra comienza hablando sobre cómo pueden realizar la actividad de lanzar una pelota a una dirección determinar. En el patio realizamos calentamiento del cuerpo al compás de una canción.</p>



 <p>25 min</p>	<p style="text-align: center;"><u>“Puqllasun paka pakapi”</u></p> <p>Consiste en que los niños y niñas Juegan a las escondidas y uno de ellos es el que los atrapa.</p> <p>Al terminar el calentamiento los niños se sientan para comenzar la actividad.</p> <p>Los niños se forman una fila.</p> <p>Luego los niños proponen diferentes estrategias para realizar la actividad de manera divertida, para que todo salga como los niños deseen.</p> <p>Después de haber realizado las actividades, los niños realizan como la maestra indica.</p> <p>Arman una torre y lanzan la pelota en dirección a la torre derrumbando.</p> <p>Al finalizar la actividad los niños proponen el juego que ellos quieren.</p> <p>Después de jugar los niños repasan la misma actividad.</p> <p>RELAJACIÓN:</p> <p>Terminando de realizar la actividad nos echamos en el piso, Nos tapamos la cara con las manos, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos (Sonidos de aves, voces, el agua, etc.).</p> <p>Se sientan y meditan sobre que se trató la clase.</p>
<p>Cierre</p>  <p>10 min</p>	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Se aplica la ficha de observación.</p> <p>Meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Para qué sirve lo que hemos aprendido? ¿En qué creen que nos ayuda las actividades que hemos realizado?</p> <p>Transferencia: Con ayuda de un hermano realiza la actividad en el parque lanza una pelota en una dirección determinada.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Ministerio de Educación, Diseño Curricular Nacional.
- Canción: La batalla del movimiento. <https://youtu.be/4-D0eju-8QU>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13



I. DATOS GENERALES:

Fecha	06/10/17
Institución educativa	N° 432-52/Mx-P. "San Rafael"
Docente	Guadalupe De la peña Gaspar
Grado y sección	4 y 5 años
Título	Se desplaza hacia la derecha e izquierda.

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	RECURSOS Y MATERIALES
Realiza diferentes tipos de movimientos corporales en posiciones variadas con su cuerpo; balanceo, rodar bajar saltar, reptar correr caídas, gatear, subir giros.	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de las partes en un espacio y un tiempo determinados.	Se desplaza hacia la derecha e izquierda.	Radio, tizas, cintas, sogas, conos, latas, pelotas.
			TIEMPO
			45 min

III. PROCESO PEDAGÓGICO Y DIDÁCTICO:

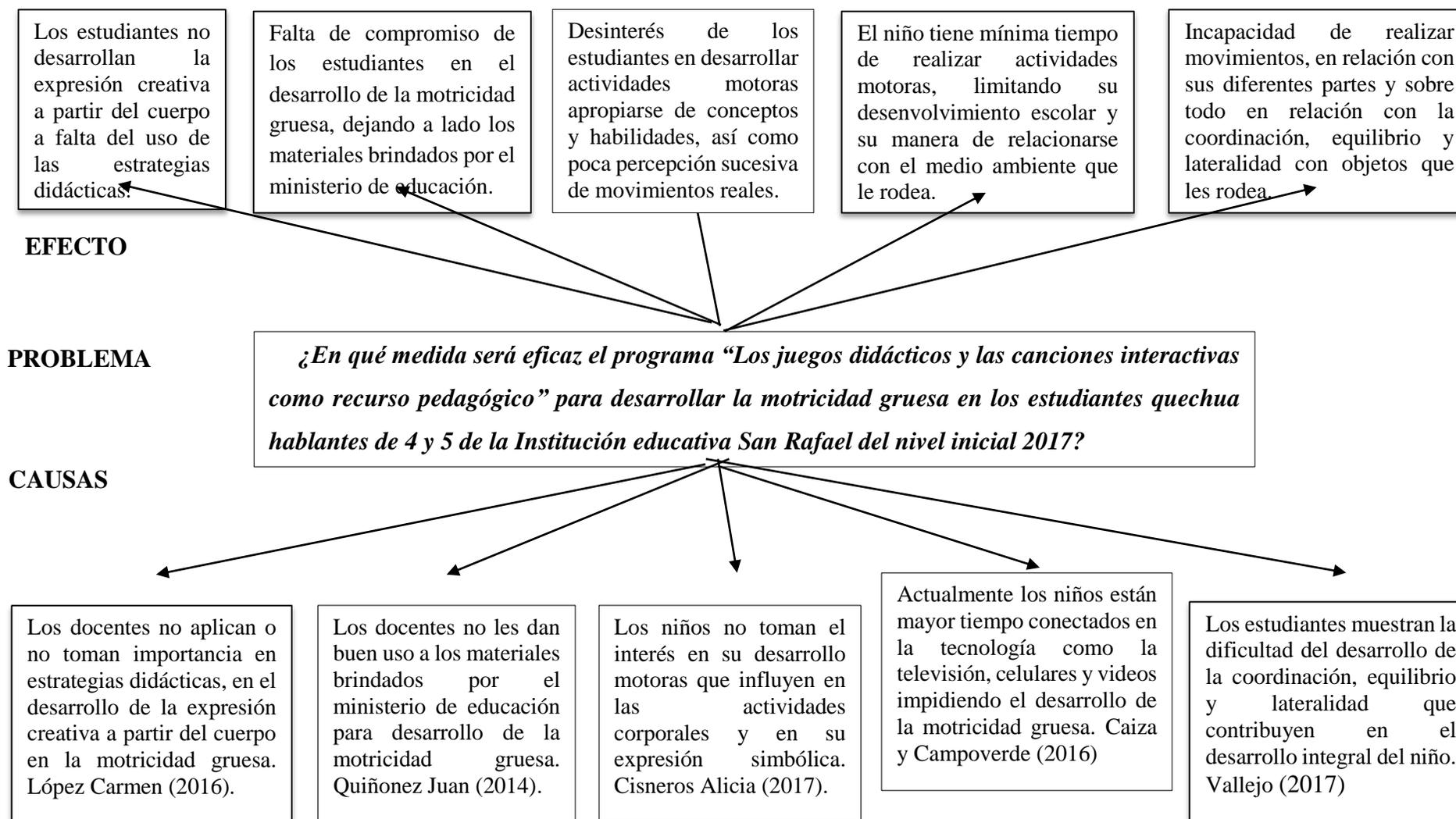
MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES
Inicio  10 min	<p>ASAMBLEA O INICIO: Motivación: Juego. <u>"Soy una serpiente"</u> Soy una serpiente que anda por el Bosque buscando una parte de su cola, ¿Quiere usted ser una parte de mi cola? Soy una serpiente que anda por el bosque buscando una parte de su cola, Saberes previos: ¿Cómo se llama el juego? ¿En qué creen que nos ayude el juego? ¿Cómo lo hicimos el juego? Propósito: El día de hoy nos desplazamos hacia la derecha e izquierda.</p> 
Desarrollo 25 min	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO: Nos dirigimos al patio nos sentamos en círculo hacemos una asamblea con toda la participación de los niños, explicamos sobre el tema que se va tratar llegando a tomar acuerdos con los niños. La maestra comienza hablando sobre cómo pueden realizar la actividad de lanzar una pelota a una dirección determinar. En el patio realizamos calentamiento del cuerpo al compás de una canción. <u>"Cabeza, hombros, rodillas y pies"</u> Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies Y ojos, orejas, boca y nariz Cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies A marchar, todos a marchar. (bis)</p>

	<p>Al terminar el calentamiento los niños se sientan para comenzar la actividad.</p> <p>Colocamos un círculo en el piso y explicamos a los estudiantes sobre el juego del STOP, La maestra se para en el círculo y da el ejemplo a los estudiantes “Declaro la guerra en contra de mi izquierda o en contra a mi derecha” La maestra desde el círculo dirá STOP.</p> <p>Al terminar el juego del STOP, Les decimos que se formen en dos columnas, explicamos sobre el juego, El juego del globo el cual consiste pasar por arriba y abajo y cuando llega al final tendrán que correr para ponerse en la primera fila.</p> <p>Al terminar el juego de los globos La maestra les hace formar en columna y pone la soga y los niños, saltan en lateralidades.</p> <p>RELAJACIÓN:</p> <p>Terminando de realizar la actividad nos echamos en el piso, Nos tapamos la cara con las manos, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos (Sonidos de aves, voces, el agua, etc.).</p> <p>Se sientan y meditan sobre que se trató la clase.</p>
<p>Cierre</p>  <p>10 min</p>	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Se aplica la ficha de observación.</p> <p>Meta cognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Para qué sirve lo que hemos aprendido? ¿En qué creen que nos ayuda las actividades que hemos realizado?</p> <p>Transferencia: con ayuda de un hermano realiza la actividad de desplazarse hacia la derecha e izquierda con el juego del STOP.</p>

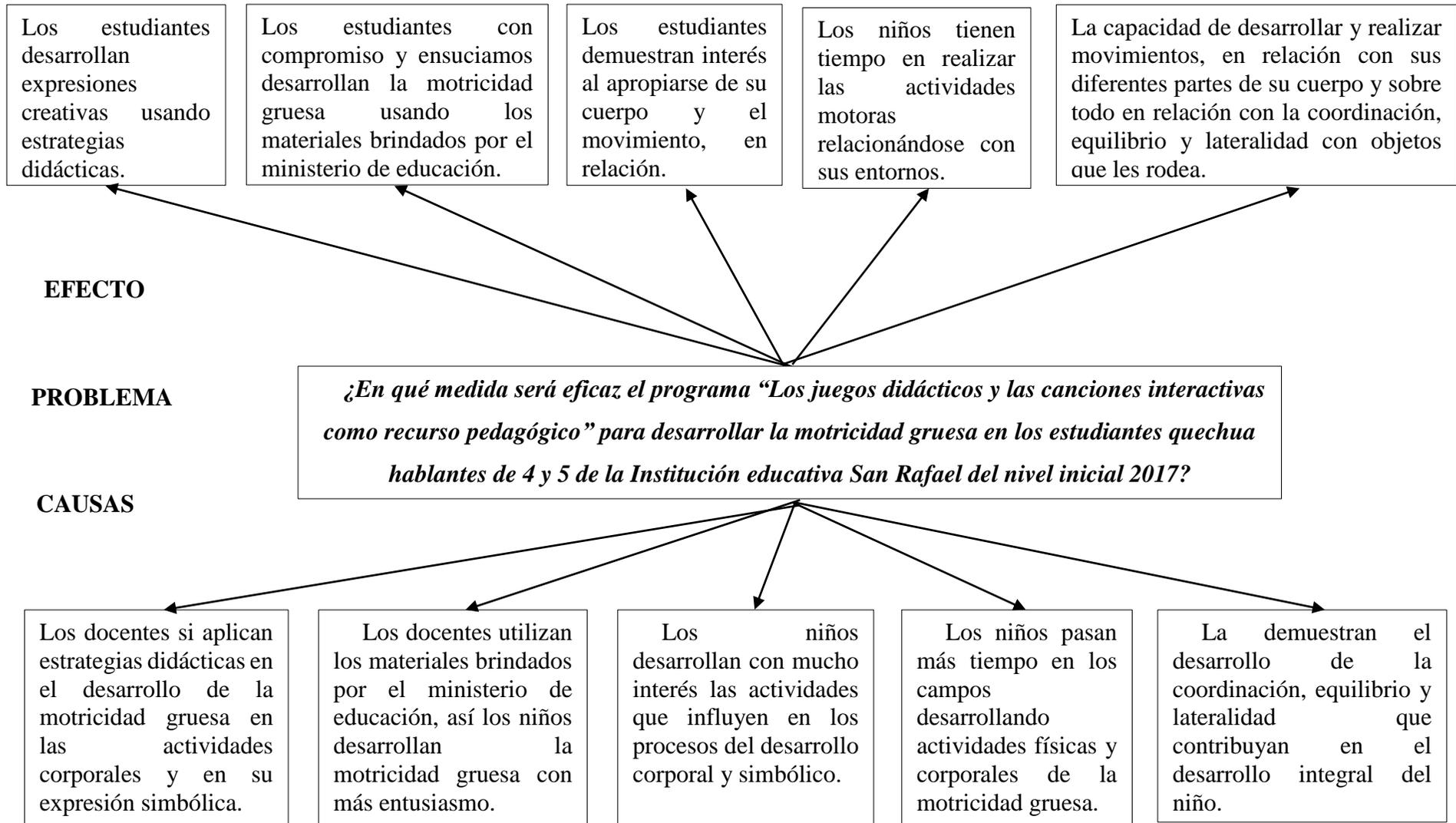
IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Ministerio de Educación, Diseño Curricular Nacional.
- Juego: <https://youtu.be/ItUqMuB4oeo?list=PLmnC8g1Gbw3AnGBAbHUIidJLPn-HgePX0g>
- Canción. <https://youtu.be/71hiB8Z-03k?list=RDQMKD5gSMKMSa0>

Anexo 3 - Árbol de problemas



Anexo 4 - Árbol de soluciones



Anexo 5 - Matriz instrumental

Titulo	Variable	Dimensiones	Indicadores	Fuente de información	Instrumento
Eficacia del programa Motricidad gruesa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 3, 4 y 5 de la Institución educativa San Rafael del nivel inicial 2017.	Motricidad gruesa	Coordinación	1. Integra los segmentos de su cuerpo en forma conjunta.	Estudiantes quechua hablantes de 3, 4 y 5 de la Institución educativa San Rafael del nivel inicial 2017.	Prueba de entrada y salida.
			2. Integra sus actividades motoras con la actitud visual.		
			3. Controla su postura sin desplazamiento.		
			4. Después de una acción desequilibrante vuelve sobre su base de sustentación.		
		Equilibrio	5. Forma un círculo saltando con puntas de pies.	Estudiantes quechua hablantes de 3, 4 y 5 de la Institución educativa San Rafael del nivel inicial 2017.	Prueba de entrada y salida.
			6. Gira a la derecha tocando un objeto.		
			7. Gira a la izquierda tocando un objeto.		
			8. Combina ambos giros		
			9. Salta alternando los pies		
		Lateralidad	10. Gira dentro del círculo hacia la derecha.	Estudiantes quechua hablantes de 3, 4 y 5 de la Institución educativa San Rafael del nivel inicial 2017.	Prueba de entrada y salida.
			11. Regresa a su lugar girando hacia la izquierda.		
			12. Lleva brazos y pie derecho a la derecha y atrás.		
			13. Lleva los brazos y pie izquierdo a la izquierda y atrás.		

Anexo 6 - Matriz de consistencia

TÍTULO	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	TIPO Y DISEÑO	CONCEPTOS CENTRALES
Eficacia del programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” para desarrollar la motricidad gruesa en los estudiantes quechua hablantes de 3, 4 y 5 de la Institución educativa San Rafael del nivel inicial 2017	<p>General: ¿En qué medida el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” es eficaz para desarrollar la motricidad gruesa, en los estudiantes quechua hablantes de 3, 4 y 5 de la Institución educativa San Rafael del nivel inicial 2017?</p>	<p>General: Identificar en qué medida el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” es eficaz para desarrollar la motricidad gruesa, en los estudiantes quechua hablantes de 3, 4 y 5 de la Institución educativa San Rafael del nivel inicial 2017.</p>	<p>General: El programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” es eficaz para desarrollar la motricidad, en los estudiantes quechua hablantes de 3, 4 y 5 de la Institución educativa San Rafael del nivel inicial 2017.</p>	<p>Tipo Básica</p> <p>Diseño Pre experimental</p>	<p>La psicomotricidad Según. Aucouturier, cualquier tipo de conocimiento construido, tiene una estrecha relación con la inteligencia y la afectividad, estas últimas dependen íntimamente de la vivencia corporal y motriz.</p> <p>Asimismo, Conde, (2007) “La motricidad gruesa todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y las habilidades psicomotrices respecto al juego y las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies.”</p>
	<p>Específicos ¿En qué medida el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” es eficaz para desarrollar la psicomotricidad gruesa, en los estudiantes quechua hablantes de 3, 4 y 5 de la Institución educativa San Rafael del nivel inicial 2017? ¿En qué medida el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” es eficaz para desarrollar la motricidad gruesa, en el equilibrio en los estudiantes quechua hablantes de 3, 4 y 5 de la I. E San Rafael del nivel inicial 2017? ¿En qué medida el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” es eficaz para desarrollar la motricidad gruesa, lateralidad en los estudiantes quechua hablantes de 3, 4 y 5 de la I. E San Rafael del nivel inicial 2017?</p>	<p>Específicos Identificar en qué medida el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” es eficaz para desarrollar la motricidad gruesa en la coordinación en los estudiantes quechua hablantes de 3, 4 y 5 de la Institución educativa San Rafael del nivel inicial 2017. Identificar en qué medida el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” es eficaz para desarrollar la motricidad gruesa, en el equilibrio en los estudiantes quechua hablantes de 3, 4 y 5 de la I. E San Rafael del nivel inicial 2017. Identifica en qué medida el programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” es eficaz para desarrollar la motricidad gruesa, lateralidad en los estudiantes quechua hablantes de 3, 4 y 5 de la I. E San Rafael del nivel inicial 2017.</p>	<p>Específicos El programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” es eficaz para desarrollar la motricidad gruesa, en la coordinación en los estudiantes quechua hablantes de 3, 4 y 5 de la Institución educativa San Rafael del nivel inicial 2017. El programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” es eficaz para desarrollar la motricidad gruesa, en el equilibrio en los estudiantes quechua hablantes de 3, 4 y 5 de la I. E San Rafael del nivel inicial 2017. El programa “Los juegos didácticos y las canciones interactivas como recurso pedagógico” es eficaz para desarrollar la motricidad gruesa, Lateralidad en los estudiantes quechua hablantes de 3, 4 y 5 de la I. E San Rafael del nivel inicial 2017.</p>		

Anexo 7 - Operacionalización de variables

Variable	Objetivo	Temas por cada dimensión	Objetivos Específicos	Metodología	Evaluación
Programa “Me divierto con juegos y canciones interactivas”	Destacar la importancia del programa “Me divierto con juegos y canciones interactivas” para desarrollar la coordinación, equilibrio y lateralidad en la motricidad gruesa en el nivel inicial de 5 años en la I.E. N° 494 Alfred Russell,	Coordinación			El desarrollo del programa será evaluado de la siguiente manera: Se propone una metodología activa, basada en el enfoque de la motricidad gruesa, cuyas estrategias son utilizadas de acuerdo al ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes, creando un ambiente motivador en el desarrollo de cada una de las sesiones
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar. 2. Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua. 3. Coordina bien sus movimientos. 4. Realiza movimientos con las partes gruesas de su cuerpo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se integra en los segmentos de su cuerpo en forma conjunta. 2. Se integra en sus actividades motoras con la actitud visual. 3. Controla su postura sin desplazamiento. 4. Después de una acción desequilibrante vuelve sobre su base de sustentación. 		
		Equilibrio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Camina en puntas de pies 6 o más. 2. Salta 20 centímetros con los pies juntos. 3. Se para en un pie sin apoyo 5 segundos a más. 4. Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más. 5. Salta en un pie 3 o más veces sin apoyo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Forma un círculo saltando con puntas de pies. 2. Gira a la derecha tocando un objeto. 3. Gira a la izquierda tocando un objeto. 4. Combina ambos giros 5. Salta alternando los pies 	
		Lateralidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Camina hacia adelante topando talón y punta. 2. Camina hacia atrás tocando punta y talón. 3. Lanza una pelota en una dirección determinada. 4. Se desplaza hacia la derecha e izquierda. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gira dentro del círculo hacia la derecha. 2. Regresa a su lugar girando hacia la izquierda. 3. Lleva brazos y pie derecho a la derecha y atrás. 4. Lleva los brazos y pie izquierdo a la izquierda y atrás. 	

Anexo 8 - Matriz de la variable II – programa

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Definición Operacional
Motricidad gruesa	Coordinación	Integra los segmentos de su cuerpo en forma conjunta.	1. Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.	El valor entre 1 mínimo equivale a inicio y 3 máximo. A mayor valor, mayor concepto incremental en las habilidades de la motricidad gruesa. Se evaluará de la siguiente manera: 1. Inicio 2. Proceso 3. Logro
		Integra sus actividades motoras con la actitud visual.	2. Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua.	
		Controla su postura sin desplazamiento.	3. Coordina bien sus movimientos.	
		Después de una acción desequilibrante vuelve sobre su base de sustentación.	4. Realiza movimientos con las partes gruesas de su cuerpo.	
	Equilibrio	Forma un círculo saltando con puntas de pies.	5. Camina en puntas de pies 6 o más.	
		Gira a la derecha tocando un objeto.	6. Salta 20 centímetros con los pies juntos.	
		Gira a la izquierda tocando un objeto.	7. Se para en un pie sin apoyo 5 segundos a más.	
		Combina ambos giros	8. Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más.	
		Salta alternando los pies	9. Salta en un pie o más veces sin apoyo.	
	Lateralidad	Gira dentro del círculo hacia la derecha.	10. Camina hacia adelante topando talón y punta.	
		Lleva los brazos y pie izquierdo a la izquierda y atrás.	11. Camina hacia atrás tocando punta y talón.	
		Regresa a su lugar girando hacia la izquierda.	12. Lanza una pelota en una dirección determinada.	
		Lleva brazos y pie derecho a la derecha y atrás.	13. Se desplaza hacia la derecha e izquierda.	

Instrumento tomado de TEPSI y de autores, Amasifuen Pano Francis Damaris y Utia Cisneros Iselia.

Anexo 9 - Instrumento de recolección de datos

	<p>UNIVERSIDAD PERUANA UNION FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN EP DE EDUCACIÓN</p>	
<p>INSTRUMENTO PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GRUSA</p>		

I. DATOS GENERALES

Nombres y Apellidos:

Edad:

Grado y sección:

Religión:

II. INDICACIONES

Esta ficha de observación está diseñada con el propósito de identificar en qué nivel se encuentra los niños del nivel inicial de 5 años. Su aporte, al responder esta ficha será muy valioso.

Inicio = 1	Proceso = 2	Logro = 3
-------------------	--------------------	------------------

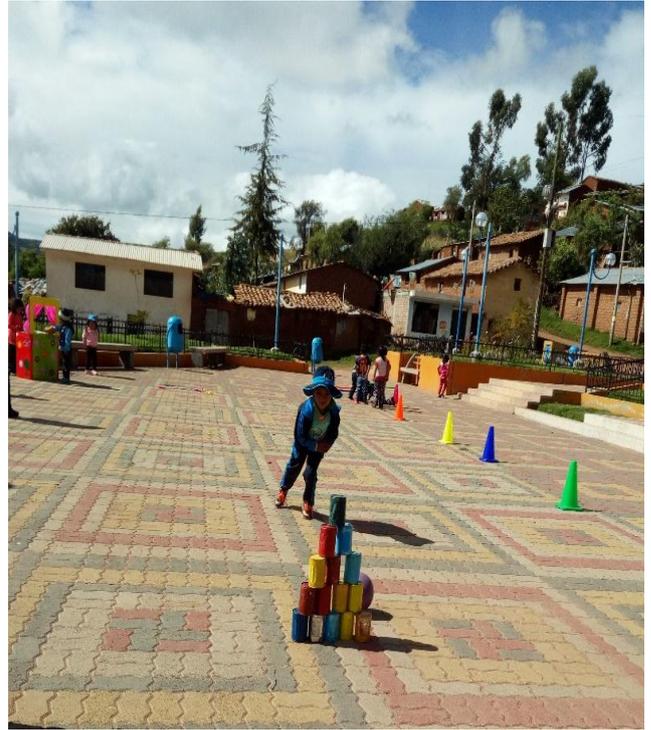
III. DATOS SOBRE LA MOTRICIDAD GRUESA

N°	ÍTEMS	1	2	3
1	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.			
2	Camina 10 pasos llevando un vaso lleno de agua.			
3	Coordina bien sus movimientos.			
4	Realiza movimientos con las partes gruesas de su cuerpo.			
5	Camina en puntas de pies 6 pasos o más.			
6	Salta 20 centímetros con los pies juntos.			
7	Se para en un pie sin apoyo 5 segundos a más.			
8	Se para en un pie sin apoyo 10 segundos o más.			
9	Salta en un pie o más veces sin apoyo.			
10	Camina hacia adelante topando talón y punta.			
11	Camina hacia atrás tocando punta y talón.			
12	Lanza una pelota en una dirección determinada.			
13	Se desplaza hacia la derecha e izquierda.			

Instrumento tomado de TEPSI y de los autores, Amasifuén Pano Francis Damaris y Utia Cisneros Iselia.

Anexo 10 - Evidencias









<http://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/1522>