

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “INDOAMÉRICA”



**TALLER DE JUEGOS PRESENCIADOS PARA DESARROLLAR LA
COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A
TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTORAS:

Rosa Isabel Sanchez Bracamonte

ORCID (0009-0009-6478-8996)

Flor Anayeli Torres Gonzales

ORCID (0009-0002-9971-2368)

ASESOR:

Dr. Napoleón Santiago Carbajal Lavado

ORCID (0000-0003-4467-4632)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Gestión Educativa

TRUJILLO – PERÚ

2024

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “INDOAMÉRICA”



**TALLER DE JUEGOS PRESENCIADOS PARA DESARROLLAR LA
COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A
TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD**

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTORAS:

Rosa Isabel Sanchez Bracamonte

ORCID (0009-0009-6478-8996)

Flor Anayeli Torres Gonzales

ORCID (0009-0002-9971-2368)

ASESOR:

Dr. Napoleón Santiago Carbajal Lavado

ORCID (0000-0003-4467-4632)

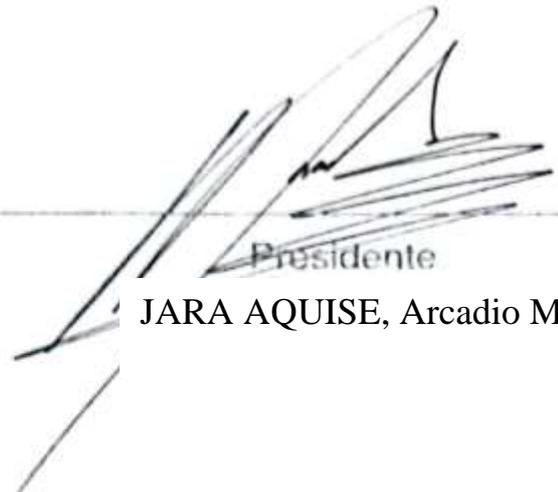
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Gestión Educativa

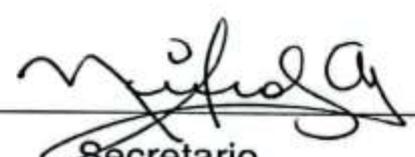
TRUJILLO – PERÚ

2024

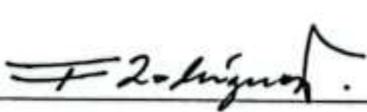
Página del jurado



Presidente
JARA AQUISE, Arcadio M.



Secretario
SALAZAR CHAVEZ, Ninoshka

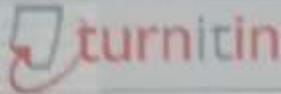


Vocal
RODRIGUEZ VERA, Félix

Aprobados por: *UNA UNANIMIDAD* Trujillo, *22.108.12024*



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD DE TURNITIN



Identificación de reporte de similitud: 2480412119

NOMBRE DEL TRABAJO

TALLER DE JUEGOS PRESENCIADOS PARA
DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE
DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A
TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

AUTOR(ES)

- * SANCHEZ BRACAMONTE, Rosa Isabel
ORCID (0009-0009-6478-8996)
- * TORRES GONZALES, Flor Anayeli
ORCID (0009-0002-9971-2368)

RECUESTO DE PALABRAS

15822

RECUESTO DE CARACTERES

82041

RECUESTO DE PÁGINAS

78 páginas

TAMAÑO DE ARCHIVO

8.48 MB

FECHA DE ENTREGA

14-oct-2024 02:00 p.m. (UTC-0500).

FECHA DE INFORME

14-oct-2024 02:06 p.m. (UTC-0500)

INFORME DE ORIGINALIDAD

• 18% Similitud General

TALLER DE JUEGOS PRESENCIADOS PARA DESARROLLAR LA
COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A
TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

17%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJO DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRINCIPALES



hdl.handle.net

Fuente de Internet

4%



repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

3%



www.slideshare.net

Fuente de Internet

2%



renati.sunedu.gob.pe

Fuente de Internet

1%



Guillermo Bringas
Mg. José A. Guillermo Bringas
JEFE DE UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
EESPP "INDOAMÉRICA"

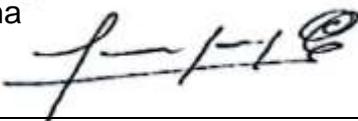
NOTA: Cualquier documento impreso diferente del original, o de los formatos elaborados por la Unidad de Investigación de la EESSPP, Indoamérica, serán considerados como COPIA NO CONTROLADA

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR

Yo, Napoleón Carbajal Lavado , docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “INDOAMÉRICA”, de la ciudad de Trujillo, asesor del trabajo de investigación / de la tesis titulado: “Taller de juegos presenciados para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” cuyos(as) autores(as) son Anayeli Torres Gonzales y Rosa Sanchez Bracamonte, del Programa de Estudios de Educación Inicial constatamos que la investigación tiene un índice de similitud de 18% verificable en el reporte de originalidad del programa de Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones. Hemos revisado dicho reporte y concluimos que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A nuestro leal saber y entender el trabajo de investigación / tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias estipuladas por la EESPP. “INDOAMÉRICA”.

Considero así mismo, que el presente trabajo de investigación / tesis reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de grados y títulos de la EESPP. “INDOAMÉRICA” y en la normativa para la presentación de trabajos de investigación / tesis de la EESPP. “INDOAMÉRICA”. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados para tal fin.

Trujillo, 15 de Octubre del 2024.

Apellidos y Nombres del Asesor(a) Carbajal Lavado Napoleón Santiago	
DNI: 18176811	Firma 
ORCID: 0009-0003-4467-4632	



DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL/OS AUTOR/ES

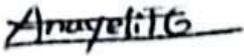
Nosotras, Sanchez Bracamonte Rosa Isabel y Torres Gonzales Flor Anayeli, egresadas del Programa Académico de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Indoamérica", declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al trabajo de investigación titulado:

"Taller de juegos presenciados para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad" es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que el trabajo académico/proyecto de investigación/informe de tesis:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He/Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo/asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me/nos someto/emos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la ESSPP. "Indoamérica" de la ciudad de Trujillo.

Trujillo, 09 de Octubre de 2024

Apellidos y Nombres del Autor Sanchez Bracamonte Rosa Isabel	
DNI: 70259368	Firma 
ORCID: (0009-0009-6478-8996)	
Apellidos y Nombres del Autor Torres Gonzales Flor Anayeli	
DNI: 60779394	Firma 
ORCID: (0009-0002-9971-2368)	

Dedicatoria

A Dios por darme la vida y salud,
a mis padres por su apoyo
incondicional en este proceso
como docente en formación y a
mis familiares y amistades por
creer en mí a lo largo de este
proceso.

Flor Anayeli

Agradezco a Dios por darme
salud y permitirme estar presente
cada día en esta vida, a mis
padres por apoyarme y
motivarme constantemente, a mi
hermano por acompañarme y
ayudarme en este proceso arduo.

Rosa Isabel

Agradecimiento

A nuestro asesor de tesis Dr. Napoleón Santiago Carbajal Lavado, por habernos brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad y conocimiento, así como habernos tenido la paciencia para guiarnos durante este proceso.

A la docente de aula,
Carmencita Aquino Corvera, por
su apoyo incondicional
en el desarrollo
de nuestra formación docente, durante
las practicas realizadas en aula.

Las autoras

Presentación

El presente trabajo de investigación busca desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad del área psicomotriz, en niños del nivel inicial de la edad de 3 años, a través de la aplicación de un taller de juegos presenciados, lo cual es una parte vital en el desarrollo de los niños para que puedan ejercitar su aspecto físico, cognitivo, social, entre otros.

La razón por la que se realizó la presente investigación reside en el hecho que los niños de 3 años de la I.E N°251, Florencia de Mora, al realizar los juegos motrices mostraron poca confianza, seguridad y frustración, esto se originó a raíz que la docente de aula no brindaba el acompañamiento adecuado y pertinente a los niños, causando desmotivación y poca participación en los juegos, esta problemática se observó durante las practicas ejecutadas en aula.

Debido a la problemática mencionada anteriormente, se busca fortalecer las habilidades motoras en los estudiantes, a partir de la ejecución de talleres de juegos presenciados, basándose en las capacidades que puede realizar un niño a la edad de 3 años según el Programa Curricular de Educación Regular.

Las autoras

Índice de contenido

Página del jurado	¡Error! Marcador no definido.
Dedicatoria	4
Agradecimiento	8
Presentación	9
Resumen	13
Abstract	15
Índice de contenido	10
Índice de tablas	9
Índice de figuras	10
I. INTRODUCCIÓN	16
1.1. Realidad problemática.....	17
1.2. Enunciado del problema.....	22
1.3. Justificación importancia	22
1.4. Objetivos	20
1.5. Hipótesis de investigación.....	9
II. MARCO TEÓRICO	23
2.1. Antecedentes de investigación	24
2.2. Fundamentación teórica	30
2.3. Definición de términos	51
III. PROPUESTA PEDAGÓGICA DESARROLLADA	54
3.1. Título	55
3.2. Definición.....	55
3.3. Objetivos	¡Error! Marcador no definido.
3.4. Enfoques y principios.....	56
3.5. Temática desarrollada	58
3.6. Secuencia de enseñanza y aprendizaje	59
3.7. Síntesis operativa-gráfica	60
3.8. Descripción de la experiencia.....	58
3.9. Evaluación.....	62
IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	64
4.1. Tipo de investigación	65
4.2. Diseño y descripción	65
4.3. Variables y operacionalización	65
4.4. Población y muestra	67
4.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	68

4.6. Técnicas de procesamiento y análisis de la información	70
4.7. Aspectos éticos de la investigación.....	67
V. RESULTADOS.....	71
VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	91
VII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	94
REFERENCIAS	98
ANEXOS	102
Anexo 1. Matriz de consistencia interna.....	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 2. Instrumento de recolección de la información.....	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 3. Validación y confiabilidad del instrumento	157
Anexo 4. Carta de presentación.	¡Error! Marcador no definido.
Anexo 5. Carta de autorización emitida por la entidad	121
Anexo 6. Programa y sesiones desarrolladas	142
Anexo 7. Constancia de aplicación del proyecto de investigación	156

Índice de tablas

Tabla 1. Población de las aulas de la I.E N° 251	63
---	----

Tabla 2. Muestra del aula celeste de 3 años	68
Tabla 3. Resumen de validación de expertos	111
Tabla 4. Resumen de prueba de confiabilidad	111
Tabla 5. Nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 3 años de la I.E N°251 - Florencia de Mora – 2022.....	69
Tabla 6. Nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 3 años de la I.E N°251 - Florencia de Mora – 2022	73
Tabla 7. Nivel de logro del criterio:realiza acciones motrices como correr, saltar, trepar y rodar	74
Tabla 8. Nivel de logro del criterio: expresa sus emociones al realizar juegos presenciados..	75
Tabla 9. Nivel de logro del criterio: explora las habilidades de su cuerpo en relacio al espacio y objetos a traves de acciones motrices.....	76
Tabla 10. Nivel de logro del criterio: reconoce las partes de su cuerpo al realizar juegos presenciados	77
Tabla 11. Nivel de logro del criterio: nombra las partes de su cuerpo que ha utilizado para realizar las acciones motrices.....	75
Tabla 12. Nivel de logro del criterio: realiza movimientos de coordinación óculo manual al lanzar pelotas por 3 veces hacia una distancia de 2 metros a más.....	76
Tabla 13. Nivel de logro del criterio: realiza movimientos de coordinación óculo podal al patear la pelota hacia una distancia de 3 metros a más	80
Tabla 14. Nivel de logro del criterio: reconoce sus sensaciones corporales durante la realización de juego.....	81
Tabla 15. Nivel de logro del criterio: identifica estados de su cuerpo durante la ejecución de los juegos.....	79
Tabla 16. Niveles de logro del criterio: representa su cuerpo a su manera utilizando plastilina al término de las acciones motrices.....	80
Tabla 17. Nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 3 años de la I.E N°251 - Florencia de Mora – 2022.....	81
Tabla 18. Nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 3 años de la I.E N°251 - Florencia de Mora – 2022	85
Tabla 19. Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para muestras relacionadas	86
Tabla 20. Prueba de hipótesis estadística de comparación de medidas.....	87
Tabla 21. Prueba de hipótesis estadística de comparación de medias obtenidas	88

Índice de figuras

Figura 1. Nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 3 años de la I.E N°251 - Florencia de Mora – 2022.....	69
Figura 2. Nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 3 años de la I.E N°251 - Florencia de Mora – 2022.....	73
Figura 3. Nivel de logro del criterio:realiza acciones motrices como correr, saltar, trepar y rodar	74
Figura 4. Nivel de logro del criterio: expresa sus emociones al realizar juegos presenciados	75
Figura 5. Nivel de logro del criterio: explora las habilidades de su cuerpo en relacio al espacio y objetos a traves de acciones motrices.....	76
Figura 6. Nivel de logro del criterio: reconoce las partes de su cuerpo al realizar juegos presenciados	77
Figura 7. Nivel de logro del criterio: nombra las partes de su cuerpo que ha utilizado para realizar las acciones motrices	78
Figura 8. Nivel de logro del criterio: realiza movimientos de coordinación óculo manual al lanzar pelotas por 3 veces hacia una distancia de 2 metros a más	79
Figura 9. Nivel de logro del criterio: realiza movimientos de coordinación óculo podal al patear la pelota hacia una distancia de 3 metros a más	80
Figura 10. Nivel de logro del criterio: reconoce sus sensaciones corporales durante la realización de juego.....	81
Figura 11. Nivel de logro del criterio: identifica estados de su cuerpo durante la ejecución de los juegos.....	79
Figura 12. Niveles de logro del criterio: representa su cuerpo a su manera utilizando plastilina al término de las acciones motrices	83
Figura 13. Nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 3 años de la I.E N°251 - Florencia de Mora – 2022.....	84
Figura 14. Nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 3 años de la I.E N°251 - Florencia de Mora – 2022.....	85
Figura 15. Comparación visual entre el valor medio de una medida con el intervalo de confianza de la otra medida	90

Resumen

El presente trabajo de investigación se titula: Taller de juegos presenciados para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, se realizó con el objetivo de implementar un taller de juegos para el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los niños de 3 años de la I.E. N°251, distrito de Florencia de Mora, Trujillo – 2022. La investigación es de tipo aplicada, donde se trabajó con un diseño cuasi – experimental con dos grupos, el grupo control y el grupo experimental.

La población estuvo conformada por 320 niños de la I.E mencionada anteriormente, donde la muestra tuvo un total de 54 niños de 3 años. Se utilizó como instrumento una rúbrica de evaluación y se aplicó un taller de 10 sesiones motrices.

Los resultados que se obtuvieron en la aplicación del pretest, mostraron que en el grupo control los niños de 3 años, el 7% alcanzó el nivel logrado y el 77% de niños está en el nivel inicio. Mientras que el grupo experimental en el pretest, mostraron los siguientes resultados: el 8% de niños está en el nivel logrado y el 67% de niños en el nivel inicio.

Al termino de dicho taller, se concluye que luego de realizar la prueba postest, se demostró que los niños del grupo experimental obtuvieron el nivel logrado en un 75% de estudiantes de 3 años, mientras que el grupo control en el nivel logrado se encuentran el 13% de niños de 3 años, habiendo aplicado el método tradicional de enseñanza; por consiguiente, dicho taller influyó significativamente en el grupo experimental, en cuanto al desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Palabras Clave: taller, juegos presenciados, motricidad.

Abstract

The present research work is titled: Workshop on witnessed games to develop competence that develops autonomously through motor skills. It was carried out with the objective of implementing a games workshop to develop competence that develops autonomously through their motor skills in 3-year-old children of the I.E. N°251, district of Florencia de Mora, Trujillo – 2022. The research is of an applied type, where we worked with a quasi-experimental design with two groups, the control group and the experimental group.

The population was made up of 320 children from the I.E mentioned above, where the sample had a total of 54 3-year-old children. An evaluation rubric was used as an instrument and a workshop of 10 motor sessions was applied.

The results obtained in the application of the pretest showed that in the control group of 3-year-old children, 7% reached the achieved level and 77% of children are at the beginning level. While the experimental group in the pretest showed the following results: 8% of children are at the achieved level and 67% of children are at the beginning level.

At the end of said workshop, it is concluded that after carrying out the post-test, it was shown that the children in the experimental group obtained the level achieved by 77% of 3-year-old students, while the control group found the level achieved at the level achieved. 13% of 3-year-old children, having applied the traditional teaching method; Consequently, this workshop significantly influenced the experimental group, in terms of the development of the competence they develop autonomously through their motor skills.

Keywords: workshop, witnessed games, motor skills.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

A nivel mundial

Según la UNESCO (2013) en el contexto internacional, la educación preescolar se ha institucionalizado y los docentes, con el afán de categorizarse en la enseñanza, se han dedicado, en su gran mayoría, a desplegar destrezas exclusivamente cognitivas descuidando, en gran parte, el juego como didáctica para desarrollar mejor los conocimientos previos.

En el mundo, hoy en día se reconoce la gran importancia que tiene el desarrollo motor en los niveles de educación, en especial en la educación inicial, puesto que, el movimiento viene siendo una parte esencial del aprendizaje y el desarrollo humano. A pesar de ello, en algunas partes, especialmente en países de tercer mundo o poco desarrollados, aún se subestima dicha importancia, y no se le brinda la atención que corresponde en la educación temprana. Como consecuencia de esto, repercute en dificultades en el aprendizaje superior, centrando la atención especialmente en el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales.

A nivel nacional

Minedu (2016) menciona que los servicios educativos de educación inicial tienen como uno de sus principios al juego libre puesto mediante el juego los niños y niñas desarrollan sus habilidades cognitivas, motrices, comunicativas y sociales. Siendo el juego uno de los principios en la educación este será transversal en las actividades de aprendizajes y contribuirá en la educación de los niños y niñas.

En el Perú, la realidad es que la mayoría de niños y niñas en edad preescolar no han llegado a alcanzar un adecuado nivel de desarrollo motor, por diferentes motivos, por ejemplo: por la falta de actividad física o por el mismo sedentarismo. Además, de sumar a ello que, en el plano nacional, la educación inicial en diversas partes del país enfrenta una serie de desafíos como la carencia de recursos, la capacitación insuficiente de los docentes y sobre todo la falta de apoyo y compromiso gubernamental. Todo esto, repercute más adelante en los niños y niñas en su desempeño escolar y sobre todo en su calidad de vida.

A nivel local

La presente investigación se desarrolló en la Institución Educativa N°251 está ubicada en el Jirón 31 de enero en el distrito de Florencia de Mora, provincia Trujillo, región La Libertad, esta institución corresponde a la UGEL 02, la que pertenece a la Gerencia regional de educación DRE La Libertad. Esta investigación inició el 28 de octubre del 2022. El horario de atención era en turno mañana de 8:00a.m a 12:30 p.m.

La infraestructura de dicha Institución es de material noble; cuenta con 13 ambientes, de las cuales 10 son dedicadas como aulas, como un almacén de materiales de psicomotriz, dirección, aula de almacén de objetos de limpieza y alimentación, 2 patios, así mismo cuenta con 2 patios amplios y 2 servicios higiénicos: uno para docentes y otro para estudiantes, 2 de ellas son pre fabricadas.

Así mismo, de las 10 aulas que atiende: tiene dos aulas de 3 años (celeste y amarilla), cuatro aulas de 4 años (lila, azul, rosada y anaranjada) y cuatro aulas de 5 años (verde, blanca, roja y fucsia) y 3 aulas.

La plana docente estuvo conformada por: 11, la cual una era directora y 10 docentes que impartían la enseñanza a los niños forjando una educación de calidad. Así mismo, 5 auxiliares que atendían las necesidades de los estudiantes y tenían 2 personas que laboran como personal de limpieza del jardín en general.

El aula experimental fue de 3 años, estaba ubicada del portón de entrada al lado derecho la primera aula, es de material pre fabricada de medidas aprox. de 6m x 8m, un aula reducida porque atendía a 24 estudiantes, contaba con 5 sectores: sector biblioteca, sector hogar, sector música, sector construcción y sector arte, cada sector cotaba con algunos materiales correspondientes, no contaba con pizarra y tenía deficiencia en cuanto al mobiliario.

El aula control fue de 3 años, estaba ubicada frente al patio central, entrando por el portón a la mano derecha, la tercera aula. El aula estaba construida de material noble, pintada

de color amarillo bajo. Contaba con una puerta de madera color blanco, cuatro ventanas corredizas. Contaba con una pizarra acrílica, un estante antiguo de lata, un estante de cuentos, tres estantes grandes con divisiones, materiales de ciencia y arte, juegos de construcción, cuentos, etc. Tenía ocho mesas largas y un total de 33 sillas pequeñas de color amarillo.

La docente del aula experimental tenía aprox. 45 años con una experiencia de 15 años prestando servicio a estudiantes del nivel de Educación Inicial, las estrategias a utilizar en el dictado de clase han sido diseñadas en relación al programa curricular (constantes capacitaciones). Tiene un trato amable, cordial, siempre atenta a las necesidades de los niños(as) e implementa nuevas estrategias en sus actividades de aprendizaje.

Los estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa N°251 en el distrito de Florencia de Mora, enfrentan ciertas dificultades en su desarrollo motor; debido a una serie de factores y causas que se complementan para abordar estas dificultades.

En dicha institución no tenía un horario fijo para desarrollar el área de psicomotricidad, las maestras priorizaban otras áreas curriculares, por lo cual no elaboran proyectos o taller relacionados al área de psicomotricidad y cuando se ejecuta dichos talleres motrices no utilizan estrategias y materiales adecuados.

Por un lado, tenemos que se carece de ciertos programas y técnicas para adquirir habilidades motoras básicas, muy poco se trabaja con la estimulación y movimiento de los menores, lo que puede generar un impacto no favorable en la autoestima de los menores, en su capacidad de interactuar con sus semejantes y en su capacidad para aprender y participar en ciertas actividades escolares. A ello, se le suma que los docentes a cargo adolecen de capacitaciones en programas de estimulación y desarrollo de la motricidad, además de no contar con los recursos necesarios para estas prácticas.

Dicha institución se encuentra ubicada en una zona urbano-marginal, lo que significa que los menores que estudien en dicha institución pueden enfrentar desafíos adicionales, como por ejemplo la falta de espacios que sean adecuados para el juego y movimiento, entre otros.

Ante estos problemas es inminente, y el evidenciar como los estudiantes de 3 años, enfrentan ciertos problemas específicos en su desarrollo motor, debido a factores como las abordadas líneas expuestas anteriormente; nos lleva a investigar y proponer la implementación de juegos presenciados para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad de los estudiantes de 3 años de la I.E N°251 Florencia de Mora, y evaluar su impacto en el aprendizaje y desarrollo a largo plazo.

1.2. Enunciado del problema

¿En qué medida la aplicación de un taller de juegos presenciados desarrolla la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 3 años de la I.E. N° 251, distrito de Florencia de Mora, Trujillo - 2022?

1.3. Justificación de la investigación

El presente trabajo se realizó ante las experiencias que se tuvo durante las prácticas pre profesionales, donde se observó en aula la carencia de ejecución de actividades relacionadas al área psicomotriz, la problemática se originó a raíz que la docente no brindaba un acompañamiento adecuado y pertinente a los niños, al momento de realizar las actividades motrices, ya sea dentro o fuera del aula, generando así inseguridad, desconfianza, desmotivación en los niños, así mismo la falta de manejo de emociones al momento de su participación tanto de forma individual como en equipo.

Estas fueron las razones fundamentales por las cuales se optó la elaboración y ejecución de estos talleres de juegos presenciados, teniendo como propósito darle mayor énfasis al área psicomotriz, teniendo en cuenta los materiales y el espacio a utilizar, de acuerdo a sus intereses y necesidades, donde el rol de la docente es fundamental brindando un acompañamiento pertinente durante la ejecución del juego, quien además deberá brindar

motivación constante y apoyo de ser necesario, de esta forma se ayudará al niño a mejorar en cuanto a su participación, su desenvolvimiento en los juegos motrices, trabajando lo que es coordinación óculo – manual y óculo - podal, el equilibrio, mediante la ejecución de circuitos motores, juegos de carreras y saltos, canciones motrices.

La necesidad de aportar e implementar talleres de juegos presenciados es la razón para que los niños tengan una herramienta lúdica y a la vez educativa para el desarrollo de sus habilidades motoras, influenciando a su bienestar físico, así como también, tengan un impacto positivo en su calidad de vida y beneficio en el desarrollo de otros aspectos fundamentales como lo cognitivo, emocional, social, etc.

Este trabajo responde a dar una solución efectiva, ya que una de las razones de su estudio es porque el estudiante hoy en día se encuentra centralizado en otro tipo de actividades, por ejemplo, prefiere usar juegos tecnológicos, dejando de lado los juegos físicos; y otra razón es que el niño no tiene una conexión directa con un adulto ante posibles miedos al desarrollar un juego o siente que no podrá realizarlos, en esta propuesta se requiere la presencia de un adulto para sentir la confianza necesaria para llevar a cabo el juego psicomotriz, permitiendo a los niños jugar, tener un conocimiento de sí mismo, a través de su cuerpo, expresarse corporalmente a través de acciones motrices, experimentar nuevas posturas e interactuar con su entorno y los materiales a utilizar en dicha actividad motriz.

Los resultados de la investigación podrían servir como fuente de apoyo a futuras investigaciones y como una posible guía para la implementación de programas similares en otras instituciones educativas; además la investigación pretende contribuir a la generación de conocimiento relevante para el área de psicomotricidad en educación inicial.

1.4. Objetivos de investigación

Objetivo general

Implementar un taller de juegos presenciados para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 3 años de la I.E. N°251, distrito de Florencia de Mora, Trujillo – 2022.

Objetivos específicos

- Medir el nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los niños de 3 años, antes de la aplicación del taller de juegos presenciados.
- Diseñar un taller de juegos presenciados para desarrollar las dimensiones comprende su cuerpo y se expresa corporalmente.
- Ejecutar el taller de juegos presenciados realizados en 10 sesiones.
- Comparar los resultados, después de la ejecución del taller de juegos presenciados, en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

1.5. Hipótesis

Si aplicamos el taller de juegos presenciados de forma adecuada entonces, los estudiantes de 3 años de la I.E. N°251, en el distrito de Florencia de Mora, Trujillo – 2022, desarrollarán mejores niveles en la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

Antecedentes internacionales

Wiberg (2016), en su tesis “Juego y su contribución al aprendizaje: concepciones de educadoras de párvulos y técnicos en educación parvularia de jardines infantiles en la Región Metropolitana de Chile”, realizó una investigación de tipo cuantitativo, descriptivo y relacional. Con el objetivo de describir las concepciones de juego y su relación con el aprendizaje de Educadoras de Párvulos y Técnicos en Educación Parvularia, utilizó una Encuesta y trabajó con una población de 138 educadoras de niños y niñas de 1 a 5 años que asisten a los jardines infantiles. Concluye que las educadoras de párvulos y los técnicos conciben el juego como una actividad libre e iniciada por el niño, mientras que el aprendizaje es un proceso de instrucción directa y con objetivos pedagógicos explícitos. Que ambos son de distinta naturaleza. Asimismo, que la edad de los niños demuestran ser un elemento que influye en las concepciones de las maestras. Uno de los aspectos positivos que recogen es que las docentes mostraron reconocer el valor educativo del juego libre en relación a ciertas actividades que ofrece una base de optimismo para seguir trabajando a favor de espacios que acogen las características e intereses de los niños y niñas de Chile actual.

Rodríguez (2019) en su tesis de licenciatura en la Universidad católica del Ecuador titulada “Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años de edad”. Tuvo como objetivo diseñar una propuesta pedagógica de estrategias didácticas que permita el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años en la Unidad Educativa León Cooper, en el año lectivo 2017-2018”. En su metodología se realizó la observación, en el cual se va a implementar el instrumento de evaluación por medio de una lista de cotejo, permitiendo observar de forma acertada al grupo de niños y niñas de pre-básica en el desarrollo de sus actividades en el área motriz. Se realizó la respectiva observación dentro y fuera del aula de clases en el grupo de preescolar con un número de 19 alumnos siendo 10 niños y 9 niñas. Se concluye con variedad de actividades donde no solo se desarrolla el área motriz,

sino también el área cognitiva, área del lenguaje y el área afectivo-social siendo un complemento integral en el desarrollo de los niños y niñas.

Carrillo Ojeda (2020) en su investigación, “El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño en la Unidad Particular Universitaria de Azogues - Ecuador” plantea como objetivo analizar el nivel de interés y motivación de los niños de Educación Inicial en el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de la implementación de juegos y videos didácticos donde se evidenció un alto nivel de motivación en los niños desde el inicio hasta el final de la jornada, haciendo que lo niños desearan que la actividad dure más tiempo, llegando a obtener como conclusión que el juego y el aprendizaje están íntimamente ligados, el uso de los juegos didácticos será el camino que les haga más fácil el aprendizaje, sin que se torne un momento de desorden con escasas normas y reglas, por esta razón que los docentes deben adoptar estos métodos y herramientas para llegar a sus alumnos.

Antecedentes nacionales

Carhuallanqui (2016) en la tesis “Programa de ejercicios psicomotrices y su influencia en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de la I.E. Inicial N° 137 San Antonio del distrito de Heroínas de Toledo – Concepción”, para la licenciatura de la carrera de educación física de la Universidad del Centro de Huancayo – Perú, se plantea como objetivo, determinar la influencia de la aplicación de un programa de ejercicios psicomotrices en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños, en una investigación de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo de diseño experimental y alcance pre experimental, en base a una población igual a la muestra de 10 niños entre 4 y 6 años, utilizando las técnicas del cuestionario y el test motor, alcanza como efecto que los resultados de la investigación obtenido para el caso de la variable coordinación motora gruesa, presentan un significativo incrementó en su porcentaje de logro luego de la aplicación del programa pasando de un 80% de casos con dificultad en el pre-test a 0% en el post - test. Concluye el autor que la aplicación de un programa de ejercicios

psicomotrices influye significativamente en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños del estudio”. (pág. 20)

Chuquihuaccha y Huamani (2017) en su tesis titulada “Desarrollo de la habilidad motriz fina en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N.º 270 de Huaytará”, el objetivo fue identificar el desarrollo de habilidades motrices fina en los niños de 5 años, en tal sentido nos hemos puesto a revisar y aplicar las informaciones relacionadas con esta tarea pedagógica, de bastante interés en la educación inicial, así como también en la vida cotidiana de los ciudadanos. Desde esta perspectiva, ha sido valioso este trabajo, tal como se evidencia en los resultados, donde los niños y niñas de 5 años, dan muestras de la mejora en la manifestación de sus habilidades motrices”. (pág. 21)

Meza (2019) en su tesis “El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 04 y 05 años I.E.I. N.º170 “Divino Niño Jesús” distrito Belén - Maynas, Perú”, tuvo el objetivo de desarrollar un conjunto de actividades utilizando el juego para que se permita desarrollar las capacidades y habilidades de los niños y niñas. La metodología de la investigación fue de tipo aplicada. Estuvo conformado por una población de 24 niños pertenecientes a las dos aulas en el que aplicó un Cuestionario y una Escala de actitudes. De los resultados concluye que su trabajo pretende establecer de manera formal los recursos del juego y la lúdica dentro del proceso diario en las clases, con el fin de que los niños de 4 y 5 años logren las competencias establecidas para el ciclo utilizando el juego como recurso didáctico. Asimismo, finaliza sus conclusiones manifestando que el juego es el elemento principal en esta etapa de la Educación Básica Regular en el Perú, por lo que esta propuesta es la más apropiada. (pág. 9)

Córdova (2017) en su tesis “Talleres de Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate Vitarte, 2017 de Perú”, tuvo como objetivo determinar si la aplicación de talleres de actividades lúdicas mejora el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 3 años. Desde una metodología

de investigación aplicada, de diseño experimental, utilizó una Guía de Observación y trabajó con una población de 60 niños de 3 años. En los resultados, se demuestra que la aplicación de talleres de actividades lúdicas sí mejoró las habilidades sociales de los niños y niñas dinamizando la clase, mejorando la comunicación con sus pares y docente y, por ende, en el rendimiento escolar. Por tanto, de acuerdo a este trabajo, los talleres de juego promueven significativamente en el desarrollo de habilidades sociales del niño y niña, lo cual contribuye considerablemente en su proceso de aprendizaje y desenvolvimiento del infante en el aula. (pág. 11)

Guadalupe, (2018) en su tesis “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”, llegó a los siguientes resultados obtenidos a través del estadístico grafico 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 las post prueba el 77,8 % de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro y el 22% el nivel de proceso respectivamente. Por otro lado, 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. (pág. 5)

Medina (2018) en su tesis “Programa de juegos lúdicos para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años”. La conclusión a la que llegaron es que el problema lo representa el docente por la inadecuada metodología y planificación para incorporar juegos que ayuden al desarrollo psicomotor grueso del estudiante, se obtuvo como resultado que, al aplicar el programa de juegos lúdicos, los niños lograron desarrollar habilidades y destrezas

dominando su cuerpo. Además, se comprobó efectos positivos en el plan de acción donde se obtuvo actitudes favorables hacia el desarrollo psicomotor, además del respeto mutuo y la socialización. (pág. 21)

Aguedo y Hurtado (2019) en su tesis “Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault del distrito de Selva Alegre, Arequipa. 2018”, señalan que el juego es la parte central de la metodología lúdica y este representa las actividades espontáneas y agradables que transforman y recrean la realidad de los menores conectando su experiencia interna con la realidad que visiona en el campo material, asociándolo, además, al movimiento y acciones del propio cuerpo en medio del proceso de experimentación y desarrollo natural de niños y niñas. Asimismo, expresa que dentro de este contexto se hace representativa la motricidad, dado que este término integra otros aspectos como las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensoriales necesarias para el desenvolvimiento social dejando a la motricidad gruesa la función de integrar los músculos del cuerpo para lograr actividades y movimientos. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo con método experimental utilizando instrumentos como Pretest y Posttest para aplicar a una población de niños menores de 4 años. Los resultados muestran que, al utilizar estrategias lúdicas basadas en el juego, los niños aprenden a manejar la motricidad gruesa con mayor coordinación, equilibrio y espontaneidad ayudando a los niños a obtener logros más significativos y aprender a conocer su cuerpo durante el proceso”. (pág.21)

Cerna (2019) en su tesis “Empleo del taller juegos motores para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años”, tuvo como objetivo general: Determinar si el empleo del Taller “Juegos motores” mejora el desarrollo de la motricidad gruesa, con metodología de enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño preexperimental, muestra de 13 niños, empleando técnica de la observación con el instrumento llamado TEPSI. Los resultados se obtuvieron que el 75% estudiantes están en un nivel normal en la mejora

motricidad gruesa. Concluyendo que los juegos motores favorecieron significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de tres años. (pag.20)

Herrera (2019) ejecuto un estudio titulado “Aplicación de juegos tradicionales como estrategias didácticas para mejorar el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°073 “Estrellita de Belén”, Región Tumbes en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote”. El objetivo fue la aplicación de los juegos tradicionales para el desarrollo psicomotriz. Desarrolló una investigación cuantitativa, con un diseño pre experimental, con la participación de 21 niños y niñas de 5 años, llegando a la siguiente conclusión: Se demuestra que la aplicación de los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotriz con los niños y niñas de 05 años de edad, sección Azul, ha sido significativa, pues se ha logrado determinar que la mayoría de estudiantes se encuentran en la escala de calificación “A” (logro previsto) de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional, del desarrollo psicomotriz en las dimensiones: dimensión cognitiva, dimensión motriz y dimensión afectiva, Tablas N° 5 y 6 respectivamente. Asimismo, se determina que los juegos tradicionales mejoran el desarrollo psicomotriz, en la dimensión cognitiva con los niños y niñas de 05 años; pues según la Tabla N° 6, el 90.48% de estudiantes se encuentran en “A” del logro previsto de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular del Diseño Curricular Nacional. (pág. 24)

Según Huamán (2020) en su tesis “Juegos Didácticos Para Mejorar La Motricidad Gruesa En Niños De 4 Años”, planteó como objetivo determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa a través del equilibrio, movimiento, lateralidad, esquema corporal, y coordinación en niños de 4 años del nivel inicial. Siguió una metodología cuantitativa, explicativa y aplicada, con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test a un solo grupo. La técnica aplicada fue la observación, y como instrumento una guía, que sirvió para recoger información de 17 estudiantes. Los

resultados de la investigación antes de aplicarse los juegos didácticos mostraron que, el 70,60% se encontraban en un nivel bajo; luego en el post test aumentó a 82,40%, se concluyó que a través del juego didáctico se mejora la motricidad gruesa de los niños de 4 años de educación inicial. (pág. 5)

2.2. Fundamentación teórica y conceptual

Taller pedagógico

El taller es una modalidad pedagógica de aprender haciendo, en este sentido el taller se apoya en principio de aprendizaje formulado por **Froebel (1826)**: "Aprender una cosa viéndola y haciéndola es algo mucho más formador, cultivador, vigorizante que aprenderla simplemente por comunicación verbal de las ideas". El taller se organiza con un enfoque interdisciplinario y globalizador, donde el profesor ya no enseña en el sentido tradicional; sino que es un asistente técnico que ayuda a aprender. Los alumnos aprenden haciendo y sus respuestas o soluciones podrían ser en algunos casos, más válidas que las del mismo profesor.

Dicho autor manifiesta que el taller se estructura con una perspectiva integral e interdisciplinaria, en la cual el docente ya no desempeña un rol tradicional de enseñanza, sino que actúa como un asistente técnico que facilita el aprendizaje. Los estudiantes aprenden mediante la acción, y en ciertos casos, sus respuestas o soluciones podrían incluso superar en validez a las del propio profesor.

Mirebant (2003) sostiene que "el taller pedagógico es una reunión de trabajo donde se unen los participantes en pequeños grupos o equipos para hacer aprendizajes prácticos según los objetivos que se proponen y el tipo de asignatura que los organice. Puede desarrollarse en un local o al aire libre. El taller tiene como objetivo la demostración práctica de las leyes, las ideas, las teorías, las características y los principios que se estudian, la solución de las tareas con contenido productivo".

Según la autora mencionada anteriormente nos plantea que el taller pedagógico es una herramienta que va a permitir a los niños trabajar en equipo, planteándose sus propias soluciones de las actividades de acuerdo a sus posibilidades y madurez cognitiva. Esto también va a permitir que los niños socialicen y pongan a prueba sus valores y trabajo en equipo.

El juego

UNICEF (2018), se refiere al juego como “una de las formas muy importantes en las que los niños pequeños adquieren conocimientos y habilidades básicas, por lo que el juego facilita la exploración y el aprendizaje práctico. Uno de estos aspectos es la movilidad y el control sobre la experiencia, el juego sugiere un nivel de movilidad que permite a los niños asumir roles activos y convertirse en dueños de sus propias experiencias, autónomos y representativos de su propio camino de aprendizaje lúdico”.

Dicha organización mencionada, hace referencia que el juego como una de las vías sumamente significativas mediante las cuales los niños a temprana edad obtienen conocimientos y destrezas esenciales, lo que hace que el juego facilite la exploración y el aprendizaje con enfoque práctico. Uno de estos elementos comprende la capacidad de movimiento y control en relación con la vivencia; el juego implica un grado de movilidad que habilita a los niños para asumir roles activos y convertirse en responsables de sus propias experiencias, independientes y representativos de su propio camino en el aprendizaje a través del juego. (p.24)

Minedu (2019) nos menciona que “el juego es una estrategia; como docentes se debe de utilizar ya que ayuda al niño a desenvolverse de manera autónoma, con libertad y orden; incentiva a buscar diversas alternativas de solución al niño para poder resolver problemas, mediante el juego van manipulando, explorando, asumiendo roles.”

Resaltamos que el juego constituye una táctica que los educadores deben emplear, ya que contribuye al desarrollo autónomo del niño, fomentando su libertad y organización.

Estimula al niño a explorar diversas vías de resolución de problemas, permitiéndole manipular, investigar y adoptar roles, y abordar ideas diversas por sí mismo. (pág. 30)

Juegos presenciados

Bertrán (1996) nos dice que los juegos presenciados “designa todas aquellas actividades lúdicas que los niños, individual o grupalmente, realizan sin la dirección de un adulto, pero sí con la presencia del mismo. Los niños juegan solos, pero tienen la vigilancia de una persona adulta, generalmente su padre, madre o profesor. El adulto observa el desarrollo del juego e interviene en momentos puntuales, para facilitar recursos, motivar a los participantes”.

Según el autor mencionado nos dice que, en los juegos presenciados, los niños tendrán la posibilidad de realizar sus actividades por sí solos, según sus habilidades e intereses, resaltando la participación y acompañamiento pertinente de la docente, quien deberá brindar espacios y recursos adecuados para el desarrollo de la actividad. Por consiguiente, se resalta el comportamiento que debe optar la docente, debe ser oportuna, brindando la confianza necesaria al niño(a) ante posibles miedos, temores que le generen durante la ejecución de la actividad motriz.

Giebenhain (1982) nos dice que “el papel del educador será el de definir el marco metodológico en el que han de moverse sus estudiantes e intervenir cuando rompen los principios pedagógicos”.

El intercambiar roles, brindará al educando una vivencia diferente y aprenderá a ver las cosas desde el punto de vista del docente. La forma para llevar esta vivencia estará a cargo de la creatividad que emplee el docente en sus actividades. La comunicación, una vez más, es la base para lograr una participación masiva de los estudiantes en las lecciones; por ello, hay que alimentarla y organizarla adecuadamente.

Giebenhain (1982) Se recomienda a los educadores una serie de principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos:

- Debe conocer muy bien el juego antes de presentarlo a los estudiantes, tener listo el material por utilizar y delimitar el espacio de juego.

- Debe motivar a los alumnos antes, durante y después del juego.

- Debe explicar claramente y en forma sencilla el juego antes de dirigirlo. Además, debe exigir la atención de la clase, para lo cual los estudiantes deben estar en un lugar donde todos puedan escuchar.

- Debe dar la oportunidad de que realicen preguntas para un mejor entendimiento.

- Después de explicar el juego, se demuestra con un pequeño grupo de alumnos o por el docente.

- Si no fue lo suficientemente claro, detenga el juego y corrija el error.

- Antes de iniciar un juego debe haber enseñado sus fundamentos, para así desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes.

- Cuando el grupo está listo, puede implementar variaciones del juego.

- Si el juego ya se está volviendo monótono debe cambiarse o terminarse, lo que evitará que los niños se cansen o se aburran.

- El educador debe involucrarse en el juego, mostrando interés en él.

- Antes de presentar un juego se debe pensar en que todos los alumnos van a participar, y cuando se está practicando si alguno de ellos no lo está haciendo hay que averiguar por qué no lo hace.

- Cuando se enseña el juego hay que mostrar también sus dificultades y sus peligros.

- Para mantener el interés del juego y evitar problemas es recomendable que los equipos sean homogéneos y equilibrados en fuerza y habilidad.

- Se debe tratar que los estudiantes que pierden no salgan del todo del juego.

- Si el grupo es muy grande, se puede subdividir promoviendo así una mayor participación de todo el grupo.

Juego motriz

Delgado (2011) señala que “El juego no es solo una posibilidad para que los niños se expresen, sino también una oportunidad de autodescubrimiento, exploración y experimentación de sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales pueden aprender sobre sí mismos y formarse conceptos sobre el mundo. Asimismo, la psicomotricidad utilizada por los docentes para el desarrollo motor representa un patrimonio único de la cultura universal, ya que facilita el desarrollo y mejora de las actividades motrices de los niños en la vida cotidiana y social”.

De hecho, “los maestros de educación básica deben darse cuenta de que los juegos no son solo actividades de ocio y entretenimiento en la primera infancia, sino que también tienen un papel extraordinario en el desarrollo integral de los seres humanos”.

El autor mencionado afirma que el juego abarca más que solo una vía para que los niños se expresen, también se convierte en una ocasión para que descubran quiénes son, exploren y experimenten sensaciones y movimientos, así como relaciones sociales. A través de estas experiencias, tienen la oportunidad de aprender acerca de sí mismos y construir percepciones sobre el mundo que los rodea. Del mismo modo, la aplicación de la psicomotricidad por parte de los educadores con el objetivo de fomentar el desarrollo físico representa un tesoro cultural global, al promover un avance y una mejora en las habilidades motrices de los niños en su vida diaria y en la sociedad. (p. 25)

Los juegos motrices permiten el ejercicio de los esquemas de acción y decisión motriz, de las habilidades y destrezas adquiridas, así como el despliegue de las capacidades y necesidades orgánicas, perceptivas, simbólicas, expresivas, creativas, en las más diversas y

cambiantes situaciones. Representan una unión entre percepción, pensamiento, acción y la filogénesis biológica y motriz del movimiento humano.

Importancia del juego en el aprendizaje

Elkonin (2016) dice que “el juego es importante en la vida social, porque a través del juego el infante aprende a ser solidario y respetuoso en el desarrollo de sus actividades sociales. A través del juego el infante expresa y reafirma su identidad mediante concepto de su crecimiento corporal a través de sus desplazamientos desde su primera infancia hasta su término. Los niños y las niñas mediante el juego tienen a expresarse y sentirse seguros de mostrarse como son. Es una actividad natural que les permite aprender. Los niños y niñas al jugar ingresan a un espacio de sueños, deseos, sus temores o ansiedades se manifiestan, expresan y resuelven de manera creativa, ya sea individual o colectivo”.

El autor anterior, afirma que el juego también funciona como una forma de expresión y confirmación de la identidad del niño, al vincular su crecimiento corporal con sus movimientos desde su primera infancia hasta la etapa actual. Mediante el juego, los niños y niñas encuentran un medio para expresarse y sentirse cómodos mostrando su autenticidad. Es una actividad inherente que les brinda la oportunidad de adquirir conocimiento. Al participar en el juego, los niños entran en un espacio donde pueden explorar sueños, deseos, y donde sus temores o ansiedades emergen y se resuelven de manera creativa, ya sea de manera individual o en conjunto. (p. 34)

El juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia.

Chamorro (2010) menciona que “el juego está vinculado al desarrollo mental del niño, es un instrumento de desarrollo de la inteligencia, el medio a través del cual se desarrolla el pensamiento y el lenguaje. Además, permite la socialización entre iguales, creando un ambiente de confianza, libertad y seguridad, que les permite expresar libremente lo que piensan y sienten, disminuyendo el miedo, las preocupaciones o las inseguridades”.

Para dicho autor el juego es importante en el aspecto social, ya que va a permitir al niño interactuar con sus pares e incluso con adultos, creando así un ambiente armonioso y seguro para su desenvolvimiento, siendo capaz de expresar sus ideas, sus necesidades e intereses.

Importancia de los juegos del nivel inicial

Bruner (1973), sostiene que: “La importancia del juego es que a través de él produce los movimientos de su vida cotidiana, y por ello constituye una de sus principales actividades. Pasar mucho tiempo jugando le permite al niño detallar internamente las emociones y experiencias que suscitan sus interacciones con el entorno externo. El juego es bueno para los preescolares ya que lo utilizan para ejercitar sus relaciones, socializar, gustos e intereses, y lo más importante, desarrollar sus habilidades”.

El juego en la etapa preescolar es un actividad muy significativa y crucial en la vida del niño, permite al niño expresar con su entorno, porque potencia al interactuar con sus pares, comprende su cuerpo en relación a su entorno. El docente en la etapa preescolar cumple un rol fundamental en ser el guía, brindar la confianza al niño en los juegos beneficiando en su desarrollo motor. (p.30)

Acompañamiento de un adulto en el juego del niño

Santer, Griffiths y Goodall, (2007) señalan que “la participación de los adultos en el juego de los niños y niñas puede ser muy variada, por ejemplo, mediante la observación, la realización de preguntas, la entrega de materiales y/o recursos, entre otros. Sin embargo,

consideran que una de las principales funciones de los adultos durante el juego es crear un contexto que sea físicamente y psicológicamente seguro, que ofrezca oportunidades para que los niños y niñas puedan tomar riesgos y desafiarse a sí mismos en situaciones adecuadas para su edad. De esta forma, las relaciones emocionales que se establecen durante el juego son fundamentales, ya que tienen un fuerte impacto en el desarrollo de la personalidad e identidad de los participantes”.

Según los autores mencionados, nos afirman que el acompañamiento del adulto en el juego del niño es fundamental y es la base para crear vínculos armoniosos y de confianza. El niño al estar en casa está expuesto a querer conocer y explorar los entornos que le rodea, a conocerse a sí mismo, así como a los juguetes y materiales que están cerca de él, la cual despertará curiosidad, por lo cual el papel del adulto que lo acompaña es esencial y tiene la oportunidad de brindar un espacio de diálogo e interacción, de resolver ciertas dudas que se pueda generar en el niño, creará un clima de respeto y confianza, dándole su espacio y libertad para jugar. En cuanto a la escuela el adulto acompañante será la docente, quien deberá brindar espacios seguros y cómodos, materiales de acuerdo a la edad de los niños, brindando un diálogo fluido, enseñarles a trabajar en equipo junto con los demás niños. La docente será un guía y mediador para también aprovechar y trabajar el control de emociones que se genera en los niños durante el juego.

Desarrollo del aspecto motriz

Psicomotricidad

Wallon (2013) menciona que la “psicomotricidad es la conexión entre lo psíquico y lo motriz, y sostiene que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento”.

Este autor se refiere a la psicomotricidad relacionado lo mental y lo físico, sosteniendo que el niño forma su propia identidad a través del movimiento, de la exploración de su entorno,

de la comunicación y socialización con sus pares y que el progreso evoluciona desde la acción hacia el pensamiento.

Bernate (2012) nos dice que “el juego se vincula al desarrollo de la psicomotricidad, el juego se parametriza como un elemento fundamental en el progreso de las capacidades motrices y en el crecimiento biológico y psicológico de los niños, además de aportar en el quehacer pedagógico de los docentes y darle el valor necesario a los aprendizajes lúdicos y corporales de manera mancomunada”.

Según el autor anterior, detalla que la psicomotricidad va ligada de un elemento fundamental como lo es el juego, ya que este permite el movimiento libre de los niños en cuanto al espacio en el que se encuentra. Por lo tanto, es una herramienta principal en el ámbito pedagógico, por la cual la docente debe aprovechar para generar actividades motoras que implique el desenvolvimiento de los niños mejorando así sus capacidades de movimiento y coordinación, así como el conocimiento de su propio cuerpo.

Movimiento y motricidad

Prieto (2005) afirma que “el movimiento corporal puede abordarse desde dos enfoques: uno positivista, en el que el movimiento se entiende como el desplazamiento del cuerpo en un espacio o como una máquina en movimiento que le permite al hombre adaptarse al entorno. En este enfoque, el aprendizaje motor va de lo sencillo a lo complejo y está determinado por factores como las preferencias individuales al movimiento, la experiencia positiva que se adquiera y el medio ambiente que rodea el individuo. El segundo enfoque es la expresión del cuerpo a través de los gestos. El acto de expresar es exteriorizar una idea y un sentimiento por medio de una reacción corporal que tiene significado para otro”.

El movimiento corporal hace referencia que el niño tiene que realizar desplazamientos con el cuerpo en un determinado espacio, preferible debe ser amplio, para que haya

movimientos corporales libres y autónomos, la motricidad permite que el niño se exprese con su cuerpo al realizar distintos movimientos. (p. 19)

Importancia de la motricidad

Sancho (2012) nos dice que en la etapa infantil la motricidad es un proceso por el cual los niños desde el nacimiento van experimentando cambios físicos, sociales, cognitivos, a través de su entorno. Es por ello que todo ser humano necesita que su cuerpo este en constante movimiento, desde temprana edad los niños emplean el movimiento como forma de expresión y comunicación con las personas que lo rodean. Al transcurrir los años, el movimiento se vuelve más dinámico y complejo, donde el niño emplea más la fuerza, tiene control de su cuerpo y sus posturas. Ante ello, es necesario potenciar el trabajo de la motricidad en la casa y la escuela.

Este autor resalta la importancia de la motricidad en la vida del infante, cabe resaltar que al desarrollar las habilidades motrices básicas como: correr, saltar, gatear, reptar el niño va a fortalecer su esquema corporal, pero también rescata que se debe trabajar en la escuela y potenciar en el hogar la motricidad en los niños. (p.36)

Desarrollo psicomotor

Navarro et al. (2017) detalla que “siguiendo con la línea de la actividad docente para el desarrollo psicomotor. El carácter educativo del juego se pone de manifiesto de forma elocuente en las posibilidades que brinda en la personalidad de educando, lográndose alcanzar altos índices de esfuerzos físicos, las situaciones que se presentan en cada movimiento requieren de soluciones inteligentes para resolver los problemas que en los juegos se plantean y el establecimiento de fuertes relaciones afectivas, ayudan en la creación de valores estéticos e intelectuales, desarrolla el trabajo en colectivo, la autodeterminación, la voluntad, el autocontrol, la disciplina, el valor y la perseverancia, al igual les permite una libertad de acción, una naturalidad y un placer que es difícil de encontrar en otras acciones del chico, propicia estados emocionales positivos”. (p. 19)

Dicho autor mencionado anteriormente, manifiesta que el carácter educativo del juego se manifiesta elocuentemente en las oportunidades que ofrece en la personalidad del alumno, al alcanzar una alta carga física, las situaciones que se presentan con cada movimiento requieren soluciones inteligentes para resolver los problemas, creando relaciones afectivas fuertes, creando valores estéticos e intelectuales, desarrollando el trabajo colectivo, la autodeterminación, la voluntad, el autocontrol, la disciplina, el coraje y la determinación. También brinda a los estudiantes la libertad de acción, una sensación de naturalidad y un placer.

Aspectos que aborda la psicomotricidad

Esquema corporal

Atoche (2016), sostiene que “El esquema corporal va formándose lentamente en los niños/as desde el nacimiento hasta aproximadamente los once o doce años, en función de la maduración del sistema nervioso, de su propia acción. En cuanto al desarrollo o descubrimiento del movimiento motriz, los especialistas (pedagogos-pediatras) recomienda que deben de darle una preferencia en el desarrollo corporal de los niños al momento de su crecimiento, es una fase en donde se requiere de aplicar o conocer los elementos básicos en el desarrollo de la motricidad”.

Según el autor anterior, nos dice que el esquema corporal se va dando por fases desde que él bebe nace, de acuerdo a sus etapas de crecimiento el niño se va dando cuenta de los cambios que va sufriendo, en cuanto a su cuerpo, conociéndose a sí mismo, así como los movimientos que va realizando, los cuales conforme crece se va haciendo más complejo.

Le Boulch (1992), define al esquema corporal como “Una intuición global o conocimiento inmediato que nosotros tenemos de nuestro propio cuerpo, tanto en estado de reposo como en movimiento, en relación con sus diferentes partes y, sobre todo, en relación con el espacio y con los objetos que nos rodean”.

Como manifiesta este autor, sobre el concepto del esquema corporal que viene hacer la representación mental, es decir es la idea que se tiene del cuerpo, de las acciones motrices, movimientos corporales que uno realiza por sí mismo, favoreciendo al desarrollo corporal del niño.

Vayer (1981), afirma que “el primer objeto que percibe el niño es su propio cuerpo, el cual será su medio de acción, de conocimiento y de relación”. (p. 36)

Lateralidad

Aguirre (2005) dice: “La lateralidad hace referencia al predominio funcional de un lado del cuerpo sobre otro”. Por tanto, la lateralidad supone la capacidad que tiene el individuo para coordinar un lado del cuerpo con el otro y para un buen manejo cognitivo entre ambos, pues al tener un entendimiento sobre la derecha y la izquierda, el niño podrá proyectar su imagen corporal y emplear la lateralidad en el espacio”.

Dicho autor hace referencia que el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro. Así, la lateralidad requiere de la capacidad del individuo para coordinar un lado del cuerpo con el otro, pues al comprender el lado derecho e izquierdo, el niño es capaz de proyectar su imagen corporal y utilizar la lateralidad en el espacio. (p. 38)

Equilibrio

Aguirre (2005) detalla que “el equilibrio adquiere un papel imprescindible en la vida del ser humano, ya que interviene en la mayoría de las actividades que requieren movimiento. Al desplazarse, el cuerpo ejerce la función de equilibrio, y cada acción desequilibra y equilibra de forma simultánea para ejercitarse con continuidad. Estos ajustes corresponden a los efectos de la fuerza de la gravedad contrarrestada por las fuerzas musculares”.

Aguirre (2005) detalla dos tipos de equilibrio los cuales se distinguen entre:

- Equilibrio estático, es la “Habilidad o facultad de individuo para mantener el cuerpo en posición erguida sin desplazarse”.

- Equilibrio dinámico, es la “Habilidad para mantener la posición correcta en una actividad programada, en la cual, generalmente, hay desplazamiento”.

El equilibrio desempeña un rol fundamental en la vida de las personas, ya que está involucrado en la mayoría de las actividades que implican movimiento. Cuando nos movemos, nuestro cuerpo constantemente se encarga de mantener el equilibrio, ajustando y reajustando continuamente para contrarrestar los efectos de la gravedad a través de la acción de los músculos. (p. 47)

Coordinación

Aguirre (2005), afirma que “la coordinación motriz es la expresión máxima de la conducta neuromuscular, ya que en ellos interactúan: los aspectos de la motricidad que requieren aptitudes físicas, los factores de actitudes perceptivas y la manifestación motriz”.

Para dicho autor la coordinación se da al controlar el cuerpo en diversas acciones o movimientos corporales, es fundamental tener un óptimo y favorable esquema corporal y equilibrio.

Orientación espacial

Zapata (1991) dice que “para que el niño/a pueda percibir el mundo exterior, la realidad, necesita captarla espacialmente y adoptar como punto de referencia su propio cuerpo”.

Aguirre (2005), detalla que “el reconocimiento por parte del niño/a de su propio cuerpo es el resultado del conjunto de informaciones recogidas en diversos puntos; estas

informaciones, permiten al niño/a conocer e identificar su propio cuerpo, sus diferentes partes, segmentos corporales, que le permiten darse cuenta de sus limitaciones”. (p. 39)

Para ambos autores es el reconocimiento que tiene el niño con su espacio exterior, tener conciencia de identificar su cuerpo en disantos espacios.

Control tónico postural

Berruezo (2000), afirma que “el control tónico se encuentra relacionado de manera directa con la postura, pues además se menciona que en el mismo se ven reflejadas las emociones del ser humano por cómo lo expresa su cuerpo, si está tenso o no, o hay señal de estrés, ansiedad u otro todo”.

Dicho autor menciona, que el control tónico postural, es en relación a la postura que puede optar el niño en diversas situaciones, como su estado emocional a través de gestos, movimientos y tono muscular, dicho ello se refleja en su postura corporal. (p. 41)

Salto

Según **Juárez (2010)**, el salto “es un movimiento que consiste en un despegue del suelo, realizado por uno o ambos pies, quedando suspendido en el aire momentáneamente y volviendo luego a tocar el suelo, se puede considerar cuatro fases para su realización: fase previa, fase de impulsión, fase de vuelo o suspensión y fase de amortiguamiento, estas fases serán definidos más adelante”. (p.29)

El autor anterior hace referencia que el salto viene hacer la elevación de los pies hacia el espacio (aire), el niño antes de realizar dicho salto debe hacer un impulso de su cuerpo para realizar dicha acción.

Respiración

Aguirre (2005) dice que “La respiración es una acción vital mediante la cual se absorben del exterior oxígeno necesario para el sostenimiento de la vida y se eliminan del

interior los gases nocivos para la misma; es también un mecanismo en virtud del cual todas las células del organismo liberan energía a partir de las sustancias energéticas que consumen”. (p. 43)

Dicho ello, el autor mencionado anteriormente nos detalla que la respiración es sumamente importante realizarlo, ya sea durante el desarrollo de la actividad y al terminar la actividad motriz, se realiza con la intención de mejorar la respiración y así volver a la calma.

Motricidad gruesa

Fernández (2010) dice que la motricidad gruesa “Corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo. Esto le va a permitir al niño coordinar grandes grupos musculares, los cuales intervienen en los mecanismos del control postural, el equilibrio y los desplazamientos”. El desarrollo de la motricidad gruesa va en forma céfalo-caudal es decir desde el cuello, pasa por el tronco del niño y la cadera, y finalmente termina en las piernas, pasa por las siguientes fases.

La motricidad gruesa se refiere a los movimientos grandes que se realiza con el cuerpo, en lo cual se usan los grupos musculares amplios o gruesos.

- ***El control de la cabeza.*** a los dos meses el niño empieza a tener control cefálico es decir ya puede sostener su cabeza. Por ejemplo, cuando el bebé está acostado debe ser capaz de levantar y mover la cabeza. Para esto necesita ir cogiendo fuerza en su cuello y en su espalda, además de hacer uso de las manos.
- ***Control rodando.*** Cuando controla la posición de su cabeza ayudándose de brazos y manos, lo normal es que el niño aprenda a desplazarse rodando. Esta fase suele implicar de los 4 a los 6 meses.
- ***Saber estar sentado.*** Para poder dominar la sedestación que tiene lugar a partir de los 6 meses, el bebé tiene control de su cuello y cabeza, coordina movimientos de brazos y

manos, sabe rodar hacia los lados... En esta fase el bebé aprende a estar sentado controlando su tronco en equilibrio.

- **Caminar.** A los 12 meses el niño puede empezar a gatear. Las fases mencionadas anteriormente son previas antes de empezar a caminar normalmente. El bebé antes de poder andar, debe poder vencer a la gravedad que es la adquisición del equilibrio cuando esta de rodillas o de pie, de tener una correcta coordinación motora, de saber pararse y empezar a dar los primeros pasos con equilibrio.

Dimensiones de la motricidad gruesa

Dominio corporal dinámico

Luna (2008), sostiene que: “El control dinámico del cuerpo es la capacidad adquirida para controlar diferentes partes del cuerpo y moverlas voluntariamente. Esto permite la sincronización móvil. Aspectos como la coordinación, la coordinación visomotora y la homeostasis son parte del dominio dinámico del cuerpo”. (p.21)

El control corporal dinámico es la capacidad adquirida de controlar diferentes partes del cuerpo y moverlas voluntariamente. Permite sincronizar dispositivos móviles. Aspectos como la coordinación, la coordinación visomotora y la homeostasis forman parte del dominio dinámico del cuerpo

Dominio corporal estático

Meuse (2006), detalla que “Todas las actividades motrices que permiten una planificación corporal interiorizada, esta se basa principalmente en el equilibrio estático, el tono muscular, la respiración y la relajación”. (p.22)

Rol del educador o docente que esta frente al niño

Fernández (2000), afirma que “el rol del educador respecto a las actividades lúdicas en las siguientes funciones: preparar el ambiente adecuado para que los niños o niñas jueguen, es vital la creación de espacios y tiempos para jugar como una de las tareas más importantes del educador”. (p. 28)

El autor anterior, manifiesta que es fundamental la presencia del rol del educador en el juego, ya que va a permitir tener un ambiente preparado con anticipación, crear un espacio agradable para el desarrollo de la actividad motriz que se va a desarrollar.

Carpio (2017) describe que “al momento de jugar se deben de considerar la seguridad de que no van a ser avasallados por otros, posiblemente mayores o que están realizando juegos que requieren más movilidad. Por ello, el docente deberá preparar el espacio, para que se puedan realizar sin ser interrumpidos por los que están jugando de forma turbulenta. Por otra parte, el educador tiene que seleccionar materiales adecuados para el juego, saber cuáles son los materiales adecuados a la edad y necesidades de los niños y niñas”. (p.28)

Por lo tanto, el autor anterior manifiesta que el rol del adulto debe ser el de brindar seguridad y confianza al niño, debe preparar el espacio y material donde se va a desarrollar el juego planteado por la docente, para que existe un clima agradable y placentero para el niño y se logre el objetivo.

Orem (1971) explica que “el papel de la maestra es el de guiar y el de ayudar a los niños, de acuerdo con sus necesidades y observar sin imponer lecciones ni juegos a nadie, solo ayudando y, estando atenta para ver si los niños han comprendido los conceptos y pueden pasar a otro nivel más difícil”. (p. 15)

Resaltando dicha teoría, el docente debe ser un guía eficaz durante los juegos a realizar y es determinante durante el proceso de aprendizaje del estudiante, porque se tiene que ir evaluando sus habilidades, destrezas, dificultades, etc. Para ello, tiene que ser un observador permanente.

Rol del educador según María Montessori

Montessori (1966), aclara que “el rol del educador debe ser alguien que guía al niño por las rutas del descubrimiento, porque una cosa es que alguien estimule el interés del niño a seguir

el camino, y otra muy distinta es tener a alguien cerca que esté dirigiéndolo constantemente y de manera forzada”

La autora mencionada enfatiza la importancia de proporcionar al niño la información necesaria para despertar su interés y permitirle utilizar el material de aprendizaje. Sin embargo, al mismo tiempo, es crucial que se limite al mínimo indispensable la cantidad de información proporcionada, de modo que se deje un espacio lo más amplio posible para que el niño explore y realice investigaciones por sí mismo. Montessori subraya que el guía debe ser un observador meticuloso de los intereses y las necesidades individuales de cada niño.

Además, el educador debe ser consciente del poder del modelado, ya que los niños aprenden a través de la imitación. Por lo tanto, es esencial ser muy cauteloso en cuanto a las acciones y comportamientos que se exhiben frente a los niños.

Rol del adulto en el juego del infante

Giebenhain (1982) nos dice que “el educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar tiempo y espacio necesario, proporcionar material y formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos”.

Al seleccionar un juego el educador debe tomar en cuenta que las experiencias por realizar sean positivas. Debe tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan. Si el individuo no resuelve un reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador le sugiera que se devuelva al anterior de manera que pueda guiarlo para manejar los sentimientos de frustración. El educador cuando hace uso del juego desea que se dé el aprendizaje social, es decir que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan.

Tipos de Juegos

- ***Juego libre.*** “En el juego libre juegan espontáneamente, debería haber un ambiente tanto humano y físico acorde en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente en el cual surgirá el juego libre y espontáneo”.

En este tipo de juego el adulto solo juega un papel de acompañante o espectador al observar el juego que realiza el niño según sus intereses y necesidades.

- ***Juego dirigido.*** “En el juego dirigido el adulto estimulador tiene un papel muy importante de, enseñar y de dirigir el juego, por lo que se entienden como juegos dirigidos, se estimula para que los niños logren un objetivo que tiene el juego y que desarrollen las habilidades y destrezas que queremos que los niños consigan”.

En el juego dirigido el papel del adulto se convierte en mediador, el cual dará ciertas reglas o pautas a la hora del juego, siendo su intención de lograr que los niños cumplan con lo que se les ha pedido, de igual forma el adulto buscara el trabajo individual y en equipo.

- ***Juego presenciado.*** “En el juego presenciado el niño juega, con su cuerpo o con los objetos, necesitando siempre de que el adulto estimulador esté presente estimulándole para reafirmar en los niños confianza y seguridad, aunque no intervenga directamente en el juego se denomina juego presenciado”. (p. 42)

En este tipo de juego, el adulto tomara el papel de acompañante, en donde su rol será intervenir en ocasiones que sea necesario y que el niño necesite, brindando un espacio de respeto, confianza, seguridad y optimismo, impulsando a los niños a poder cumplir con un objetivo específico. Aquí también se trabajará el manejo de emociones, donde se creará un clima de armonía y sabiendo controlar los momentos de frustración, miedo, enojo o inseguridad.

Ambiente preparado

Un ambiente preparado responde a las condiciones básicas para que niños y niñas puedan aprender de mejor manera a través de un ambiente en armonía con sus expectativas personales

y necesidades educativas, y así, lograr alcanzar un aprendizaje significativo”. “Lo que se busca con esta preparación, es crear un ambiente dinámico que responda a la formación individual y colectiva de los niños, entregando espacios para su desarrollo según las necesidades de cada uno. El método Montessori trabaja desde lo individual a lo colectivo, por lo que crear espacios de trabajo individual por un lado y otros de trabajo colectivo, permite desarrollar las actividades desde estas dos perspectivas según lo requiera el momento”.

Un ambiente preparado hace referencia que se debe tener un espacio con los objetos organizados para desarrollar la actividad motriz, prever un espacio cómodo, seguro y calidad para que el niño se sienta cómo en dicho espacio.

Para Montessori (1966) la esencia del juego se basa en:

- **Espontaneidad:** es el propio niño quién decide cómo y cuándo jugar.
- **Propósito:** en cada caso del juego hay un propósito de aprendizaje.
- **Creatividad:** en el desarrollo de su ingenio el niño encuentra soluciones o inventa nuevas maneras de hacer.
- **Disfrutar:** con cada actividad, al ser totalmente libre de hacerla, el niño encuentra satisfacción y diversión.

Competencia del área psicomotriz

Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

Según el Minedu (2016) desde los primeros meses de vida, el cuerpo y el movimiento son el principal medio que los niños y niñas emplean para expresar sus deseos, sensaciones y emociones, así también para conocer y abrirse al mundo que los rodea. De esta manera desde bebe uno va adquiriendo progresivamente las primeras posturas hasta alcanzar el desplazamiento y continuar ampliando sus posibilidades de movimiento y acción.

A través de estas vivencias el niño va desarrollando un progresivo control y dominio de su cuerpo reajustándose corporalmente según sus necesidades en las diversas situaciones

cotidianas de exploración o de juego.

Esta competencia se sustenta en el enfoque de la corporeidad. Dicho enfoque concibe el cuerpo más allá de su realidad biológica, porque implica hacer, pensar, sentir, saber, comunicar y querer. Asume que el cuerpo se encuentra en un constante proceso de construcción de su ser.

En el desarrollo de esta competencia se combinan principalmente, las siguientes capacidades:

Comprende su cuerpo y se expresa corporalmente. (p. 96)

Dimensiones de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

–Comprende su cuerpo

Según el **Minedu (2016)** los niños aprenden sobre sí mismos y consolidan el control sobre su cuerpo, desarrollo y control de su postura, equilibrio y coordinación de movimientos, además, su sentido de lugar, objetos, espacio, tiempo y personas a su alrededor. El niño se ira reajustando corporalmente, tomando en cuenta los objetos que emplean o que están a su alrededor, el espacio en el que se encuentran y del cual disponen, el tiempo que dedican a las actividades que realizan y considerando también cómo se organizan en la interacción con sus pares y los adultos que los acompañan.

–Se expresa corporalmente

Según el **Minedu (2016)** se deberá brindar al niño un ambiente seguro, objetos pertinentes que le permitan desplazarse, moverse y descubrir sus propias posibilidades de acción; estar atento a sus gestos, posturas, tono, ritmo, movimientos y juegos, a través de los cuales expresan las sensaciones, emociones, sentimientos y pensamientos. Esto permitirá ofrecerles un acompañamiento oportuno, transformar el espacio e incorporar nuevos materiales, en respuesta a sus intereses y necesidades de expresarse con el cuerpo.

2.3. Definición de términos básicos

- **Juego**

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, al inicio son simples movimientos corporales que, poco a poco, se van ampliando y haciendo más complejos para introducir otros elementos.

El juego aparece desde que el niño nace, por lo cual atraviesa distintas etapas, es decir cuando el niño aún es bebé el juego dependerá netamente de la madre quien será la que impulse momentos de disfrute ya sea con el sonido de una sonaja, con palabras, canciones, bailes en brazos, conforme va creciendo hay una maduración tanto física como emocional en el niño y los momentos del juego se vuelven más controlados, es decir a partir de los 6 meses los niños inician a tener experiencias y contactos con objetos de su entorno lo cual le va a permitir jugar pero aun sin ningún sentido, solo por diversión; al cabo de 1 año el niño comienza a crear juegos según su creatividad, a compartir momentos con sus padres o un adulto más cercano, a los 2 años el juego se hace más visible en su crecimiento y vida cotidiana donde inicia a interactuar con sus pares e inicia el juego simbólico, donde le dan vida a diferentes objetos que están a su alcance, ya a partir de los 3 años el juego pasa a ser una etapa no solo de disfrute sino también de aprendizaje, donde va adquiriendo nuevos conocimientos de manera lúdica.

- **Desarrollo motor**

Es el conjunto de cambios que se producen en la actividad motriz de cada individuo durante su vida y surge a partir de tres procesos: maduración, crecimiento, y aprendizaje, este último, es el que más interesa desde el punto de vista de la educación física y el deporte.

Como se menciona anteriormente el desarrollo motor atraviesa distintas etapas, cuando son menores de 6 meses aún los movimientos del cuerpo del bebé son simples e involuntarios, su forma de comunicarse es a través del cuerpo (llanto, balbuceo,

movimiento de brazos o piernas), mientras que a partir de los 6 meses adelante se inician nuevos procesos de crecimiento y maduración físicamente, ya tienen más control al sentarse, al mover sus brazos y piernas, posteriormente inician a experimentar y comer solos, algunos inician con el gateo, aprenden a caminar y luego sus movimientos se van haciendo más complejos y dinámicos, lo cual al ya tener contacto con su entorno inician a descubrir nuevas cosas y a incorporar a su aspecto cognitivo nuevas informaciones que van a ir siendo modificadas.

- **Desarrollo**

Hace referencia a un proceso en desenvolvimiento, sea que se trate de un asunto de orden físico, moral o intelectual, por lo cual puede aplicar a una tarea, una persona, una sociedad, un país o cualquier otra cosa.

El desarrollo en relación al niño es cuando atraviesa por etapas en los distintos aspectos de su vida (físico, emocional, lenguaje, social, cognitivo, etc.) desde que nace hasta que se convierte en adulto, que este desarrollo sea bueno dependerá netamente de cómo se desenvuelve en su entorno y de las facilidades que tanto la familia como la escuela le proporcione.

- **Educación**

Es el proceso de facilitar el aprendizaje o la adquisición de conocimientos, habilidades, valores, creencias y hábitos de un grupo de personas que los transfieren a otras personas, a través de la narración de cuentos, la discusión, la enseñanza, el ejemplo, la formación o la investigación.

La educación no solo se basa en brindar información para el desarrollo cognitivo e intelectual, si no también se liga a ello, los valores y principios que deben ser trabajados desde el hogar, si desde pequeños educamos de manera correcta a los niños, serán en un

futuro adultos que puedan favorecer y aportar de manera positiva a la sociedad. Así como también dentro de la educación, se trabajan normas que deben ser cumplidas y se establecen ciertos límites para enseñar la responsabilidad en los niños.

- **Taller pedagógico**

Es una recreación de trabajo donde se unen los participantes en pequeños grupos o equipos para hacer aprendizajes prácticos.

El taller pedagógico se basa en el aprendizaje a través de una experiencia directa, donde no solo se va a impartir información, si no también se permite que los participantes puedan explorar, descubrir, para esto la docente tiene la función de ser guía en el proceso de aprendizaje de los niños. Con este taller vamos a tener como resultado conocimientos adquiridos a través de la práctica.

- **Motricidad**

Se refiere a la capacidad de controlar los movimientos del cuerpo. En ella, intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo y va más allá de la realización de movimientos y gestos. Incluye además la espontaneidad, la creatividad, etc. Al nacer un niño sus movimientos son involuntarios e inconscientes.

La motricidad también atraviesa diferentes etapas que va de acuerdo al crecimiento y maduración del niño en sus diferentes edades de vida, de pequeños como se menciona anteriormente los movimientos son involuntarios, pasando la edad de los 8 meses el niño adquiere mayor control y postura de su cuerpo permitiéndole realizar movimientos más complejos.

CAPÍTULO III
PROPUESTA
PEDAGÓGICA
DESARROLLADA

3.1. Título

Taller de juegos presenciados para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

3.2. Definición.

Los juegos presenciados son aquellos juegos que se realiza con el acompañamiento de un adulto, en donde el adulto va a propiciar un clima de confianza en el niño en sí mismo, el respeto entre el grupo, trabajo en equipo, manejo de emociones, será guía y supervisor durante el juego realizado, brindará ayuda ante cualquier dificultad, siendo un motivador constante, alentando a sus estudiantes a lograr un objetivo en común.

Cabe resaltar que en este taller de juegos presenciados también se tendrá en cuenta los materiales a utilizar, los cuales deben ser adecuados para dicha edad y también de acuerdo a los intereses y necesidades del grupo. Por otro lado, la docente deberá elegir un espacio adecuado al aire libre para facilitar el desplazamiento de los niños al realizar los juegos planteados.

La pedagoga Montessori (1966) afirma que “a través del juego, los niños adquieren conocimiento sobre su propio cuerpo, mejoran sus habilidades motoras y destrezas, lo que les permite ganar independencia, tomar decisiones por sí mismos y gradualmente desarrollar su habilidad para abordar desafíos y resolver problemas de forma autónoma.”

El juego es muy importante para el niño pequeño, ayuda a aprender nuevas ideas y a ponerlas en práctica en su vida diaria, a adaptarse socialmente y a superar problemas emocionales en distintos aspectos.

La presente propuesta pedagógica está basada en un taller de juegos presenciados en el aprendizaje de los niños en educación inicial, a través de ellas se va a desarrollar las habilidades motrices básicas en los niños y niñas, mejorando el dominio corporal en niños, iniciando por la comprensión de su propio cuerpo, la coordinación de sus movimientos, el dominio y control de su cuerpo fomentando la interacción activa del docente durante el desarrollo de los juegos.

3.3. Objetivos:

- Diseñar una propuesta pedagógica basado en un taller de juegos presenciados para el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
- Aplicar el taller de juegos presenciados realizados en 10 sesiones en el aula de 3 años
- Fomentar el desarrollo de la capacidad comprende su cuerpo en los niños de 3 años
- Estimular la participación de los niños para el desarrollo de la capacidad se expresa corporalmente en los niños de 3 años.
- Evaluar el impacto que tuvo el taller de juegos presenciados en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

3.4. Enfoques y principios

Enfoque Montessori

Montessori (1926) se caracteriza por proveer un **ambiente preparado**: ordenado, estético, simple, real, donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo de los niños. El aula Montessori integra edades agrupadas en períodos de 3 años, lo que promueve naturalmente la socialización, el respeto y la solidaridad.

- El **ambiente preparado** ofrece al niño oportunidades para comprometerse en un trabajo interesante, elegido libremente, que propicia prolongados períodos de concentración que no deben ser interrumpidos. La libertad se desarrolla dentro de límites claros que permite a los niños convivir en la pequeña sociedad del aula.

- Los niños trabajan con **materiales concretos** científicamente diseñados, que brindan las llaves para explorar el mundo y para desarrollar habilidades cognitivas básicas. Los materiales están diseñados para que el niño pueda reconocer el error por sí mismo y hacerse responsable del propio aprendizaje.

- El **adulto** es un observador y un guía; ayuda y estimula al niño en todos sus esfuerzos.

Le permite actuar, querer y pensar por sí mismo, ayudándolo a desarrollar confianza y disciplina interior.

Principios

- **Preparación del entorno educativo**

Montessori (1966) dice que, “el entorno educativo se adapta a las necesidades de los estudiantes en función a su edad. Los niños puedan desarrollar juegos de manera activa y libres”.

Es por ello que es necesario tomar en cuenta las diferentes necesidades e intereses de los niños, así como el ritmo y estilo de aprendizaje que tiene cada uno en aula, ejerciendo actividades de acuerdo a sus posibilidades y edad.

- **Respeto por el niño**

Montessori (1966) creía en “el respeto y la dignidad del niño como individuo. Consideraba que los adultos debían tratar a los niños con cortesía y respeto, escuchándolos y valorando sus opiniones y sentimientos”.

Es importante que los niños en cualquier actividad o momentos en el aula, se sienta seguro y en confianza para poder expresarse y ser escuchado por su docente y por sus compañeros, validando sus opiniones y emociones.

- **Aprendizaje a través de la experiencia**

Montessori (1966) afirma que “el aprendizaje basado en la experiencia directa. Los niños aprenden mejor cuando pueden interactuar con el entorno y descubrir conceptos y habilidades por sí mismos”.

El aprendizaje por experiencia o descubrimiento siempre será un estilo enriquecedor para el desenvolvimiento de los niños, porque les permite desarrollar todos los aspectos de su desarrollo integral, tanto en el aspecto físico, motriz, cognitivo, social, emocional, etc.

- **Docente como guía y supervisor**

Montessori (1966) dice que “el profesor guía el aprendizaje de los estudiantes evitando obstaculizar su proceso de autoeducación, permite la exploración de los materiales a utilizar”.

El docente cumple la función de acompañar, guiar, pero a la vez permite que sus estudiantes sean los principales actores de su aprendizaje, que ellos mismo utilicen su creatividad, sus métodos de solución, siempre brindando el apoyo constante.

- **Aprendizaje y juegos colaborativos**

Montessori (1966) afirma que “a través del juego, los estudiantes experimentan las cosas del mundo que los rodea, promoviendo así una participación activa durante el desarrollo del juego, teniendo en cuenta las orientaciones del adulto encargado”.

El juego no solo permite un momento de disfrute y aprendizaje, si no también es un factor que permite al niño relacionarse y socializar, trabajar normas y límites en cuanto al desarrollo de una actividad.

3.5. Temática desarrollada

Área	Competencia	Dimensiones (capacidades)	Sub dimensiones (desempeños)	Actividades
Psicomotricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo • Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse –en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Jugamos a explorar, atravesando obstáculos
				Caminamos sobre cintas de colores
				Saltando sobre el camino de huellas
				Reptamos sobre el camino de zig zag
			Realiza acciones y movimientos de coordinación	Nos movemos libremente en el espacio

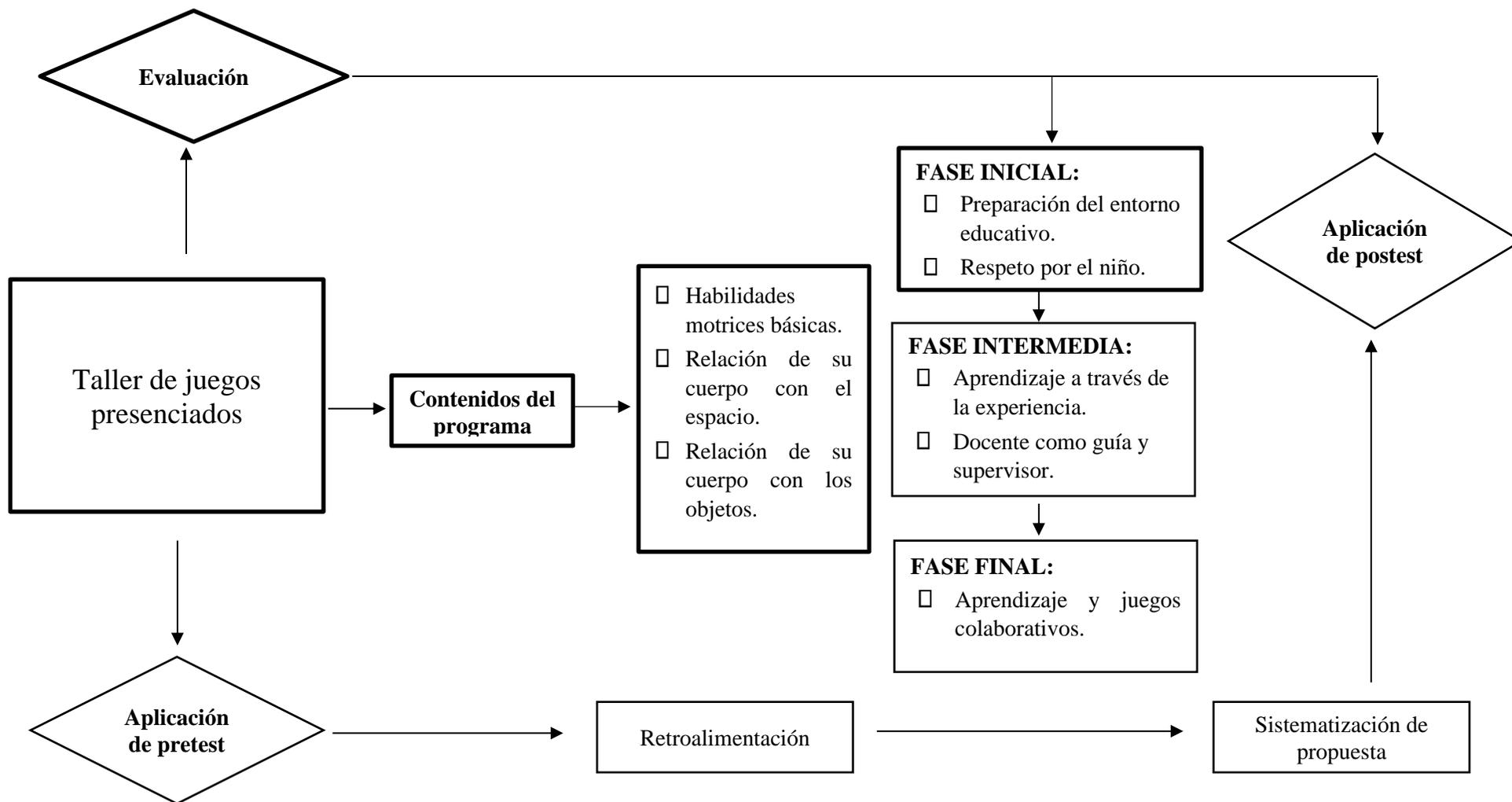
			<p>óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.</p> <p>Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.</p>	<p>A mover el cuerpo</p> <p>Nos movemos y reconocemos nuestros movimientos</p> <p>Recorremos un camino empinado</p> <p>Atravesamos circuitos motores</p> <p>¡Correr y encestar!</p>
--	--	--	--	---

3.6. Secuencia de enseñanza y aprendizaje

FASES	ACTIVIDAD
<p>Fase Inicial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preparación del entorno educativo. • Respeto por el niño 	<p>Nos colocamos en el ambiente o espacio que se realizara la actividad para permitir la observación en los niños.</p>
<p>Introducción: se prepara el ambiente adecuado donde se realizará la actividad, analizando si el lugar y los materiales son pertinentes para los niños. A su vez tomamos un tiempo de socialización con los</p>	<p>Se realiza una pequeña motivación e integración para el trabajo en pares o grupos.</p> <p>Durante la motivación permitir a los niños que expresen sus saberes previos en relación a las actividades</p>

<p>niños para atraer su atención y fortalecer su confianza, analizando los intereses de cada uno y observando el nivel de motivación que tienen para la actividad.</p>	<p>que se desea realizar, dando a conocer que interés les genera la actividad.</p>
<p>Fase Intermedia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje a través de la experiencia • Docente como guía y supervisor. 	<p>Permitir que los niños exploren el espacio donde se encuentran, así como también el material que utilizaran</p>
<p>Desarrollo: En esta etapa los niños se van familiarizando con las actividades de manera autónoma y con la compañía de la docente, quien será la que motive constantemente a los niños. La docente realizará una demostración de la actividad generando atención y motivación en los niños, para que luego ellos sean quienes lo ejecuten de acuerdo a sus posibilidades y habilidades.</p>	<p>La docente observa y analiza que materiales son del interés del niño, interviene en caso de frustración que se puede generar en el momento de la exploración de los juegos. Una vez que los niños ya han utilizado los juegos según su perspectiva, la docente toma el papel de guía y explica el desarrollo del juego.</p>
<p>Fase Final:</p> <p>□ Aprendizaje y juegos colaborativos</p>	<p>Permitir a los niños desarrollen su autonomía, y ejecuten los juegos presentados con sus pares.</p>
<p>Culminación: Es el momento donde los estudiantes realizan la ejecución del juego presenciado y permitir que expresen cómo se sintieron.</p>	<p>Realizar los juegos presenciados, aplicando las orientaciones de la docente y los conocimientos del niño(a). Los estudiantes comentan cómo se sintieron al realizar el juego presenciado.</p>

3.7. Síntesis operativa-gráfica



3.8. Descripción de la Experiencia

La propuesta está orientada a ayudar de manera directa a los estudiantes del grupo experimental, con el fin de mejorar el desarrollo la capacidad: Comprende su cuerpo, la cual ha sido desglosada en las siguientes dimensiones: habilidades motrices básicas, relación de su cuerpo con el espacio y relación de su cuerpo con los objetos.

En las sesiones de aprendizaje, los estudiantes del grupo experimental desarrollaron de manera favorable los juegos de lateralidad, equilibrio y sus habilidades motrices básicas a través de los movimientos que hicieron al desarrollar cada actividad lúdica.

En conclusión, la motricidad es de vital importancia en el desarrollo integral del niño y niña, ya que implica acciones relacionadas con movimientos de todo su cuerpo, permitiendo que el niño(a) sea capaz de desplazarse y facilita que se atreva a conocer su entorno.

3.9. Evaluación

Se procedió evaluar una vez que se dispuso del grupo control y el grupo experimental, se evaluó a ambos en la variable dependiente. Al inicio se aplicó el pretest a ambos grupos para determinar el nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los estudiantes de 3 años.

La evaluación se llevó a cabo en 3 momentos: evaluación de inicio (pretest), evaluación de proceso o formativa (10 actividades) y la actividad de salida (postest).

En primer lugar, se aplicó una evaluación de inicio que constó de 5 actividades realizadas en una semana, aplicada a ambos grupos de 3 años, para medir el nivel de logro en que se encontraban los estudiantes en cuanto a la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Teniendo los resultados del pretest, se procedió a ejecutar el taller de juegos presenciados, el cual se dividió en 10 sesiones con una duración de 1 mes, el cual se aplicó al grupo experimental del aula de 3 años “celeste”, cada sesión duro 1 hora, teniendo en cuenta iniciar con una motivación, posteriormente aplicar el juego y finalizar con una relajación, se

usó como instrumento una rúbrica de evaluación con niveles de logro: inicio, proceso y logrado.

Por otro lado, con el grupo control se trabajó el método tradicional de enseñanza.

Por último, se aplicó el posttest a ambos grupos con una secuencia de juegos que permitió evaluar que impacto tuvo el taller en el grupo experimental y como afectó al grupo control.

CAPÍTULO IV
METODOLOGÍA
DE LA
INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de investigación

Es una investigación de tipo aplicada. **Tamayo (2004)**, dice que la investigación aplicada “es un proceso que, mediante la aplicación del método científico, procura obtener información relevante y fidedigna, para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento”

4.2. Diseño de investigación

El diseño de la investigación es cuasi experimental. **Cook y Campbell (1986)** dicen que “es el principal instrumento de trabajo dentro del ámbito aplicado, son esquemas de investigación no aleatorios”.

En esta investigación se utilizó el diseño cuasi experimental, con pretest y un postest, con grupo control y grupo experimental. El diseño es el siguiente:

G _c	O ₁	---	O ₂
G _e	O ₃	X	O ₄

Donde:

G_c: Grupo control

G_e: Grupo experimental

O₁ y O₃: Aplicación de la prueba de inicio - pretest al grupo control y grupo experimental

O₂ y O₄: Aplicación de la prueba de salida - postest al grupo control y grupo experimental

X: Aplicación de la variable experimental: Taller de juegos presenciados

--: Ausencia de la variable experimental

4.3. Variables de estudio y operacionalización

Variable independiente

Taller de juegos presenciados

Variable dependiente

Competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

Variable dependiente	Dimensiones (capacidades)	Sub dimensiones (desempeños)	Criterios de evaluación	Descripción de los niveles de logro
Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Capacidad 01: Comprende su cuerpo	Desempeño 1: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos.	<ul style="list-style-type: none"> – Realiza acciones motrices como correr, saltar, trepar y rodar. – Expresa sus emociones al realizar acciones motrices. – Realiza acciones explorando las habilidades de su cuerpo en relación al espacio y objetos. 	<p>Inicio: Cuando el niño tiene dificultad de explorar, aún no logra descubrir las posibilidades de su cuerpo por propia iniciativa al realizar acciones y movimientos como correr y saltar. No identifica sus estados de su cuerpo (movimiento o estático) al realizar un juego.</p> <p>En proceso: Cuando el niño haya logrado explorar, descubrir las posibilidades de su cuerpo por propia iniciativa al realizar acciones y movimientos como correr, saltar trepar y rodar. Reconoce sus emociones e identifica su estado de su cuerpo en movimiento al realizar un juego.</p> <p>Logrado: Cuando el niño haya logrado explorar, descubrir las posibilidades de su cuerpo por propia iniciativa al realizar acciones y movimientos como correr, saltar trepar y rodar. Reconoce sus emociones e identifica sus estados de su cuerpo (movimiento o estático) al realizar un juego.</p>
		Desempeño 02: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y juego según sus intereses.	<ul style="list-style-type: none"> – Realiza movimientos de coordinación óculo manual. – Realiza movimientos de coordinación óculo manual. 	
	Capacidad 02: Se expresa corporalmente	Desempeño 03: Reconoce sensaciones corporales, e identifica algunas necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.	<ul style="list-style-type: none"> – Reconoce expresiones corporales. – Identifica estados de su cuerpo (estático o movimiento). – Relaciona las partes de cuerpo con las acciones motrices. 	

4.4. Población y muestra

. Descripción de la población

Según **Hernández (1991)** “una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones” (p. 65). Las entidades de la población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación.

La población estuvo conformada por un total 320 de niños y niñas; en el aula de 5 años, hubo un total de 128 niños, al igual que en el aula de 4 años, y en el aula de 3 años fueron un total de 64 niños.

Tabla 1.

Población de las aulas de la I.E N° 251

Edad	Aula	Cantidad de niños
3 años	Celeste	32
	Amarilla	32
	Anaranjada	32
4 años	Azul	32
	Rosada	32
	Fucsia	32
5 años	Verde	32
	Blanca	32
	Roja	32
Total		320

Descripción de la muestra

La muestra se eligió de una parte de la población, grupo al cual se le aplicó la variable experimental.

Criterios de exclusión:

- Por inasistencia irregular.
- Retiro por enfermedad.

La muestra estuvo conformada por 24 estudiantes, los cuales 12 fueron varones y 12 mujeres los que participaron en la aplicación de la variable experimental y el grupo control, los cuales 14 son varones y 16 mujeres.

Tabla 2.
Muestra de las aulas de 3 años

Ciclo	Grupo	Sección	Varones	Mujeres
II	Grupo experimental	Aula celeste	12	12
	Grupo control	Aula Amarilla	14	16
Total			54	

4.5.. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Técnica

La técnica utilizada en esta investigación fue la observación.

Según **Rojas (2011)** La técnica de investigación es un procedimiento típico, validado por la práctica, orientado generalmente a obtener y transformar información útil para la solución de

problemas de conocimiento en las disciplinas científicas. Asimismo, prevé el uso de un instrumento de aplicación, por ende, está vinculada a la decisión metodológica del investigador, a su perspectiva teórica y a su orientación filosófica.

La observación.

Según **Ander-Egg (2003)** detalla que la observación es “una de las técnicas de recopilación de datos y de captación de la realidad socio-cultural, de una comunidad o de un grupo social determinado”.

Instrumento

El instrumento utilizado en esta investigación para el recojo de datos fue la rúbrica de evaluación

Según **Rudio (1986)** un instrumento de investigación es una herramienta específica utilizada para recopilar y analizar información en el proceso de investigación. Estos instrumentos pueden incluir fichas de cotejo, cuestionarios, escalas de medición, fichas de entrevistas estructuradas, pruebas estandarizadas, entre otros. Los instrumentos de investigación ayudan a los investigadores a obtener información precisa y confiable sobre su tema de estudio y a llegar a conclusiones válidas y confiables. Es importante elegir el instrumento adecuado para asegurarse de obtener los mejores resultados de la investigación.

Rúbrica de evaluación.

Según **Vera (2008)** dice que la rúbrica de evaluación “son instrumentos de medición en los cuales se establecen criterios y estándares por niveles, la cual permite reconocer y responder al aprendizaje del estudiante, con el fin de reforzarlo en su propio proceso.

4.6. Técnicas de procesamiento de datos

Para analizar los resultados se siguió los siguientes pasos:

- Para procesar los datos se utilizó la estadística descriptiva.
- Se aplicó el pre test a los niños de 3 años, antes del experimento, para conocer el nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
- Se aplicó el taller de juegos presenciados de forma individual y por grupos (experimento).
- Luego se aplicó el post test de la variable dependiente.
- Obtenidos los datos se elaboró la base de datos en Excel.
- Se elaboró las tablas de distribución de frecuencias relativas porcentuales
- Para la prueba de hipótesis se utilizó la “t” de student.
- Los datos fueron procesados a través del programa estadístico SPSS 29.
- Los resultados fueron presentados en tablas y figuras estadísticas.

4.7. Aspectos éticos de la investigación

- Compromiso
- Responsabilidad
- Perseverancia
- Imparcialidad
- Honestidad
- Respeto
- Integridad

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1. Resultados estadísticos descriptivos

Tabla 5

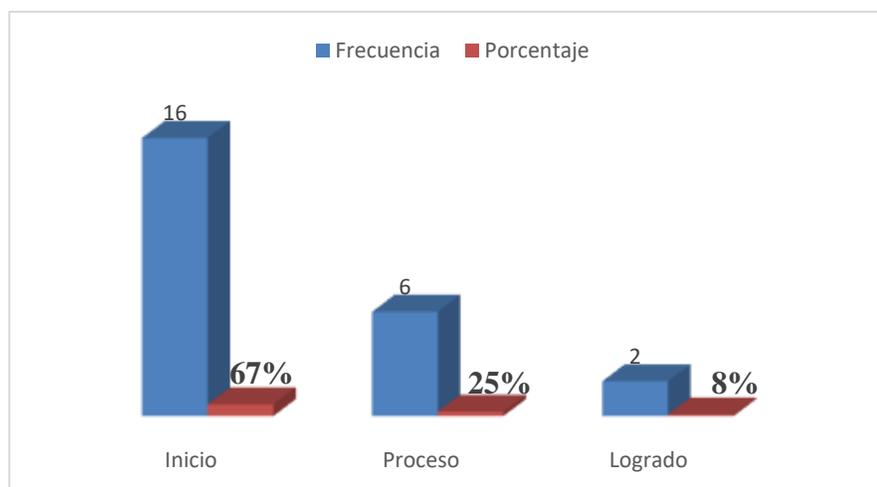
Nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 3 años de la I.E N°251 - Florencia de Mora – 2022.

Pretest - Grupo experimental		
Niveles de Logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	16	67%
Proceso	6	25%
Logrado	2	8%
Total	24	100%

Nota: Fuente, base de datos, pretest del grupo experimental.

Figura 1

Nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 3 años de la I.E N°251 - Florencia de Mora – 2022.



Nota: Fuente, base de datos, pretest del grupo experimental.

Interpretación:

De acuerdo a la tabla 5 y la figura 1; al realizar el pretest al grupo experimental, aplicando juegos motrices, el 67% de niños se encuentran en un nivel inicio, seguidamente un 25% se encuentra en el nivel proceso y solo el 8 % de niños se ubicó en el nivel logrado. Esto demuestra que aun el 67%

de niños del total del aula aún están en un nivel inicio, evidenciando que les falta el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, debido a diferentes factores y carencias que se evidenció en cuanto al trabajo de la docente de aula en sus actividades motoras con los niños.

Tabla 6:

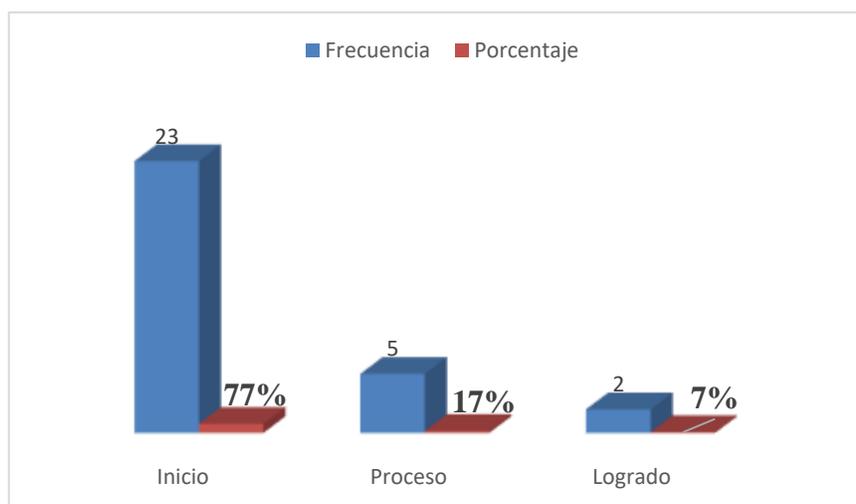
Nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 3 años de la I.E N°251 - Florencia de Mora – 2022.

Pretest - Grupo control		
Niveles de Logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	23	77%
Proceso	5	17%
Logrado	2	7%
Total	30	100%

Nota: Fuente, base de datos, pretest del grupo control.

Figura 2

Nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 3 años de la I.E N°251 - Florencia de Mora – 2022.



Nota: Fuente, base de datos, pretest del grupo control.

Interpretación:

De acuerdo en la tabla 6 y la figura 2; al aplicar el pretest al grupo control, se evidenció que, de 30 niños en total, el 77 % se encuentra en un nivel inicio, el 17% de niños en el nivel proceso y por último el 7% de niños en el nivel logrado. Por lo cual se evidencia que la mayoría de niños se encuentra en un nivel inicio, el cual es bajo en su desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

- *Niveles de logro de la dimensión comprende su cuerpo*

Tabla 7

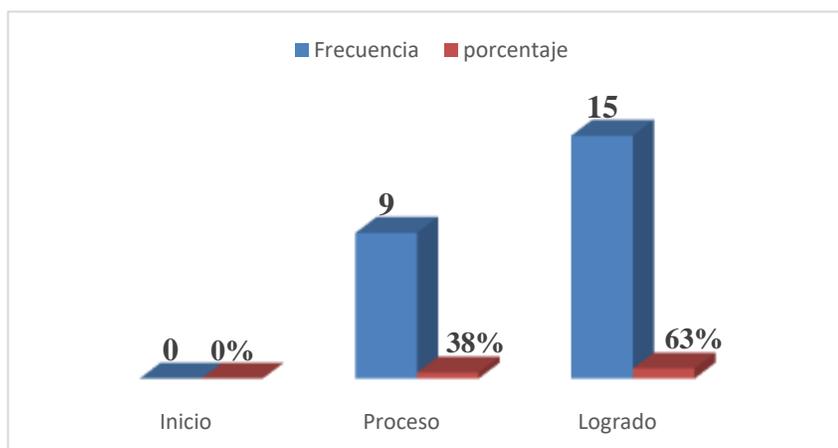
Nivel de logro del criterio: realiza acciones motrices como correr, saltar, trepar y rodar.

Niveles de logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0%
Proceso	9	38%
Logrado	15	63%
TOTAL	24	100%

Nota: Fuente, base de datos, rúbrica de evaluación.

Figura 3

Nivel de logro del criterio: realiza acciones motrices como correr, saltar, trepar y rodar.



Nota: Fuente, base de datos, rubrica de evaluación.

Interpretación:

De acuerdo a la tabla 7 y la figura 3; se observa que el mayor porcentaje (63%) de niños se encuentra en el nivel logrado al realizar acciones motrices como correr, saltar, trepar y rodar, mientras que el 38% de niños se encuentra en el nivel proceso en el mismo criterio mencionado anteriormente, y por último observamos que ningún niño se encuentra en el nivel inicio. Por lo tanto, concluimos que la mayoría de niños se encuentra en el nivel logrado, un promedio que favorece al desarrollo de la capacidad comprende su cuerpo, además de demostrar un buen desenvolvimiento y desarrollo en las actividades de correr, saltar, rodar y trepar.

Tabla 8

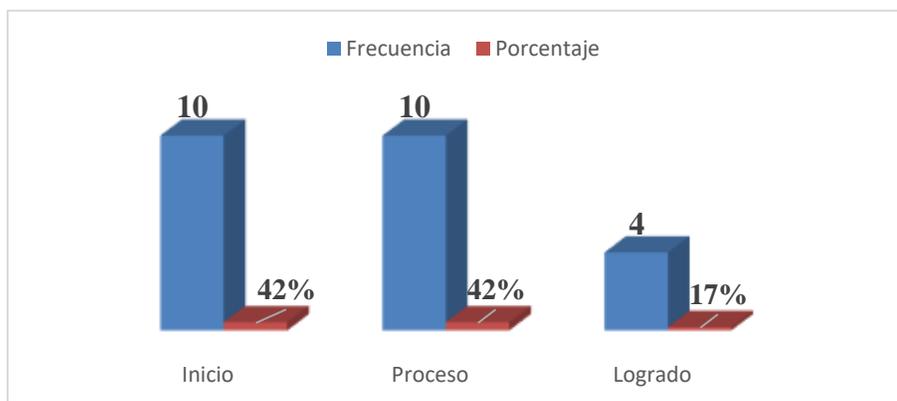
Nivel de logro del criterio: expresa sus emociones al realizar juegos presenciados.

Niveles de Logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	10	42%
Proceso	10	42%
Logrado	4	17%
TOTAL	24	100%

Nota: Fuente, base de datos, rúbrica de evaluación.

Figura 4

Nivel de logro del criterio: expresa sus emociones al realizar juegos presenciados.



Nota: Fuente, base de datos, rúbrica de evaluación.

Interpretación:

De acuerdo a la tabla 8 y la figura 4; se evidenció que el 42% de niños está en el nivel inicio, al igual que en el nivel proceso en cuanto a la expresión y manejo de emociones y el 17% de niños está en el nivel logrado en el mismo criterio mencionado anteriormente. Se concluye que el 84% de niños aun presentan dificultad al expresar sus emociones en los juegos realizados, mostrando vergüenza o timidez.

Tabla 9

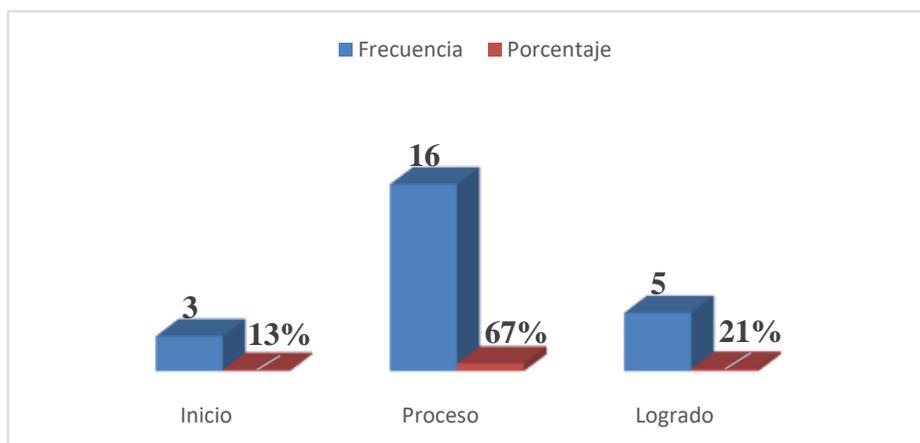
Nivel de logro del criterio: explora las habilidades de su cuerpo en relación al espacio y objetos para de realizar el recorrido por los conos.

Niveles de Logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	3	13%
Proceso	16	67%
Logrado	5	21%
TOTAL	24	100%

Nota: Fuente, base de datos, rúbrica de evaluación.

Figura 5

Nivel de logro del criterio: explora las habilidades de su cuerpo en relación al espacio y objetos para de realizar el recorrido por los conos.



Nota: Fuente, base de datos, rúbrica de evaluación.

Interpretación:

De acuerdo a la tabla 9 y la figura 5; se observa que el mayor porcentaje (67%) de niños se encuentra en el nivel proceso al explorar las habilidades de su cuerpo en relación al espacio y objetos, mientras que el 21% de niños se encuentra en el nivel logrado en el mismo criterio mencionado anteriormente, y por último observamos que un (13%) se encuentra en el nivel inicio. Por lo tanto, concluimos que la mayoría de niños se encuentra en el nivel proceso, un promedio que favorece al criterio de explorar las habilidades de su cuerpo en relación al espacio y objetos.

Tabla 10

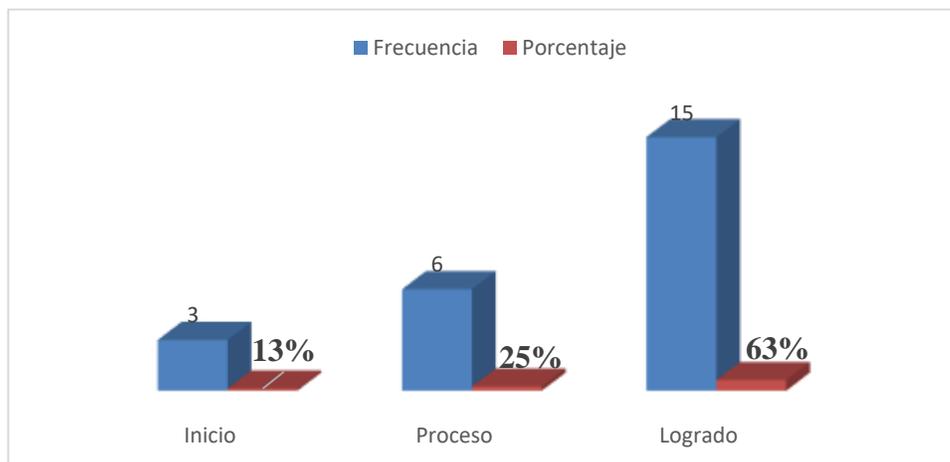
Nivel de logro del criterio: reconoce las partes de su cuerpo al realizar juegos presenciados.

Niveles de Logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	3	13%
Proceso	6	25%
Logrado	15	63%
TOTAL	24	100%

Nota: Fuente, base de datos, rúbrica de evaluación.

Figura 6

Nivel de logro del criterio: reconoce las partes de su cuerpo al realizar juegos presenciados.



Nota: Fuente, base de datos, rúbrica de evaluación.

Interpretación:

De acuerdo en la tabla 14 y la figura 10; se observó que la mayoría de niños se encuentra en el nivel logrado con un (63%) siendo significativo en el criterio reconoce las partes de su cuerpo al realizar los juegos presenciados, el (25%) se encuentra en el nivel proceso del criterio mencionado y por último el (13%) de niños en el nivel inicio. Por lo tanto, se concluye que la mayoría de estudiantes logran reconocer las partes de su cuerpo, señalándolos o mencionándolos, al realizar los juegos presenciados.

Tabla 11

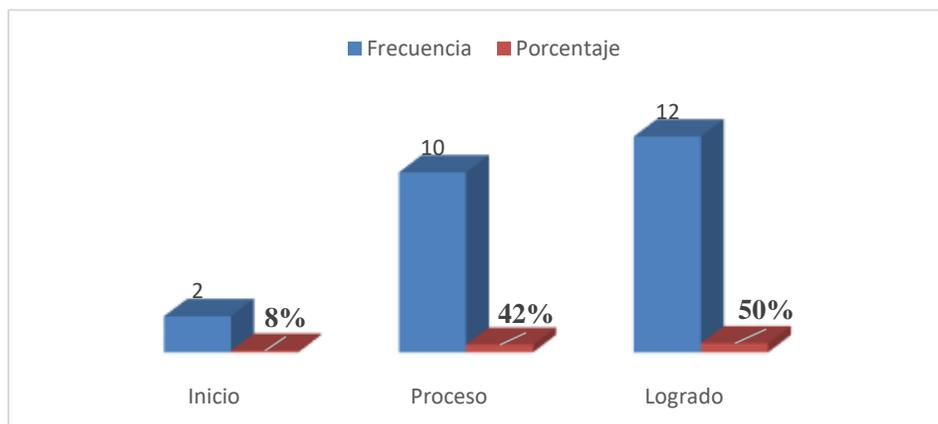
Nivel de logro del criterio: nombra las partes de su cuerpo que ha utilizado para realizar las acciones motrices.

Niveles de Logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	2	8%
Proceso	10	42%
Logrado	12	50%
TOTAL	24	100%

Nota: Fuente, base de datos, rúbrica de evaluación.

Figura 7

Nivel de logro del criterio: nombra las partes de su cuerpo que ha utilizado para realizar las acciones motrices.



Nota: Fuente, base de datos, rúbrica de evaluación.

Interpretación:

De acuerdo en la tabla 15 y la figura 11; se observó que la mayoría de niños se encuentra en el nivel logrado con un (50%) siendo favorable en el criterio: nombra las partes de su cuerpo que ha utilizado para realizar las acciones motrices, el (42%) se encuentra en el nivel proceso del criterio mencionado y por último el (8%) de niños en el nivel inicio. Por lo tanto, se concluye que la mayoría de niños lograron nombrar las partes de su cuerpo como: cabeza, manos, brazos, pies, rodillas, hombros, al realizar las acciones motrices.

- *Niveles de logro de la dimensión se expresa corporalmente*

Tabla 12

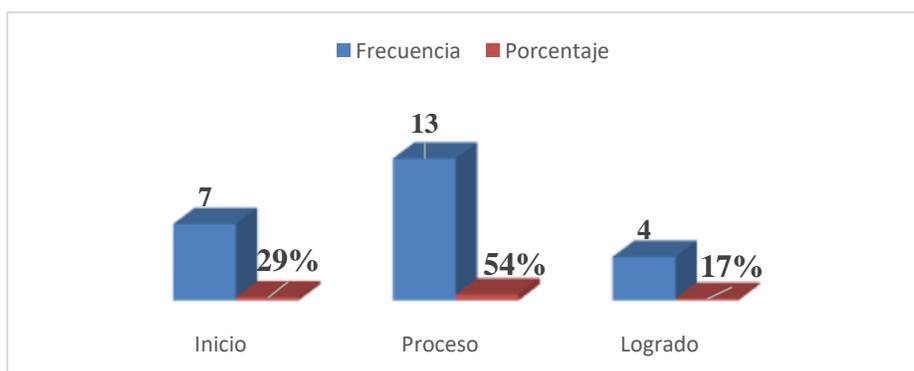
Nivel de logro del criterio: realiza movimientos de coordinación óculo manual al lanzar pelotas por 3 veces hacia una distancia de 2 metros a más.

Niveles de Logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	7	29%
Proceso	13	54%
Logrado	4	17%
TOTAL	24	100%

Nota: Fuente, base de datos, rúbrica de evaluación.

Figura 8

Nivel de logro del criterio: realiza movimientos de coordinación óculo manual al lanzar pelotas por 3 veces hacia una distancia de 2 metros a más.



Nota: Fuente, base de datos, rúbrica de evaluación.

Interpretación:

De acuerdo a la tabla 10 y la figura 6; se observa que el menor porcentaje (7%) de niños se encuentra en el nivel logrado en cuanto al criterio realiza movimientos de coordinación óculo manual, mientras que en el nivel proceso se evidenció el mayor porcentaje (54%) de niños ante el criterio mencionado y finalmente, se observó un (29%) de niños se encuentra en el nivel inicio. Por lo tanto, se concluyó, que los niños presentan dificultad y deficiencia al realizar movimientos óculo manual como el lanzar pelotas por 3 veces hacia una distancia de 2 metros.

Tabla 13

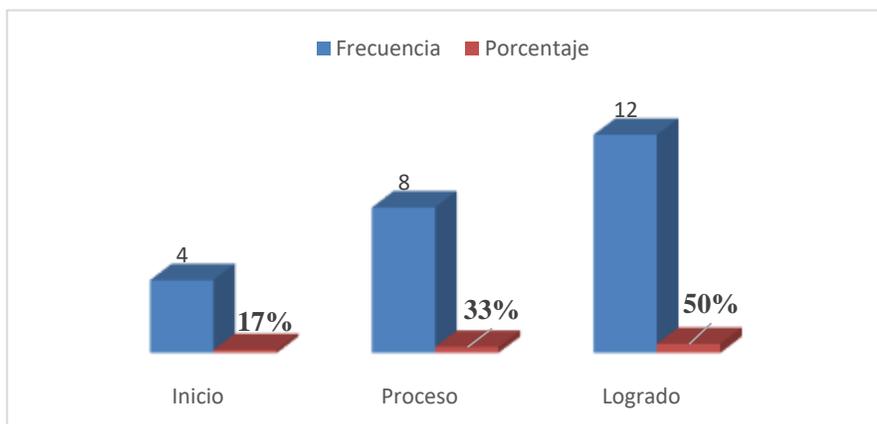
Nivel de logro del criterio: realiza movimientos de coordinación óculo podal al patear la pelota hacia una distancia de 3 metros a más.

Niveles de Logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	4	17%
Proceso	8	33%
Logrado	12	50%
TOTAL	24	100%

Nota: Fuente, base de datos, rúbrica de evaluación.

Figura 9

Nivel de logro del criterio: realiza movimientos de coordinación óculo podal al patear la pelota hacia una distancia de 3 metros a más.



Nota: Fuente, base de datos, rúbrica de evaluación.

Interpretación:

De acuerdo en la tabla 11 y la figura 7; se observó que la mayoría de niños se encuentra en el nivel logrado con un (50%) siendo favorable en el criterio realiza movimientos de coordinación óculo podal, el (33%) se encuentra en el nivel proceso y por último el (17%) de niños en el nivel inicio del criterio ya mencionado. Por lo cual, se concluye que se logró potencializar en el mayor porcentaje de niños el criterio realiza movimientos de coordinación óculo podal al patear la pelota hacia una distancia de 3 metros a más, siendo favorable en la motricidad de los niños.

Tabla 14

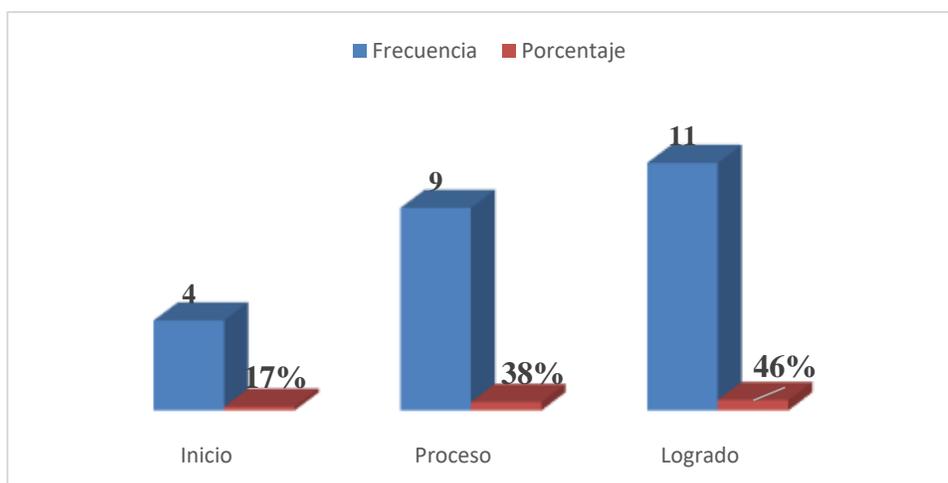
Nivel de logro del criterio: reconoce sus sensaciones corporales durante la realización de juegos.

Niveles de Logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	4	17%
Proceso	9	38%
Logrado	11	46%
TOTAL	24	100%

Nota: Fuente, base de datos, rúbrica de evaluación.

Figura 10

Nivel de logro del Criterio: reconoce sus sensaciones corporales durante la realización de juegos.



Nota: Fuente, base de datos, rúbrica de evaluación.

Interpretación:

De acuerdo en la tabla 12 y la figura 8; se observó que la mayoría de niños se encuentra en el nivel logrado con un (46%) siendo significativo en el criterio reconoce sus sensaciones corporales durante la realización de juego, el (38%) se encuentra en el nivel proceso y por último el (17%) de niños en el nivel inicio del criterio ya mencionado. Por lo cual, se concluye de manera muy significativa en el desarrollo motor en los niños, porque se observó que la mayor cantidad reconocen sus sensaciones corporales durante la ejecución de un juego.

Tabla 15

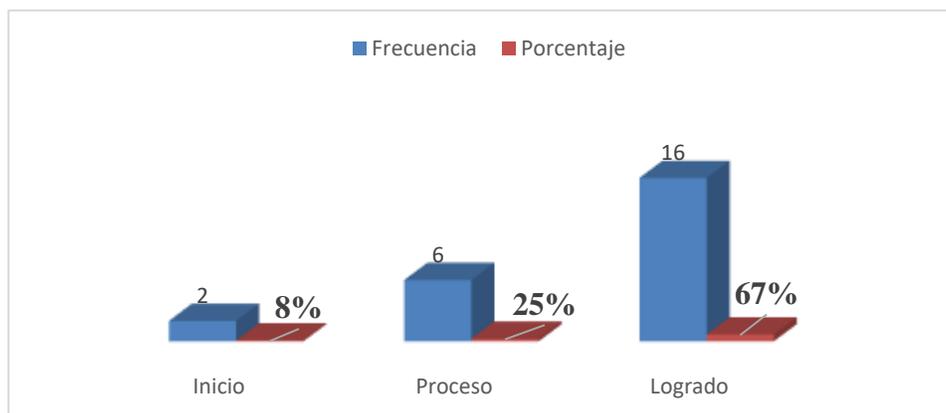
Nivel de logro del criterio: identifica estados de su cuerpo durante la ejecución de los juegos.

Niveles de Logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	2	8%
Proceso	6	25%
Logrado	16	67%
TOTAL	24	100%

Nota: Fuente, base de datos, rúbrica de evaluación.

Figura 11

Nivel de logro del criterio: identifica estados de su cuerpo durante la ejecución de los juegos.



Nota: Fuente, base de datos, rúbrica de evaluación.

Interpretación:

De acuerdo en la tabla 13 y la figura 9; se observó que la mayoría de niños se encuentra en el nivel logrado con un (67%) siendo significativo en el criterio identifica estados de su cuerpo durante la ejecución de los juegos, el (25%) se encuentra en el nivel proceso y por último el (8%) de niños en el nivel inicio del criterio ya mencionado. En conclusión, la mayoría de niños lograron significativamente identificar estados de su cuerpo como la sudoración, el estar agitados o sentirse tranquilo luego de la ejecución de los juegos.

Tabla 16

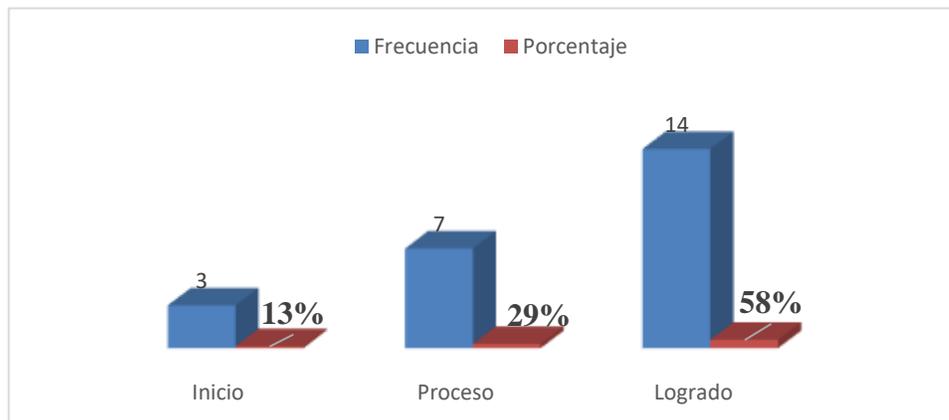
Nivel de logro del criterio: representa su cuerpo a su manera utilizando plastilina al término de las acciones motrices.

Niveles de Logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	3	13%
Proceso	7	29%
Logrado	14	58%
TOTAL	24	100%

Nota: Fuente, base de datos, rúbrica de evaluación.

Figura 12

Nivel de logro del criterio: representa su cuerpo a su manera utilizando plastilina al término de las acciones motrices.



Nota: Fuente, base de datos, rúbrica de evaluación.

Interpretación:

De acuerdo en la tabla 16 y la figura 12; se observó que la mayoría de niños se encuentra en el nivel logrado con un (50%) siendo favorable en el criterio representa su cuerpo a su manera utilizando plastilina al término de las acciones motrices, el (29%) se encuentra en el nivel proceso del criterio mencionado y por último el (13%) de niños en el nivel inicio. Por lo tanto, se concluye que la mayoría de niños lograron significativamente representar su cuerpo a su manera utilizando plastilina al término de las acciones motrices, resaltando que aun al 24% le falta trabajar la motricidad fina al moldear con plastilina representando su cuerpo.

Tabla 17

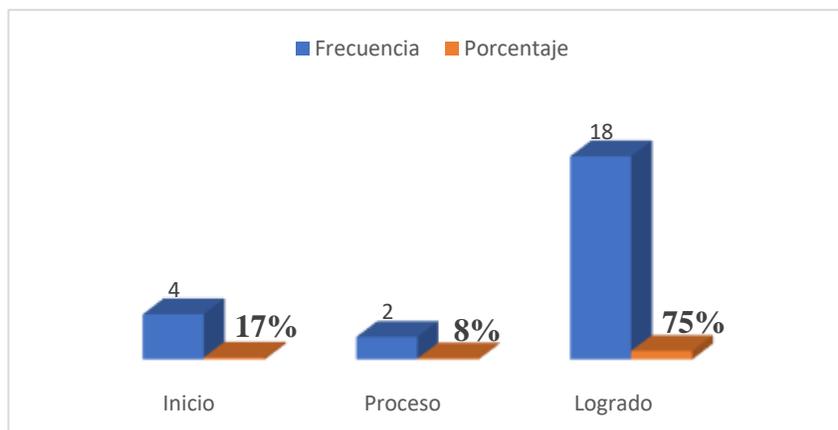
Nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 3 años de la I.E N°251 - Florencia de Mora – 2022.

Postest - Grupo experimental		
Niveles de Logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	4	17%
Proceso	2	8%
Logrado	18	75%
Total	24	100%

Nota: Fuente, base de datos, postest del grupo experimental.

Figura 13

Nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 3 años de la I.E N°251 - Florencia de Mora – 2022.



Nota: Fuente, base de datos, postest del grupo experimental.

Interpretación:

De acuerdo a la tabla 17 y la figura 13; al realizar el postest al grupo experimental, aplicando juegos presenciados, el 17% de niños aún se encuentran en el nivel inicio, seguidamente un 8% se encuentra en el nivel proceso y el 75% de niños se ubicó en el nivel logrado. Esto demuestra que hubo un cambio significativo en el proceso de los juegos ejecutados durante un tiempo determinado, viendo mejoría en el grupo experimental sobre el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y se puede corroborar en los datos obtenidos.

Tabla 18

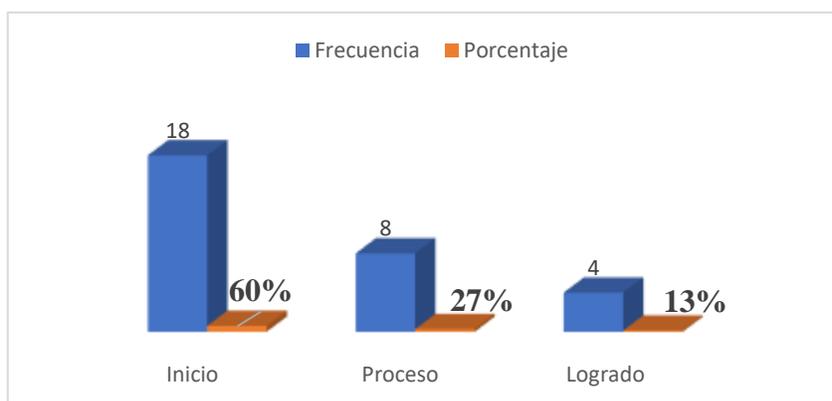
Nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 3 años de la I.E N°251 - Florencia de Mora – 2022.

Postest - Grupo Control		
Niveles de Logro	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	18	60%
Proceso	8	27%
Logrado	4	13%
Total	30	100%

Nota: Fuente, base de datos, postest del grupo control.

Figura 14

Nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en niños de 3 años de la I.E N°251 - Florencia de Mora – 2022.



Nota: Fuente, base de datos, postest del grupo control.

Interpretación:

De acuerdo en la tabla 18 y la figura 14; al aplicar el posttest al grupo control, se evidenció que, de 30 niños en total, el 60 % se encuentra en un nivel inicio, el 27% de niños en el nivel proceso y por último el 13% de niños en el nivel logrado. Por lo cual se evidencia que con el método de enseñanza tradicional la mayoría de niños se sigue ubicando en el nivel inicio, el cual sigue siendo bajo en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

5.2. Prueba de hipótesis estadística

Tabla 19.

Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para muestras relacionadas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Diferencia grupo experimental	,179	24	,045	,935	24	0,126

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: tabla obtenida de la aplicación del programa SPSS 29:

Interpretación de la tabla

Para determinar si la distribución de la variable aleatoria en ambos grupos se distribuye de forma normal se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk porque ≤ 30 del tamaño de la muestra. El criterio para determinar si la variable alterna se distribuye normalmente fue:

Hipótesis:

Ho: Los datos tienen una distribución normal.

Ha: Los datos no tienen una distribución normal.

Nivel de significancia:

Confianza: 95%.

Significancia (alfa): 5%.

Criterio de decisión:

p-valor es el valor de probabilidad y el **valor α** (alfa) de significancia.

Si p-valor > mayor que alfa, no se rechaza la Ho.

Si p-valor ≤ es igual o menor que alfa, se rechaza la Ho.

Interpretación

En este caso analizado el valor obtenido p-valor obtenido $0.126 > \alpha 0.05$, se constata que p-valor está por encima del valor α (alfa), por lo tanto, no existe evidencia suficiente para rechazar la Ho. Este resultado que los datos siguen una distribución normal. Como podemos comprobar en ambos casos los datos siguen una distribución normal, por lo tanto, se aplicará la prueba paramétrica de la “t” para comprobar la hipótesis general de la investigación planteada.

Prueba de hipótesis mediante la t de student

Tabla 20.

Prueba de hipótesis estadística de comparación de medidas obtenidas por los estudiantes del grupo experimental en la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en pretest y post test mediante “t” para dos muestras relacionadas

Comparación	Diferencias emparejadas					Significación		
	Media	Desv. estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	P de dos factores
				Inferior	Superior			
Grupo experimental Post test - Pretest	-1,1500	,2064	,0421	-1,2372	-1,0628	-27,293	23	0,000

Nota: Cuadro obtenido de la aplicación del programa SPSS 29.

El proceso que se siguió para realizar la prueba de hipótesis fue el siguiente:

Hipótesis estadísticas

H0: $\bar{X}_{t2} - \bar{X}_{t1} = 0$. La diferencia entre las medias de ambos grupos es igual a 0

Ha: $\bar{X}_{t2} - \bar{X}_{t1} \neq 0$. La diferencia entre las medias de ambos grupos es diferente a 0

Determinar valor de (α): Alfa = 5% = 0.05

Elección de la prueba de hipótesis

Se trabajó con dos grupos de estudiantes uno de control y el otro experimental a quienes se les aplicó una evaluación antes de la aplicación de la variable experimental y luego se volvió a evaluar al concluir su aplicación, por consiguiente, se aplicó una prueba de hipótesis para dos muestras relacionadas.

Lectura de P valor

Valor P de dos factores $0,000 < \text{valor alfa } \alpha = 0.05$

Criterio para decidir: Si la probabilidad obtenida P -Valor $\leq \alpha = 0.05$ se rechaza la H0 y se acepta la Ha. El valor de P de dos factores obtenido fue de 0,000 menor que el valor de significación de 0.05 propuesta en la presente investigación.

Decisión estadística. Al comparar el valor p 0,000 obtenido por el programa SPSS es menor que el valor de significancia alfa = 0,05, debemos rechazar la hipótesis nula (H0) y aceptar la hipótesis alterna (Ha), con un riesgo muy bajo de equivocarnos. En otras palabras, la diferencia entre las dos medias es estadísticamente significativa.

Tabla 3.

Prueba de hipótesis estadística de comparación de medias obtenidas por los estudiantes del grupo experimental y grupo control en ...en post test mediante “t” para dos muestras relacionadas

Comparación	Diferencias emparejadas						Significación	
	Media	Desv. estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t		gl
				Inferior	Superior		P de dos factores	
Grupo experimental	-,7958	,4048	,0826	-,9668	-,6249	-9,630	23	0,000

Nota: Cuadro obtenido de la aplicación del programa SPSS 29.

El proceso que se siguió para realizar la prueba de hipótesis fue el siguiente:

Hipótesis estadísticas

H₀: $\bar{X}_{t2} - \bar{X}_{t1} = 0$. La diferencia entre las medias de ambos grupos es igual a 0

H_a: $\bar{X}_{t2} - \bar{X}_{t1} \neq 0$. La diferencia entre las medias de ambos grupos es diferente a 0

Determinar valor de (α): Alfa = 5% = 0.05

Elección de la prueba de hipótesis

Se trabajó con dos grupos de estudiantes uno de control y el otro experimental a quienes se les aplicó una evaluación antes de la aplicación de la variable experimental y luego se volvió a evaluar al concluir su aplicación, por consiguiente, se aplicó una prueba de hipótesis para dos muestras relacionadas.

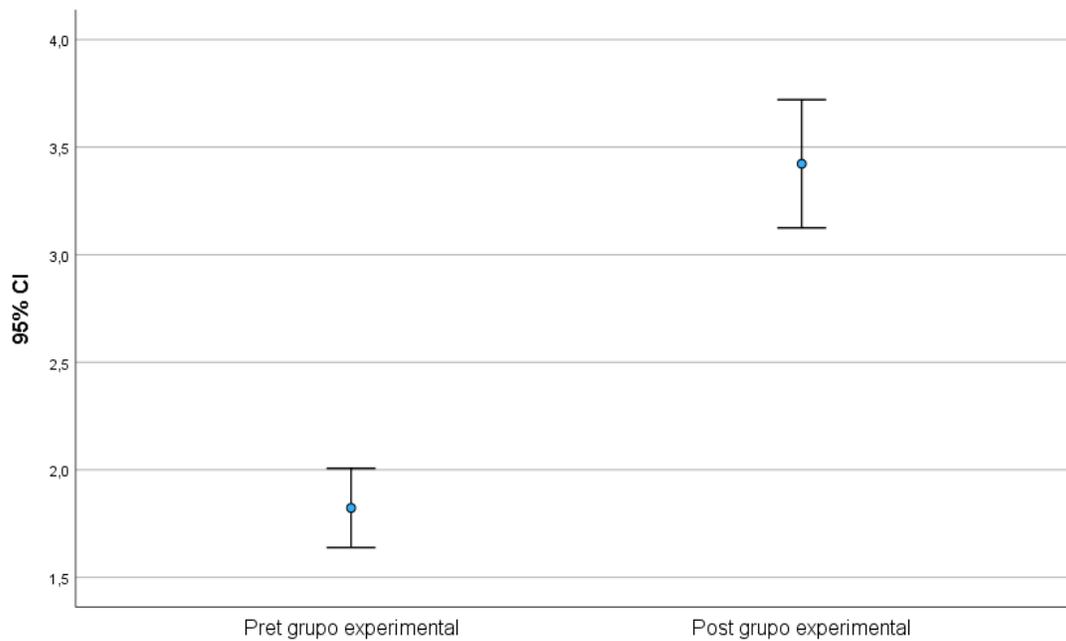
Lectura de P valor obtenido

Valor P de dos factores $0.000 < \text{valor alfa } \alpha = 0.05$

Criterio para decidir: Si la probabilidad obtenida P -Valor $\leq \alpha = 0.05$ se rechaza la H₀ y se acepta la H_a. El valor de P de dos factores obtenido fue de 0,000 menor que el valor de significación de 0.05 propuesta en la presente investigación.

Decisión estadística. Al comparar el valor p 0,000 obtenido por el programa SPSS es menor que el valor de significancia alfa = 0,05, debemos rechazar la hipótesis nula (H₀) y aceptar la hipótesis alterna (H_a), con un riesgo muy bajo de equivocarnos. En otras palabras, la diferencia entre las dos medias es estadísticamente significativa.

Figura 15. Comparación visual entre el valor medio de una medida con el intervalo de confianza de la otra medida



Nota: gráfica obtenida de la aplicación del programa SPSS 29.

Interpretación: En el presente gráfico observamos que el valor medio de una medida (1,80) no está incluido en el intervalo de confianza de la otra medida (3,40), por lo tanto, concluimos que si hay diferencias entre ambas medidas. Los resultados expuestos en el gráfico concuerdan y refuerzan los resultados obtenidos en las dos tablas anteriores.

CAPÍTULO VI
DISCUSIÓN DE LOS
RESULTADOS

A continuación, se presenta el análisis y discusión de los resultados que se presentan en el capítulo anterior.

Al realizar la aplicación del pretest al grupo control y el grupo experimental, podemos detallar que ambos grupos se encuentran en el nivel inicio con un 70% de niños, en el nivel proceso un 21% de niños y en el nivel logrado un 7% de niños, en cuanto al desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. Estos resultados se deben a diversos factores observados en las aulas de 3 años, tales como: la falta de interés de la docente en trabajar el área psicomotriz, falta de espacio y recursos adecuados para trabajar la motricidad, dándole más importancia a otras áreas curriculares. De acuerdo a **Medina (2018)** en su tesis, llegó a la conclusión que el problema lo representa el docente por la inadecuada metodología y planificación para incorporar juegos que ayuden al desarrollo psicomotor del estudiante. Llegamos a la conclusión, que en nuestra investigación, así como los aportes de dicho autor mencionado anteriormente son similares, de modo que el principal factor en cuanto al bajo nivel de desarrollo de la motricidad en niños de 3 años, es la falta de interés y planificación de la docente en el área psicomotriz.

Al diseñar el taller de juegos presenciados se consideró dos dimensiones de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad las cuales fueron: comprende su cuerpo y se expresa corporalmente. Al ejecutar dicho taller con el grupo experimental, se obtuvo como resultado general en ambas dimensiones, un 75% de niños se encuentra en el nivel logrado, mientras que hubo una disminución de un 8% de niños en el nivel inicio. Según **Cerna (2019)** en su tesis, tuvo como objetivo general: determinar si el empleo del Taller “Juegos motores” mejora el desarrollo de la motricidad, los resultados que obtuvieron, mostraron que el 75% de estudiantes están en un nivel normal en la mejora de su motricidad. Se deduce que los talleres de juegos motores, favorecieron significativamente el desarrollo psicomotor en los niños de 3 años. Se llega

a la conclusión que los resultados de nuestra investigación con los aportes del autor mencionado anteriormente son similares, porque ante la aplicación del taller de juegos en los niños de 3 años, se demostró que lograron desarrollar significativamente la competencia del área psicomotriz.

Por último, al realizar el postest con el grupo experimental y el grupo control, después de aplicar el taller de juegos presenciados para el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los niños de 3 años, podemos comparar los resultados entre ambos grupos, el grupo experimental alcanzó el 75 % de niños el nivel logrado, mientras que el grupo control un 13% de niños alcanzó el nivel logrado, aplicando el método tradicional de enseñanza.

Se concluye que, al aplicar el taller de juegos presenciados al grupo experimental, hubo un cambio significativo en cuanto al desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad articulado con ambas dimensiones trabajadas: comprende su cuerpo y se expresa corporalmente. **Según Minedu (2016)** esta competencia se sustenta en el enfoque de la corporeidad. Dicho enfoque concibe el cuerpo más allá de su realidad biológica, porque implica hacer, pensar, sentir, saber, comunicar y querer. Asume que el cuerpo se encuentra en un constante proceso de construcción de su ser.

CAPÍTULO VII
CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES

7.1. Conclusiones

Se determinó que al medir el nivel de logro de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los niños de 3 años, antes de la aplicación del taller de juegos presenciados; de los 24 niños del grupo experimental a los que se evaluó, 16 niños están en el nivel inicio, 6 niños en el nivel proceso y 2 niños en el nivel logrado, concluyendo que la mayoría de niños aún no ha desarrollado la competencia del área psicomotriz. Mientras que en el grupo control, con un total de 30 niños; 23 niños están en el nivel inicio, 5 niños en el nivel proceso y 2 niños en el nivel logrado.

Se determinó que el diseño del taller de juegos presenciados, desarrolló las dimensiones: comprende su cuerpo y se expresa corporalmente en los niños de 3 años, al lograr realizar acciones motrices como correr, saltar, trepar y rodar, al igual que la expresión y manejo de emociones, la exploración de su cuerpo en relación a los objetos y el espacio en el que se desenvuelve, al realizar movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal, reconocer e identificar las sensaciones y estados de su cuerpo, reconocer y nombrar las partes de su cuerpo que utilizó para las diferentes actividades.

Se determinó que, al ejecutar el taller de juegos presenciados trabajado en 10 sesiones, tuvo impacto positivo en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en los niños de 3 años, ubicando a un 75% de niños en el nivel logrado, del grupo experimental.

Se determinó que, al comparar los resultados, después de la ejecución del taller de juegos presenciados, el grupo experimental tuvo un 75% de niños en el nivel logrado, mientras que el grupo control mantuvo una enseñanza de método tradicional, obteniendo como resultado un 13% de niños en el nivel logrado.

Se concluye por los resultados obtenidos, que existen diferencias significativas en el nivel de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, antes y después de aplicar el taller de juegos presenciados al grupo experimental; los resultados que se obtuvieron en el pretest demuestra que el 8% de niños de 3 años se encuentra en el nivel logrado; mientras que al aplicar el postest los resultados demostraron que el 75% de niños de 3 años alcanzó el nivel logrado; lo que determina que los juegos presenciados si desarrollan la competencia mencionada anteriormente en los niños de 3 años de educación inicial, en cuanto al área psicomotriz.

7.2. Recomendaciones

A continuación, se presenta recomendaciones que pueden ser consideradas para seguir fortaleciendo los conocimientos sobre el juego preescolar como estrategia clave para incorporar en actividades de aprendizaje de los niños y niñas.

- A los directivos de las instituciones educativas se les recomienda, gestionar programas que permitan la implementación de materiales y espacios donde los niños puedan trabajar el área psicomotriz, así como capacitaciones a su personal docente para trabajar diferentes estrategias de enseñanza – aprendizaje basadas en el juego.

- A las docentes de educación inicial se les recomienda, utilizar en sus estrategias de enseñanza, esta propuesta pedagógica basada en un taller de juegos presenciados para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad del área psicomotriz, con la finalidad de continuar fortaleciendo el desarrollo motor de los niños en preescolar.

- Se recomienda a los padres de familia informarse e involucrarse en trabajar el área psicomotriz en casa, siguiendo el método o lineamiento de esta investigación basada en los principios de María Montessori.

Referencias

- Aguedo & Hurtado (2019) “Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault del distrito de Selva Alegre, Arequipa. 2018”, obtenido por: <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/256d1225-936d-4bda-a479-bf87e2b7131a/content>
- Aguirre, L (2005) “Lateralidad, movimientos”, obtenido por: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3480/AGUIRRE%20ROS%2C%20LAURA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Atoche (2016) “El taller de psicomotricidad en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 1648 “Carlota Ernestina” del distrito de Chimbote”, obtenido por: https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/1469/PSICOMOTRICIDAD_TALLER_ATOCHE_SALVADOR_MIDUA_PATRICIA.pdf?sequence=1
- Bernate (2012) “Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad”, obtenido por: <https://revistas.udc.es/index.php/SPORTIS/article/view/sportis.2021.7.1.6758>
- Bertrán, P (1996) “Los 20 tipos de juegos y sus características”, obtenido por: <https://medicoplus.com/ciencia/tipos-juegos>
- Bruner (1973) “Juego, pensamiento y lenguaje”, obtenido por: https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/documentos_ficha.aspx?id=1742
- Carhuallanqui, G (2016) “Programa ejercicios psicomotrices y su influencia en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de la I.E. Inicial N° 1307 San Antonio del distrito de Heroínas Toledo – concepción”, obtenido de: <https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/3427/Carhuallanqui%20Vilcahuaman.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrillo, M (2020) “El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño”, obtenido de: <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>
- Cerna, M (2019) “Empleo del taller juegos motores para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años”, obtenido por: https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/11774/TALLER_JUEGOS_MOTORES_CERNA_MONTALVO_YULI_MARIA%20.pdf?sequence=4&isAllowed=y

- Chamorro, I. L. (2010). “*El juego en la educación infantil y primaria*”, obtenido por: https://edmorata.es/wp-content/uploads/2022/01/MOYLES.-El-juego-en-EI-y-EP_prw.pdf
- Chuquihuaccha, R & Huamaní, R (2017) “*Desarrollo de la habilidad motriz fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 270 de Huaytará-Huancavelica*”, obtenido por: <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/43e1b5d4-b241-4451-abba-0fc575ff7516/content>
- Córdova, R (2017) “*Talleres de Actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 años I.E.I. Angelitos de María 208, Ate Vitarte, 2017*”, obtenido de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16219/C%C3%B3rdova_SRE.pdf?sequence=1
- Delgado, L (2011) “*El juego infantil y su metodología*”, obtenido por: https://granatensis.ugr.es/discovery/fulldisplay?vid=34CBUA_UGR:VU1&tab=Granada&docid=alma991001119819704990&context=L&adaptor=Local%20Search%20Engine&offset=0
- Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Río, obtenido por: <https://www.iberlibro.com/PSICOLOGIA-JUEGO-Elkonin-D-B-Pablo/30457262997/bd>
- Froebel (1826) “*El taller: una alternativa de renovación pedagógica*”, obtenida por: <https://uacmtalleresliterarios.files.wordpress.com/2018/01/el-taller-una-alternativa-de-renovacion-pedagogica.pdf>
- Guadalupe, G (2018) “*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*”, obtenido por: https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/1522/Guadalupe_Tesis_Licenciatura_2018%20%28con%20enlace%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Herrera, R (2019) “*Aplicación de juegos tradicionales como estrategias didácticas para mejorar el desarrollo psicomotriz, con los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 073 “Estrellita de Belén”*”, obtenido por: https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/13723/JUEGOS_TRADICIONALES ESTRATEGIA HERRERA PINZ%c3%93N ROSA NELLY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Huamán, J (2020) “*Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 A.H. Túpac amaru II etapa – Piura*” obtenido por:

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16544/JUEGO_DIDACTICO_JUEGO_FUNCIONAL_HUAMAN_HUACCHILLO_JESUS_MARICELI.pdf?sequence=1

Le Boulch (1992) “*Esquema corporal*”, obtenido por:
<https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/esquema-corporal.pdf>

Medina, R(2018) “*Programa de juegos lúdicos para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años*” obtenido por:
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5132/Proyecto-original.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Meneses, M & Monge, M (2001) “*El juego en los niños: enfoque teórico*”, obtenido por:
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Meza, K. L. (2019). “*El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 04 y 05 años I.E.I. N°170 “Divino Niño Jesús” distrito Belén – Maynas*”, recuperado de:
<http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/4647/BC-TES3468.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Minedu (2019) “*El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*”, obtenido por:
<https://hdl.handle.net/20.500.12799/6519>

Mirebant, G (2003) “*El taller como estrategia para el fortalecimiento de valores en los niños de preescolar*” obtenido por: <http://200.23.113.51/pdf/26961.pdf>

Navarro et al. (2017) “*Desarrollo Psicomotor*”, obtenido por
https://www.academia.edu/11062360/DESARROLLO_MOTOR

Prieto, A. (2005). “*El movimiento corporal, la actividad física y la salud*”, obtenido por:
<https://repository.urosario.edu.co/server/api/core/bitstreams/0e10ca0e-14c7-4477-828d-44abd24b6be1/content>

Rodríguez, P. (2019).”*Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*” recuperado de:
<https://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/16324/1.%20Estrategias%20Did%C3%A1cticas%20para%20Desarrollar%20la%20Motricidad%20Gruesa%20en%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20de%204%20a%205%20a%C3%B1os.pdf?sequence=1&isAllowed>

- Rojas, I (2011) “*Elementos para el diseño de técnicas de investigación: una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica*”, obtenido por:
<https://www.redalyc.org/pdf/311/31121089006.pdf>
- Rudio, F. (1986). “*Introducción al proyecto de investigación científica*”, obtenido por:
<https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/view/90/133/157>
- Sancho (2012) “*La psicomotricidad: evolución histórica, concepto y cómo se concibe hoy en día. visión actual de dos maestras de educación infantil en Segovia*”, obtenido por:
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/30727/TFG-B.1183.pdf?sequence=1>
- Santer, J., Griffiths, C. y Goodall, D. (2007). *Free Play in Early Childhood*. London: National Children’s Bureau
- UNICEF (2018) “*Aprendizaje a través del juego*”, obtenido por:
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vayer, (1972). *Desarrollo evolutivo del esquema corporal*.
- Wallon (2013) “*La psicomotricidad*”, obtenido por:
<https://es.scribd.com/document/469629265/PSICOMOTRICIDAD-SEGUN-HENRI-WALLON>
- Wiberg, M (2016) “*Juego y su contribución al aprendizaje: concepciones de educadoras de párvulos y técnicos en educación parvularia de jardines infantiles en la región Metropolitana*” Obtenido en:
<https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/150979/Juego%20y%20su%20contribuci%3b%20al%20aprendizaje..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

ANEXO 1

Matriz de consistencia de la variable dependiente

TÍTULO DEL PROYECTO: Taller de juegos presenciados para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

Problema	Objetivos	Hipótesis
<p>¿En qué medida la implementación de un taller de juegos presenciados desarrolla la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 3 años de la sección “celeste” de la I.E. N° 251, en el distrito de Florencia de Mora, Trujillo, La Libertad?</p>	<p>Objetivo Principal:</p> <p>Implementar un taller de juegos presenciados para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad en estudiantes de 3 años de la sección “Celeste” de la I.E. N°251, en el distrito de Florencia de Mora, Trujillo, La Libertad, y evaluar su impacto en el desarrollo motor de los estudiantes.</p> <p>Objetivos secundarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar las habilidades motoras básicas y el nivel de desarrollo de los estudiantes de la sección “Celeste” de la I.E. N°251. • Programar un taller de juegos presenciados para desarrollar los niveles de logro de los aprendizajes de los estudiantes en la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. • Implementar el taller de juegos presenciados y evaluar su impacto en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad de los estudiantes. 	<p>Si aplicamos el taller de juegos presenciados el taller de juegos presenciados de forma adecuada entonces, los estudiantes de 3 años de la sección “Celeste” de la I.E. N°251, en el distrito de Florencia de Mora, Trujillo, La Libertad, desarrollarán en niveles más elevados la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentar el taller de juegos presenciados y evaluar su impacto en el desarrollo de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad de los estudiantes. • Analizar los resultados de la implementación del taller de juegos presenciados y establecer recomendaciones para mejorar el desarrollo motor en la educación inicial. 		
Tipo y diseño de investigación	Población	Muestra	Técnicas e instrumentos
Esta investigación es de tipo experimental, en esta investigación se utilizará el diseño cuasi experimental, con un pre test y un posttest, con un grupo control y grupo experimental.	<p>En este estudio la población estará constituida por 64 estudiantes siendo de las aulas (celeste y amarilla) de 3 años de la I.E.I N° 251, del distrito de Florencia de Mora.</p> <p>Por la sección “celeste”, tenemos a 32 estudiantes y por la sección “amarilla”, 32 estudiantes entre hombres y mujeres.</p>	En el presente estudio la muestra estará constituida por los estudiantes de 3 años, correspondiente al Aula Celeste de la I.E.I N°251, del distrito de Florencia de Mora. Teniendo en cuenta 24 estudiantes entre 12 hombres y 12 mujeres.	<p>Como técnica de investigación se hará uso de la observación.</p> <p>Se utilizará como instrumento una rúbrica de evaluación.</p>

Matriz de definiciones conceptuales de la variable dependiente y dimensiones

Variable (Competencia)	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones (Capacidades)	Subdimensiones (Desempeños)	Definición operacional de desempeños
Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	MINEDU (2017) Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas se desarrollan motrizmente al ir tomando conciencia de su cuerpo, y sus posibilidades de acción y de expresión. Ello ocurre a partir de la exploración y experimentación de sus movimientos, posturas, desplazamientos y juegos de manera autónoma. Permite al niño conocerse e ir enfatizando el dominio de su cuerpo, y el desarrollo y control de sus posturas, del equilibrio y la	En esta competencia se busca lograr que los niños reconozcan y comprendan su cuerpo al realizar distintas acciones corporales (estado estático o movimiento), desarrollando el dominio de su cuerpo, opten distintas posturas, buscando expresar sentimientos y sensaciones a través del cuerpo.	Capacidad 01: Comprende su cuerpo: Interioriza su cuerpo en estado estático o en movimientos en relación al espacio, el tiempo, los objetos y demás posturas de su entorno, representando mentalmente su cuerpo y desarrollando su identidad. Capacidad 02: Se expresa corporalmente: Es una forma de expresión, comunicación, exteriorización de	Desempeño 1: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos. Desempeño 02: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y juego según sus intereses. Desempeño 03: Reconoce sensaciones corporales, e identifica algunas necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad	Desempeño 1: Un niño juega a trepar un pequeño muro, camina intentando mantener el equilibrio y salta desde cierta altura. Desempeño 02: Un niño desenrosca la tapa de su botella, pela su fruta, y puede abrir y cerrar sus envases colocándoles las tapas. Desempeño 03: Un niño reconoce si está saltando o se encuentra estático en un determinado espacio, reconociendo las partes de su cuerpo.

	coordinación de sus movimientos.		sentimientos sensaciones a través del cuerpo, única y particular de cada ser humano.	física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.	
--	----------------------------------	--	---	---	--

ANEXO 2

RÚBRICA PARA EVALUAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD ÁREA DE PSICOMOTRIZ

Datos generales:

Docente practicante:

I.E.:..... Fecha:

Estudiante:..... Edad:

Aula:

Título del proyecto de tesis: Taller de juegos presenciados para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

Objetivo general: Aplicar, un taller de juegos presenciados en la enseñanza de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad fundamentado por un marco teórico que integre planteamientos teóricos y metodológicos en el enfoque de la corporeidad, para que los estudiantes de tres años de edad de la sección “celestes” de la Institución Educativa N°251 del distrito Florencia de Mora desarrollen sus niveles de logro más alto en el aprendizaje de dicha competencia, mediante la aplicación de una didáctica centradas en dichos juegos.

Valoración o calificación:

Inicio = 1. Cuando el niño tiene dificultad de explorar, aún no logra descubrir las posibilidades de su cuerpo por propia iniciativa al realizar acciones y movimientos como correr y saltar. No identifica sus estados de su cuerpo (movimiento o estático) al realizar un juego.

Proceso = 2. Cuando el niño haya logrado explorar, descubrir las posibilidades de su cuerpo por propia iniciativa al realizar acciones y movimientos como correr, saltar trepar y rodar. Reconoce sus emociones e identifica su estado de su cuerpo en movimiento al realizar un juego.

Logrado = 3. Cuando el niño haya logrado explorar, descubrir las posibilidades de su cuerpo por propia iniciativa al realizar acciones y movimientos como correr, saltar trepar y rodar. Reconoce sus emociones e identifica sus estados de su cuerpo (movimiento o estático) al realizar un juego.

Instrucciones: Observamos el desempeño del estudiante durante la ejecución de los diferentes juegos presenciados, luego de observar su desempeño y compararlo con cada uno de los niveles de logro, en la columna de “Valoración” se colocará el valor numérico del respectivo nivel de logro más próximo al desempeño observado.

Para el promedio final, realizamos la sumatoria del total del valor, luego contrastamos con los intervalos de la obtención del promedio final del logro para verificar en qué nivel de logro se encuentra el estudiante.

Cuadro o matriz de dimensiones e indicadores

Capacidades	Desempeños	Criterios	Niveles de logro			Valor
			Inicio	En proceso	Logrado	
Capacidad 01: Comprende su cuerpo	Desempeño 1: Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos.	– Realiza acciones motrices como correr, saltar, trepar y rodar.	Realiza acciones motrices dirigidas por la docente al atravesar el circuito motor.	Realiza acciones motrices con dificultad para atravesar el circuito motor.	Realiza acciones motrices de manera apropiada para atravesar el circuito motor.	
		– Expresa sus emociones al realizar juegos presenciados.	Expresa sus emociones dirigidas por la docente al momento de realizar juegos presenciados.	Expresa con dificultad sus emociones al momento de realizar juegos presenciados.	Expresa sus emociones de manera apropiada al momento de realizar juegos presenciados.	
		– Explora las habilidades de su cuerpo en relación al espacio y objetos para de realizar el recorrido por los conos.	Explora las habilidades de su cuerpo en relación al espacio y objetos mediante acciones dirigidas por la docente para realizar el recorrido por los conos.	Explora las habilidades de su cuerpo en relación al espacio y objetos presentando dificultad para realizar el recorrido por los conos.	Explora las habilidades de su cuerpo en relación al espacio y objetos de manera apropiada para realizar el recorrido por los conos.	

Capacidad 02: Se expresa corporalmente	Desempeño 02: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y juego según sus intereses.	– Realiza movimientos de coordinación óculo manual al lanzar pelotas por 3 veces hacia una distancia de 2 metros a más.	Realiza movimientos de coordinación óculo manual con orientación de la docente para lanzar pelotas por 3 veces hacia una distancia de 2 metros.	Realiza movimientos de coordinación óculo manual con dificultad para lanzar pelotas por 3 veces hacia una distancia de 2 metros.	Realiza movimientos de coordinación óculo manual de manera adecuada para lanzar pelotas por 3 veces hacia una distancia de 2 metros a más.	
		– Realiza movimientos de coordinación óculo podal al patear la pelota hacia una distancia de 3 metros a más.	Realiza movimientos de coordinación óculo podal al patear sin precisión la pelota hacia 1 metro de distancia dirigidas por la docente de la docente.	Realiza movimientos de coordinación óculo podal al patear la pelota con dificultad hasta 2 metros de distancia.	Realiza movimientos de coordinación óculo podal al patear la pelota de manera adecuada hacia una distancia de 3 metros a más.	
	Desempeño 03: Reconoce sensaciones corporales, e identifica algunas necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las	– Reconoce sus sensaciones corporales durante la realización de juegos.	Reconoce sus sensaciones corporales dirigidas por la docente durante la realización de juegos.	Reconoce sus sensaciones corporales con dificultad de la docente durante la realización de juegos.	Reconoce sus sensaciones corporales durante la realización de juegos.	
		– Identifica estados de su cuerpo durante la ejecución de los juegos.	Identifica estados de su cuerpo con duda durante la ejecución de los juegos.	Identifica estados de su cuerpo con dificultad durante la ejecución de los juegos.	Identifica estados de su cuerpo durante la ejecución de los juegos.	

partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.	– Reconoce las partes de su cuerpo al realizar juegos presenciados.	Reconoce las partes de su cuerpo con cierta duda que utilizó en el juego presenciado.	Reconoce algunas partes de su cuerpo que utilizó en el juego presenciado.	Reconoce las partes de cuerpo al realizar juegos presenciados.	
	– Nombra las partes de su cuerpo que ha utilizado para realizar las acciones motrices.	Nombra algunas partes de su cuerpo que ha utilizado para realizar las acciones motrices.	Nombra las partes de su cuerpo con dificultad que ha utilizado para realizar las acciones motrices.	Nombra las partes de su cuerpo que ha utilizado de manera oportuna para realizar las acciones motrices.	
	– Representa su cuerpo a su manera utilizando plastilina al término de las acciones motrices.	Representa su cuerpo utilizando plastilina dirigida por la docente al término de las acciones motrices.	Representa su cuerpo utilizando plastilina con dificultad al término de las acciones motrices.	Representa su cuerpo a su manera utilizando plastilina al término de las acciones motrices.	
PROMEDIO TOTAL					
NIVEL DEL LOGRO					

ANEXO 3

Validez y confiabilidad de los instrumentos

El instrumento utilizado en dicha investigación fue una rúbrica de evaluación, la cual se sometió a una revisión y validación del contenido realizado por 3 jueces expertos, quienes evaluaron detalladamente, para conformar dichos jueces debían contar con grado de licenciatura, magísteres y doctorado. Se entregó a cada uno de ellos el instrumento de evaluación con la ficha de validación, cuyo diseño estaba conformado por una columna de 10 ítems y tres filas con categorías de relevancia, pertinencia y claridad.

Tabla 4.

Resumen de validación de expertos

Experto	Grado	Veredicto
Napoleón Carbajal Lavado	Doctorado	Aprueba
Félix Clemente Rodríguez Vera	Maestría	Aprueba
María De Las Mercedes Revilla Romero	Maestría	Aprueba

Nota: Fuente anexo 1.

Tabla 5.

Resumen de prueba de confiabilidad de consistencia interna

Instrumento	Alfa de Cronbach	Decisión
Rúbrica de Evaluación	0.68	Confiable

Nota: Fuente anexo 2.

Una vez que se calculó el Alfa de Cronbach en Excel, usando la fórmula para determinar la confiabilidad del instrumento, el resultado fue de 0.68, lo que evidencia que el instrumento es

confiable. En efecto, el instrumento cuenta con un nivel aceptable para medir la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

La fórmula utilizada fue la siguiente

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_r^2} \right]$$

Cálculo del coeficiente de confiabilidad (alfa de Cronbach)

Criterios/Items											
Estudiantes	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	SUMA
1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	28
2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29
3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	26
4	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	27
5	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	24
6	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	23
7	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	25
8	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	26
9	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	26
10	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	26
11	3	1	1	1	1	2	2	2	3	2	18
12	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	26
13	1	2	3	2	2	1	2	3	2	1	19
14	2	3	2	2	2	3	3	2	1	2	22
15	2	1	2	1	1	1	1	3	2	3	17
16	2	2	3	3	3	3	2	1	1	1	21
17	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	26
18	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	27
19	2	1	2	3	3	1	3	2	3	1	21
20	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	26
21	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	25
22	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	27
23	1	1	3	2	2	1	3	3	2	1	19
24	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	27
VARIANZA	0.49305556	0.49826389	0.32638889	0.41493056	0.40972222	0.49826389	0.33333333	0.32638889	0.38888889	0.58333333	10.998
SUMATORIA DE VARIANZAS	4.273										
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEMS	10.998										

Coeficiente de Confiabilidad del instrumento	0.68
N° de items del instrumento	10
Sumatoria de la variable de items	4.273
Varianza total del instrumento	10.998

Rango	Confiabilidad
0.53 a menos	Confiabilidad Nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad Baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta

ANEXO 4
CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor: Napoleón Santiago Carbajal Lavado

Presente

ASUNTO: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Indoamérica de Trujillo, requiero validar los instrumentos con los cuales recogeré la información necesaria para desarrollar mi tesis.

El título de mi proyecto de investigación es: **Taller de juegos presenciados para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes e investigadores especializados en la temática para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su vasta experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene los siguientes documentos:

Definiciones conceptuales de las variable dependiente y dimensiones.

Matriz de consistencia de la variable dependiente.

Matriz de operacionalización de la variable dependiente.

Certificado de validez de contenidos de los instrumentos.

Instrumento de investigación.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración hacia usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Flor Anayeli Torres Gonzales

DNI: 60779394

Correo: ftorres@iesppindoamerica.edu.pe



Rosa Isabel Sanchez Bracamonte

DNI: 70259368

Correo:

risanchez@iesppindoamerica.edu.pe

ANEXO 5

Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos



MÓDULO DE PRACTICA E INVESTIGACION IX.

Dr. Napoleón Carbajal Lavado

Formato para validar instrumentos de recojo de datos

Aspectos Generales del instrumento			
Criterios por evaluar	Si	No	Observaciones o sugerencias
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	/		
2. Los items permiten el logro del objetivo de la investigación.	/		
3. Los items están distribuidos en forma lógica y secuencial.	/		
4. El número de items es suficiente para recoger la información. en caso de ser negativa su respuesta, sugiera los items a añadir			
Validez			
Aplicable	/		no aplicable
Aplicable atendiendo a las observaciones siguientes:			
Validado por: <i>Napoleón Carbajal Lavado</i>	DNI: _____	Fecha: _____	
Firma: <i>[Firma]</i>	Teléfono: _____	e-mail: _____	



MÓDULO DE PRACTICA E INVESTIGACION IX.

Dr. Napoleón Carbajal Lavado

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: APLICABLE [] APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR [] NO APLICABLE []

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR.

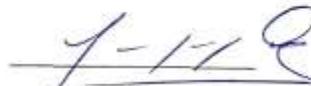
DNI: 1817684

ESPECIALIDAD DEL VALIDADOR:

INVESTIGACION

Napoleón Carbajal Lavado

FECHA: 29/9/22


Firma del Experto

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



Formato para validar instrumentos de recojo de datos

Aspectos Generales del instrumento			
Criterios por evaluar	Sí	No	Observaciones o sugerencias
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	X		
2. Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.	X		
3. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.	X		
4. El número de ítems es suficiente para recoger la información. en caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	X		
Validez			
Aplicable	X	no aplicable	
Aplicable atendiendo a las observaciones siguientes:			
Validado por: <i>Félix Clemente Rodríguez Vera</i>	DNI: <i>18051581</i>	Fecha: <i>29-09-2022</i>	
Firma: <i>F. Rodríguez</i>	Teléfono: <i>973411456</i>	e-mail: <i>fradrivera@hotmail.com</i>	



MÓDULO DE PRACTICA E INVESTIGACION IX.

OBSERVACIONES:

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: APLICABLE [] APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR [] NO APLICABLE []

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: *Félix Clemente Rodríguez Vera*
DNI: *18051581*

ESPECIALIDAD DEL VALIDADOR: *ciencias naturales y profesor de investigación*

FECHA: *29 de setiembre del 2022*

Firma del Experto

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

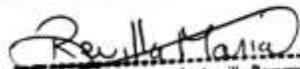
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo



Formato para validar instrumentos de recojo de datos

Aspectos Generales del instrumento			
Criterios por evaluar	Sí	No	Observaciones o sugerencias
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	/		
2. Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación.	/		
3. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial.	/		
4. El número de ítems es suficiente para recoger la información, en caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	/		
Validez			
Aplicable	/	no aplicable	
Aplicable atendiendo a las observaciones siguientes:			
Validado por: María De las Mercedes Revilla Romero	DNI: 41463055	Fecha: 04/10/22	
Firma:	Teléfono: 964558628	e-mail:	


 M^{te}. María De las Mercedes Revilla Romero
 EDUCACIÓN INICIAL
 C.M. 1041483055



OPINIÓN DE APLICABILIDAD: APLICABLE [X] APLICABLE DESPUÉS DE CORREGIR [] NO APLICABLE []

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ VALIDADOR: *Revilla Romero María.*

DNI: *41463055.*

ESPECIALIDAD DEL VALIDADOR: *Ms. en Educación - Problemas de Aprendizaje.*

FECHA:

Revilla María
Ms. María De Los Mercedes Revilla Romero
EDUCACIÓN INICIAL
C.M. 1041463055

Firma del Experto

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Anexo 7

Título: taller de juegos presenciados para desarrollar la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

1. Datos generales:

1. Institución educativa donde se aplicará: I.E.I N° 251
2. Área curricular: psicomotriz
3. Fecha: Inicio: 24/10/22 Término: 24/11/22
4. Responsable: Flor Anayeli Torres Gonzales

Rosa Isabel Sanchez Bracamonte

2. Beneficiarios o participantes: 3 años – aula celeste

3. Fundamentos o principios pedagógicos:

- **Rol del adulto.** El rol del guía es fundamental en el proceso educativo debido a que es preciso que éste encamine al niño en el aprendizaje, sin forzar o imponer algún conocimiento o convertirse en un obstáculo entre el niño y sus experiencias significativas. Este guía entiende que su rol es ayudar al niño a desarrollar su máximo potencial, respetando la libertad individual del niño.
- **Aprendizaje por descubrimiento.** Se entiende que las personas en general aprendemos mejor mediante el contacto directo, la práctica y el descubrimiento que a través de la instrucción directa.
- **Ambiente preparado.** Es decir, un espacio diseñado y pensado a la medida de los pequeños que les permita dominarlo de forma relajada (Montessori, 1937). El ambiente Montessori es el medio que ayuda al estudiante a construir su aprendizaje. Este brinda un entorno dinámico con materiales que despierten el interés en cada estudiante, siempre pensando en las necesidades de ellos. De igual manera, estos espacios permiten las interacciones sociales entre los estudiantes.
- **Aprendizaje y juego colaborativo.** Puesto que los alumnos tienen libertad para escoger de qué forma se educan, con gran frecuencia decidirán colaborar con sus compañeros. Esto permite la tutorización entre pares, es especialmente relevante en relación al juego (que cumple funciones importantes en el desarrollo sociocultural) y debe ser promovido por el profesorado.
- **Periodos sensibles.** Son los periodos en los cuales el niño desarrolla con mayor facilidad sus habilidades, destrezas y potencialidades. Son sensibilidades que le dan la oportunidad al niño de entrar en relación con el mundo externo de una forma excepcional.

4. Elementos didácticos: (juegos, actividades, recursos didácticos, etc.)

Denominación	Definición	Recursos didácticos y escenarios	Participantes	Reglas o pautas	Aprendizaje que promueve (Desempeños)
Recorremos el circuito motor	Es un juego donde se desarrollan un conjunto de actividades físicas (habilidades motrices básicas) organizadas en estaciones que se realizan de manera secuencial.	Recursos didácticos: <ul style="list-style-type: none"> - Conos - Escaleras de madera - Tobogán de madera - Colchoneta - Plastilina Escenario: Patio de la I.E	Se formarán 2 equipos 13 niños cada equipo.	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidar el material didáctico. - Tregar por la escalera de madera sin empujar. - No correr fuera del circuito. - Respetar el turno del compañero. 	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos. Reconoce sensaciones corporales, e identifica algunas necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes

					materiales.
Me divierto jugando en el camino de colores	Un juego didáctico con muchas posibilidades de aprendizaje y diversión, que les ayudará a desarrollar las habilidades motoras, tomar decisiones y tener confianza en sí mismos.	Recursos didácticos: <ul style="list-style-type: none"> - Cintas adhesivas de color - Colchoneta - Plastilina Escenario: Patio de la I.E	Se trabajará de forma individual. 26 niños y niñas	<ul style="list-style-type: none"> - No hacer desorden durante la ejecución del juego. - Correr por el camino trazado, sin salirse de él. - Llegar hasta la marca de color rojo, si no es así no podrá avanzar al siguiente camino. 	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos.
¡A LANZAR Y PATEAR!	Es un juego que permite desarrollar en los niños la coordinación óculo manual, consiste el desprenderse de un objeto, lanzando con las manos y óculo podal al golpear un objeto con los pies hacia una trayectoria.	Recursos didácticos: <ul style="list-style-type: none"> - Pelotas de plástico - Pelotas de trapo - Conos - Plastilina Escenario: Patio de la I.E	Se formarán 2 equipos 13 niños cada equipo.	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar el turno de cada compañero - Cuidar el material didáctico. - Lanzar la pelota con las dos manos. - Correr sin empujar. 	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y juego según sus intereses.
	Es una actividad donde se	Recursos	Se trabajará de forma	-Cuidar las palicintas	Reconoce sensaciones

<p style="text-align: center;">Nos divertimos bailando con palicintas</p>	<p>permitirá que el niño se desplace y realice movimientos espontáneos, logrando desarrollar control de su cuerpo, mejorar la coordinación, el equilibrio, los reflejos y el control espacial.</p>	<p>didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Palicintas -Plastilina <p>Escenario: Patio de la I.E</p>	<p>individual. 26 niños y niñas</p>	<p>que se entregará a cada niño.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Bailar sin empujar al compañero -Respetar el espacio de cada niño. 	<p>corporales, e identifica algunas necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física.</p> <p>Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.</p>
<p style="text-align: center;">1,2,3 A JUGAR</p>	<p>Es un juego para trabajar habilidades motrices básicas y desplazamientos, reconociendo y relacionando su cuerpo con el espacio y los objetos.</p>	<p>Recursos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colchoneta - 02 aros - Ganchos - Plastilina <p>Escenario: Patio de la I.E</p>	<p>Se formarán 2 equipos 13 niños cada equipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Respetar el turno de cada compañero -No cruzar por el camino del otro equipo. -Tocar la mano de su compañero de equipo para que pueda salir a realizar el juego, caso contrario, 	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos.</p>

				no podrá salir.	
Globos saltarines	Es un juego que permite desarrollar la coordinación óculo manual, donde cada niño tendrá que lanzar el globo y no dejarlo caer, manteniendo coordinación y control de su cuerpo.	Recursos didácticos: –Globo –Pelotas de plástico –01 cesto –Crayolas –Hojas A3 Escenario: Patio de la I.E	Se formarán 2 equipos 13 niños cada equipo.	–No dejar caer el globo al piso. –No empujar al compañero –Lanzar la pelota desde la línea trazada.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos. •Reconoce sensaciones corporales, e identifica algunas necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.
	El juego consiste que le niño	Recursos	Se trabajará de forma	–No pisar las	Realiza acciones y movimientos como

<p>Atrapando mariposas</p>	<p>tendrá que desplazarse por el espacio, realizando movimientos espontáneos, favoreciendo en el control de su cuerpo y logrando identificar los cambios de estado de su cuerpo.</p>	<p>didácticos: – Flores de cartulina – Plastilina</p> <p>Escenario: Patio de la I.E</p>	<p>individual. 26 niños y niñas</p>	<p>flores, cuando se están desplazando al ritmo de la música.</p> <p>– El que pisa la flores, tendrá un castigo al final del juego.</p> <p>– Los niños que no logren encontrar una flor cuando para la música, tendrá que sentarse y esperar un castigo.</p>	<p>correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos.</p> <p>Reconoce sensaciones corporales, e identifica algunas necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.</p>
	<p>En este juego los niños tendrán que atravesar los obstáculos de conos, manteniendo dominio</p>	<p>Recursos didácticos: – 15 Conos – Plastilina – Cinta</p>	<p>Se formarán 3 equipos – 2 equipos de 9</p>	<p>– Respetar el turno de cada compañero</p>	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar,</p>

<p>Jugamos a explorar, atravesando obstáculos</p>	<p>corporal y logrando explorar las posibilidades de su cuerpo en relación a los objetos y espacio.</p>	<p>adhesiva</p> <p>Escenario: Patio de la I.E</p>	<p>participantes</p> <p>– 1 equipo de 8 participantes.</p>	<p>– Al atravesar los conos, no deben caerse.</p> <p>– Caminar por todo el camino recto en puntitas.</p> <p>– Tocar la mano de su compañero de equipo para que pueda salir a realizar el juego, caso contrario, no podrá salir.</p>	<p>deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos.</p> <p>Reconoce sensaciones corporales, e identifica algunas necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.</p>
<p>Yo lanzo, tú atrapas</p>	<p>Este juego consiste en que el niño tendrá que lanzar una pelota de trapo y el otro compañero tendrá que</p>	<p>Recursos didácticos: Pelota de trapo</p>	<p>Se formarán en parejas</p>	<p>– Lanzar la pelota con una sola mano.</p> <p>– Atrapar la pelota y procurar</p>	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y juego según sus intereses.</p>

	repcionar, logrando mejorar la coordinación óculo manual.	Escenario: Patio de la I.E		dejar caer la pelota al piso.	
La pelota en el aro	Este juego hace referencia que habrá un camino de aros, donde el niño tendrá que saltar dentro del aro y luego lanzar la pelota dentro del aro, así se repite las mismas acciones hasta culminar con el recorrido, desarrollando las habilidades motrices básicas.	Recursos didácticos: – Pelotas de trapo – 10 Ula ula Escenario: Patio de la I.E	Se formarán 2 equipos 13 niños cada equipo.	–Respetar el turno de cada compañero. –Lanzar la pelota con las dos manos. –No cruzar por la dirección del equipo contrario.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos. Reconoce sensaciones corporales, e identifica algunas necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.

5. Propósitos y evidencias de aprendizajes (Variable dependiente)

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños específicos	Criterio de evaluación	Evidencia de aprendizaje
Psicomotriz	Competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos.	<p>–Realiza acciones motrices como correr, saltar, trepar y rodar.</p> <p>–Expresa sus emociones al realizar juegos presenciados.</p> <p>–Explora las habilidades de su cuerpo en relación al espacio y objetos para de realizar el</p>	<p>–Realiza acciones y movimientos motrices, como correr en el camino zig zag, saltar hasta la marca indicada y caminar en puntillas por el camino de curvas.</p> <p>–Expresa mediante gestos o palabras la emoción que sintió al realizar el juego.</p> <p>–Relaciona su cuerpo con los objetos y espacio identificando su noción espacial.</p>

				recorrido por los conos.	
		Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y juegos según sus intereses.	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza movimientos de coordinación óculo manual al lanzar pelotas por 3 veces hacia una distancia de 2 metros a más. - Realiza movimientos de coordinación óculo podal al patear la pelota hacia una distancia de 3 metros a más. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lanza una pelota de trapo hacia dentro de un cesto. - Patea la pelota por los conos hacia una distancia de 3 metros.
			Reconoce sensaciones corporales, e identifica algunas necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce sus sensaciones corporales durante la realización de juegos. - Identifica estados de su cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce a través de gestos o palabras como se encuentra su estado físico luego de bailar. - Reconoce su cuerpo cuando se encuentra en estado estático y movimiento durante el juego.

			<p>nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.</p>	<p>durante la ejecución de los juegos.</p> <p>–Reconoce las partes de cuerpo al realizar juegos presenciados.</p> <p>–Nombra las partes de su cuerpo que ha utilizado para realizar las acciones motrices.</p> <p>–Representa su cuerpo a su manera utilizando plastilina al término de las acciones motrices.</p>	<p>– Identifica las partes de su cuerpo cuando ejecuta una acción motriz.</p> <p>– Expresa oralmente las partes de su cuerpo que utilizó para realizar la acción motriz.</p> <p>– Moldea con plastilina lo que más le gustó del juego motriz.</p>
--	--	--	---	--	---

6. Secuencia o programación de actividades

N°	Título	Desempeños específicos	Juego/actividades/	Evidencia de aprendizaje	Fecha
1	Recorremos el circuito motor	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos.</p> <p>Reconoce sensaciones corporales, e identifica algunas necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando</p>	<p>Es un juego donde se desarrollan un conjunto de actividades físicas (habilidades motrices básicas) organizadas en estaciones que se realizan de manera secuencial.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos motrices, como rodar por la colchoneta, dar 5 saltos, caminar alrededor de los conos y trepar por el tobogán de madera. • Reconoce su cuerpo cuando se encuentra en estado estático y movimiento durante el juego. • Reconoce a través de gestos o palabras como se encuentra su estado físico luego de atravesar el circuito. • Moldea con plastilina lo que más le gustó del juego motriz. 	25/10/22

		diferentes materiales.			
2	Globos saltarines	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos.</p> <p>Reconoce sensaciones corporales, e identifica algunas necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.</p> <p>Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.</p>	Es un juego que permite desarrollar la coordinación óculo manual, donde cada niño tendrá que lanzar el globo y no dejarlo caer, manteniendo coordinación y control de su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa mediante gestos o palabras la emoción que sintió al realizar el juego “Globos saltarines”. • Identifica las partes de su cuerpo cuando ejecuta una acción motriz. • Expresa oralmente las partes de su cuerpo que utilizó para realizar la acción motriz. 	27/10/22

3	¡A LANZAR Y PATEAR!	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y juego según sus intereses.	Es un juego que permite desarrollar en los niños la coordinación óculo manual, consiste el desprenderse de un objeto, lanzando con las manos y óculo podal al golpear un objeto con los pies hacia una trayectoria.	<ul style="list-style-type: none"> • Lanza una pelota de trapo hacia dentro del cesto. • Patea la pelota por los conos hacia una distancia de 3 metros. 	01/11/22
4	Nos divertimos bailando con palicintas	Reconoce sensaciones corporales, e identifica algunas necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.	Es una actividad donde se permitirá que el niño se desplace y realice movimientos espontáneos, logrando desarrollar control de su cuerpo, mejorar la coordinación, el equilibrio, los reflejos y el control espacial.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce a través de gestos o palabras como se encuentra su estado físico luego de bailar. • Reconoce su cuerpo cuando se encuentra en estado estático y movimiento durante el juego. • Identifica las partes de su cuerpo cuando ejecuta una acción motriz. • Expresa oralmente las partes de su cuerpo que utilizó para realizar la acción motriz. • Moldea con plastilina lo que más le gustó del juego motriz. 	03/11/22
5	1,2,3 A JUGAR	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas,	Es un juego para trabajar habilidades motrices básicas y desplazamientos, reconociendo y	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos motrices, como correr, dar 3 saltos 	08/11/22

		<p>trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos.</p>	<p>relacionando su cuerpo con el espacio y los objetos.</p>	<p>en su lugar y rodar por la colchoneta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Moldea con plastilina lo que más le gustó del juego motriz. 	
6	Me divierto jugando en el camino de colores	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos.</p>	<p>Un juego didáctico con muchas posibilidades de aprendizaje y diversión, que les ayudará a desarrollar las habilidades motoras, tomar decisiones y tener confianza en sí mismos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos motrices, como correr en el camino zig zag, saltar hasta la marca indicada y caminar en puntillas por el camino de curvas. • Reconoce a través de gestos o palabras como se encuentra su estado físico luego de atravesar el camino de colores. • Moldea con plastilina lo que más le gustó del juego motriz. 	10/11/22
7	Jugamos a explorar, atravesando obstáculos	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de</p>	<p>En este juego los niños tendrán que atravesar los obstáculos de conos, manteniendo dominio corporal y logrando explorar las posibilidades de su cuerpo en relación a los</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona su cuerpo con los objetos y espacio identificando su noción espacial. • Expresa mediante gestos la emoción que sintió al realizar el juego. 	15/11/22

		<p>su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos.</p> <p>Reconoce sensaciones corporales, e identifica algunas necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.</p>	<p>objetos y espacio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las partes de su cuerpo cuando ejecuta una acción motriz. • Expresa oralmente las partes de su cuerpo que utilizó para realizar la acción motriz. 	
8	Yo lanzo, tú atrapas	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y juego según sus intereses.</p>	<p>Este juego consiste en que el niño tendrá que lanzar una pelota de trapo y el otro compañero tendrá que recepcionar, logrando mejorar la coordinación óculo manual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lanza una pelota de trapo por 3 veces a su compañero. 	17/11/22

9	Atrapando mariposas	<p>Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos.</p> <p>Reconoce sensaciones corporales, e identifica algunas necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.</p>	<p>El juego consiste que le niño tendrá que desplazarse por el espacio, realizando movimientos espontáneos, favoreciendo en el control de su cuerpo y logrando identificar los cambios de estado de su cuerpo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Expresa mediante gestos o palabras la emoción que sintió al realizar el juego. •Reconoce su cuerpo cuando se encuentra en estado estático y movimiento durante el juego “Atrapando mariposas”. •Moldea con plastilina lo que más le gustó del juego motriz. 	22/11/22
10	La pelota en el aro	<p>Realiza acciones y movimientos</p>	<p>Este juego hace referencia que</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa mediante gestos o palabras la 	24/11/22

	<p>como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos.</p> <p>Reconoce sensaciones corporales, e identifica algunas necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.</p>	<p>habrá un camino de aros, donde el niño tendrá que saltar dentro del aro y luego lanzar la pelota dentro del aro, así se repite las mismas acciones hasta culminar con el recorrido, desarrollando las habilidades motrices básicas.</p>	<p>emoción que sintió al realizar el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones y movimientos motrices, como correr hacia la dirección trazada, saltar por los aros y rodar por la colchoneta. 	
--	--	--	---	--

7. Criterios y evidencias de evaluación

Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencias de aprendizaje	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar, desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo en relación al espacio, la superficie y los objetos.	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza acciones motrices como correr, saltar, trepar y rodar. - Expresa sus emociones al realizar juegos presenciados. - Explora las habilidades de su cuerpo en relación al espacio y objetos para de realizar el recorrido por los conos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza acciones y movimientos motrices, como correr en el camino zig zag, saltar hasta la marca indicada y caminar en puntillas por el camino de curvas. - Expresa mediante gestos o palabras la emoción que sintió al realizar el juego. - Relaciona su cuerpo con los objetos y espacio identificando su noción espacial. 	Rúbrica de evaluación
		Realiza acciones y movimientos de	- Realiza movimientos	-Lanza una pelota de	

	Se expresa corporalmente	<p>coordinación óculo manual y óculo podal en diferentes situaciones cotidianas y juego según sus intereses.</p>	<p>de coordinación óculo manual al lanzar pelotas por 3 veces hacia una distancia de 2 metros a más.</p> <p>– Realiza movimientos de coordinación óculo podal al patear la pelota hacia una distancia de 3 metros a más.</p>	<p>trapo hacia dentro de un cesto.</p> <p>– Patea la pelota por los conos hacia una distancia de 3 metros.</p>	Rúbrica de evaluación
		<p>Reconoce sensaciones corporales, e identifica algunas necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su</p>	<p>– Reconoce sus sensaciones corporales durante la realización de juegos.</p> <p>– Identifica estados de su cuerpo durante la ejecución de los juegos.</p> <p>– Reconoce las</p>	<p>– Reconoce a través de gestos o palabras como se encuentra su estado físico luego de bailar.</p> <p>– Reconoce su cuerpo cuando se encuentra en estado estático y movimiento durante el juego.</p>	Rúbrica de evaluación

		<p>cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.</p>	<p>partes de cuerpo al realizar juegos presenciados.</p> <p>– Nombra las partes de su cuerpo que ha utilizado para realizar las acciones motrices.</p> <p>– Representa su cuerpo a su manera utilizando plastilina al término de las acciones motrices.</p>	<p>– Identifica las partes de su cuerpo cuando ejecuta una acción motriz.</p> <p>– Expresa oralmente las partes de su cuerpo que utilizó para realizar la acción motriz.</p> <p>– Moldea con plastilina lo que más le gustó del juego motriz.</p>	
--	--	--	---	---	--

			manera y utilizando diferentes materiales.	
--	--	--	--	--

3. EVALUACION DE LA ACTIVIDAD

Criterio de evaluación	Evidencias de aprendizaje	Técnica de evaluación	Instrumento de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> •Realiza acciones motrices como correr, saltar, trepar y rodar. •Identifica estados de su cuerpo durante la ejecución de los juegos. •Reconoce sus sensaciones corporales durante la realización de juegos. •Representa su cuerpo a su manera utilizando plastilina al término de las acciones motrices. 	<ul style="list-style-type: none"> •Realiza acciones y movimientos motrices, como rodar por la colchoneta, dar 5 saltos, caminar alrededor de los conos y trepar por el tobogán de madera. •Reconoce su cuerpo cuando se encuentra en estado estático y movimiento durante el juego. •Reconoce a través de gestos o palabras como se siente luego de atravesar el circuito. •Moldea con plastilina lo que más le gustó del juego motriz. 	Técnica de observación	Rúbrica de evaluación

4. DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE:

Procesos Pedagógicos	Acciones de enseñanza y aprendizaje	Recursos didácticos	Tiempo
ROL DEL ADULTO	<ul style="list-style-type: none"> - Reunimos en asamblea y mencionamos los acuerdos antes de salir al patio. - Nos dirigimos al patio de manera ordenada. - Realiza los pasos del calentamiento, acompañados de la canción: https://www.youtube.com/watch?v=aSha 	<ul style="list-style-type: none"> • Patio 	10 min'

	<p>5_SgHk</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente demuestra el recorrido del circuito motor. 		
APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes exploran el espacio en que van a realizar el juego y que uso le puedan a dar a los materiales presentados. 		5 min'
AMBIENTE PREPARADO	<ul style="list-style-type: none"> - Ubicamos un espacio adecuado, seguro y amplio (patio). - Los estudiantes estarán formados en 2 columnas (equipos). - Utilizaremos un material adecuado para la edad de los estudiantes como una escalera y tobogán de madera, conos y colchoneta que estará ubicados en el patio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conos • Escaleras de madera • Tobogán de madera • Colchoneta 	5min'
APRENDIZAJE Y JUEGO	<p>Nos ubicamos en semi círculo, y presentamos el siguiente circuito: Se formarán 2 equipos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Primero, identificamos el estado de su cuerpo. ✓ Luego realizamos 5 saltos. ✓ Al terminar, caminamos alrededor de los conos. ✓ Después, trepamos por las escaleras y nos deslizamos por el tobogán de madera. ✓ Finalmente, rodamos por la colchoneta. <p>Para ello, la docente realiza una demostración de la actividad y acompaña durante la ejecución del juego. Al finalizar con la ejecución de la actividad preguntamos a los niños y niñas: ¿Cómo sientes tu corazón? ¿Palpita rápido o lento?</p>		25 min'

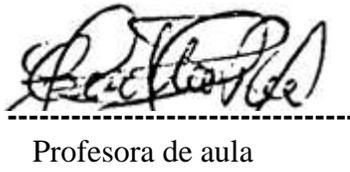
	¿Cómo está tu respiración? Se felicita a cada niño(a) con un conjunto de aplausos.		
--	---	--	--

Evidencia

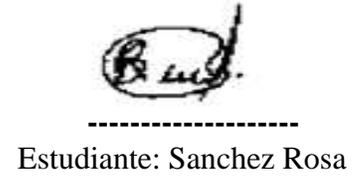




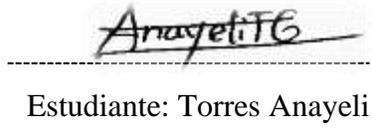
Formadora práctica



Profesora de aula



Estudiante: Sanchez Rosa



Estudiante: Torres Anayeli

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO**

DOCENTE EN FORMACIÓN	Rosa Isabel Sanchez Bracamonte Flor Anayeli Torres Gonzales		
SESIÓN DE APRENDIZAJE	Recorremos el circuito motor		
FECHA:	28/11/22		
ÁREA TRABAJADA:	Psicomotriz		
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma través de su motricidad		
CRITERIOS	Realiza acciones motrices como correr, saltar, trepar y rodar.		
	<ul style="list-style-type: none"> •Identifica estados de su cuerpo durante la ejecución de los juegos. •Reconoce sus sensaciones corporales durante la realización de juegos. •Representa su cuerpo a su manera utilizando plastilina al término de las acciones motrices 		
NOMBRES Y APELLIDOS	LOGRADO	PROCESO	INICIO
1. ACOSTA QUIROZ LYAN JOHN			
2. ASCURRA CORNEJO KAMILA			
3. AZABACHE SALIRROSAS MAIA VALENTINA			
4. BURGOS RUIZ DYLAN MATTHEW HECTOR			
5. ESCOBEDO ESPINOZA EMELY			
6. GALLARDO RODRIGUEZ ANA ROSA			
7. GARCIA BIANCO SAMUEL IAN			
8. GUEVARA GONZALES ORIANA			
9. JACOBO ROSALES ALESSIO KERIM			
10. LAUREANO BELTRAN BRUNELLA ALESSIA			
11. MARQUEZ HERNANDEZ THIANA			
12. MORALES LIENDO STEPHANIE GENESIS			
13. PANTA SANTA CRUZ CHRISTIANO MATHIAS			
14. PAREDES MARIÑOS MIQUEAS			
15. PORTILLA RODRIGUEZ MATEO			
16. RIVA LEYTON LIAM CALEB			
17. RODRIGUEZ RAMIREZ MATHIAS JOSE			
18. VEINTEMILLA CASTILLO EYAL ZAID			
19. GUZMAN CARRANZA, LEONARDO ANGHELO			
20. ESPEJO DIAZ, CELIA			

21. SANCHEZ DIAZ, MATEO DYLAN			
22. VARGAS YUPANQUI BRIANY			
23. PACHECO RODRIGUEZ GIA			
24. RAMIREZ ALVARADO FABIANA			

			utilizando diferentes materiales.	
--	--	--	-----------------------------------	--

3. EVALUACION DE LA ACTIVIDAD

Criterio de evaluación	Evidencias de aprendizaje	Técnica de evaluación	Instrumento de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> •Explora las habilidades de su cuerpo en relación al espacio y objetos para de realizar el recorrido por los conos. •Expresa sus emociones al realizar juegos presenciados. •Reconoce las partes de cuerpo al realizar juegos presenciados. •Nombra las partes de su cuerpo que ha utilizado para realizar las acciones motrices. 	<ul style="list-style-type: none"> •Relaciona su cuerpo con los objetos y espacio identificando su noción espacial. •Expresa mediante gestos la emoción que sintió al realizar el juego. •Identifica las partes de su cuerpo cuando ejecuta una acción motriz. •Expresa oralmente las partes de su cuerpo que utilizó para realizar la acción motriz. 	Técnica de observación	Rúbrica de evaluación

4. DESARROLLO DE LA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE:

Procesos Pedagógicos	Acciones de enseñanza y aprendizaje	Recursos didácticos	Tiempo
ROL DEL ADULTO	<ul style="list-style-type: none"> - Reunimos en asamblea y mencionamos los acuerdos antes de salir al patio. - Nos dirigimos al patio de manera ordenada. - Motivamos con el juego: Simón Dice, donde el niño tendrá que reconocer las partes de su cuerpo al saltar, girar y otras acciones más. 	<ul style="list-style-type: none"> • Patio 	10 min'

APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes exploran el espacio en que van a realizar el juego y que uso le puedan a dar al material presentado. 		5 min'
AMBIENTE PREPARADO	<ul style="list-style-type: none"> - Ubicamos un espacio adecuado, seguro y amplio (patio). - Los estudiantes se formarán en 3 equipos. - El material será adecuado y seguro para la edad de los niños: conos de plástico. 	15 conos de plástico.	5min'
APRENDIZAJE Y JUEGO	<p>El juego consiste:</p> <p>Preguntamos: ¿cómo se encuentra tu cuerpo?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada niño tendrá que atravesar los conos gateando. - Luego habrá un camino recto, para lo cual caminar en puntitas, tratando de caer o salir del camino. - Al terminar el recorrido, tendrán que representar una emoción, puede ser triste, alegre, sorprendido, molesto, etc. - Finalmente, tendrá que ir corriendo sin atravesar los obstáculos y dar la mano al compañero que sigue, para que vuelva a realizar la misma secuencia. <p>Se felicita a todos los niños por su participación.</p> <p>Al finalizar el juego, la maestra preguntará:</p> <p>¿Cómo se sintieron al realizar el juego?</p> <p>Se felicita a todos los niños con aplausos por su participación.</p>		25 min'

Evidencias





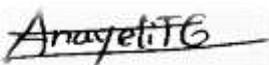
Formadora práctica



Profesora de aula



Estudiante: Sanchez Rosa



Estudiante: Torres Anayeli

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO**

DOCENTE EN FORMACIÓN	Rosa Isabel Sanchez Bracamonte Flor Anayeli Torres Gonzales		
SESIÓN DE APRENDIZAJE	Jugamos a explorar, atravesando obstáculos		
FECHA:	12-12-2022		
ÁREA TRABAJADA:	Psicomotriz		
COMPETENCIA	Se desenvuelve de manera autónoma través de su motricidad		
CRITERIOS	Explora las habilidades de su cuerpo en relación al espacio y objetos para de realizar el recorrido por los conos.		
	<ul style="list-style-type: none"> •Expresa sus emociones al realizar juegos presenciados. •Reconoce las partes de cuerpo al realizar juegos presenciados. •Nombra las partes de su cuerpo que ha utilizado para realizar las acciones motrices 		
NOMBRES Y APELLIDOS	LOGRADO	PROCESO	INICIO
1. ACOSTA QUIROZ LYAN JOHN			
2. ASCURRA CORNEJO KAMILA			
3. AZABACHE SALIRROSAS MAIA VALENTINA			
4. BURGOS RUIZ DYLAN MATTHEW HECTOR			
5. ESCOBEDO ESPINOZA EMELY			
6. GALLARDO RODRIGUEZ ANA ROSA			
7. GARCIA BIANCO SAMUEL IAN			
8. GUEVARA GONZALES ORIANA			
9. JACOBO ROSALES ALESSIO KERIM			
10. LAUREANO BELTRAN BRUNELLA ALESSIA			
11. MARQUEZ HERNANDEZ THIANA			
12. MORALES LIENDO STEPHANIE GENESIS			
13. PANTA SANTA CRUZ CHRISTIANO MATHIAS			
14. PAREDES MARIÑOS MIQUEAS			
15. PORTILLA RODRIGUEZ MATEO			
16. RIVA LEYTON LIAM CALEB			
17. RODRIGUEZ RAMIREZ MATHIAS JOSE			
18. VEINTEMILLA CASTILLO EYAL ZAID			
19. GUZMAN CARRANZA, LEONARDO ANGHELO			

20. ESPEJO DIAZ, CELIA			
21. SANCHEZ DIAZ, MATEO DYLAN			
22. VARGAS YUPANQUI BRIANY			
23. PACHECO RODRIGUEZ GIA			
24. RAMIREZ ALVARADO FABIANA			

Anexo 8
Constancia de aplicación del proyecto de investigación



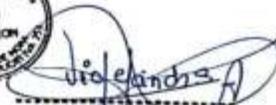
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 251

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**LA DIRECTORA DE LA I.E N° 251 DEL DISTRITO DE FLORENCIA DE MORA;
HACE CONSTAR QUE:**

La estudiante Flor Anayell Torres Gonzales del programa de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Indoamérica de Trujillo, ha aplicado satisfactoriamente en nuestra Institución Educativa su proyecto de investigación titulado: "TALLER DE JUEGOS PRESENCIADOS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD", del nivel inicial, código modular 1169820.

Asimismo, otorgo la presente constancia a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.



Violeta F. Sánchez Robi
DIRECTORA

Trujillo, 16 de diciembre del 2022

ANEXO 9

Base de datos de la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

Grupo experimental – Aplicación del pretest

Niños/as	Dimensión: comprende su cuerpo					Dimensión: se expresa corporalmente				
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10
1. Lyan	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1
2. Kamila	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1
3. Maia	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1
4. Dylan	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2
5. Emely	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1
6. Rosa	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2
7. Ian	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1
8. Oriana	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1
9. Kerim	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1
10. Brunella	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2
11. Thiana	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1
12. Stephanie	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1
13. Christiano	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2
14. Miqueas	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1

15. Mateo	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1
16. Liam	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2
17. Mathias	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1
18. Eyal	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2
19. Leonardo	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1
20. Celia	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
21. Mateo	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2
22. Briany	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1
23. Gia	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2
24. Fabiana	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1

Grupo experimental – Aplicación del Postest

Niños/as	Dimensión: comprende su cuerpo					Dimensión: se expresa corporalmente				
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10
1. Lyan	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3
2. Kamila	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
3. Maia	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3
4. Dylan	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3
5. Emely	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3
6. Rosa	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2
7. Ian	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3
8. Oriana	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3
9. Kerim	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3
10. Brunella	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3
11. Thiana	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2
12. Stephanie	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3
13. Christiano	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2
14. Miqueas	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2
15. Mateo	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3

16. Liam	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2
17. Mathias	2	1	3	3	3	2	3	2	2	1
18. Eyal	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3
19. Leonardo	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3
20. Celia	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3
21. Mateo	1	3	1	3	2	2	2	1	2	2
22. Briany	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3
23. Gia	3	3	1	2	2	2	3	3	2	2
24. Fabiana	1	3	3	3	2	2	3	2	3	3

Grupo control – Aplicación del Pretest

Niños/as	Dimensión: comprende su cuerpo					Dimensión: se expresa corporalmente				
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10
1. Leonell	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
2. Zahory	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1
3. Gael	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1
4. Ivana	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
5. Iker	1	1	1	1	1	2	3	1	1	2
6. Neymar	1	1	2	2	2	2	2	3	1	2
7. Camila	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2
8. Iker Alonso	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1
9. Noelia	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2
10. Benjamin	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2
11. Amira	2	2	2	2	1	3	2	1	1	1
12. Oriana	2	1	2	2	2	2	3	2	1	1
13. Mateo	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2
14. Jhon	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2
15. Anthonela	2	2	2	2	2	2	3	1	2	1

16. Adriano	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2
17. Angel	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1
18. Victoria	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2
19. Sofia	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1
20. Ashley	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1
21. Cedrick	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2
22. Jasaël	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2
23. Luna	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2
24. Mia	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
25. Jeffry	2	2	2	2	2	1	2	3	1	1	1
26. Kalessy	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1
27. Eitana	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1
28. Daniela	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1
29. Sussan	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
30. Isaac	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1

Grupo control – Aplicación del Postest

Niños/as	Dimensión: comprende su cuerpo					Dimensión: se expresa corporalmente				
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10
1. Leonell	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1
2. Zahory	3	2	3	2	2	3	3	1	2	1
3. Gael	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1
4. Ivana	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2
5. Iker	1	1	1	1	1	3	3	1	1	2
6. Neymar	2	1	2	2	2	3	3	3	1	2
7. Camila	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2
8. Iker Alonso	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1
9. Noelia	1	1	1	1	1	2	2	1	1	3
10. Benjamin	1	1	1	1	1	2	2	1	1	3
11. Amira	2	2	2	2	2	3	3	1	1	1
12. Oriana	2	2	3	2	2	3	3	3	1	1
13. Mateo	1	1	1	1	1	1	2	3	3	2
14. Jhon	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2
15. Anthonela	2	2	2	2	2	3	3	1	2	1

16. Adriano	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2
17. Angel	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
18. Victoria	2	2	2	1	2	2	3	2	1	2
19. Sofia	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1
20. Ashley	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
21. Cedrick	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
22. Jasaël	1	1	2	2	2	2	2	1	2	3
23. Luna	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2
24. Mia	2	2	2	2	2	3	2	2	3	1
25. Jeffry	2	2	2	2	2	2	3	1	1	1
26. Kalessy	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1
27. Eitana	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1
28. Daniela	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1
29. Sussan	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2
30. Isaac	2	2	2	2	2	3	2	1	1	1