



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MARÍA
MONTESSORI” NUEVO CHIMBOTE - ÁNCASH -
2021**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

YUPANQUI VELASQUEZ, ARACELY ROCIO

ORCID: 0000-0002-2239-3357

ASESOR

VELASQUEZ CASTILLO, NILO ALBERT

ORCID: 0000-0001-7881-4985

CHIMBOTE-PERÚ

2022

2. Equipo de trabajo

AUTORA

Yupanqui Velasquez, Aracely Rocio

Orcid: 0000-0002-2239-3357

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Velasquez Castillo, Nilo Albert

Orcid: 0000-0001-7881-4985

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Valenzuela Ramirez, Guissenia Gabriela

Orcid: 0000-0002-1671-5532

Taboada Marin, Hilda Milagros

Orcid: 0000-0002-0509-9914

Palomino Infante, Jeaneth Magali

Orcid: 0000-0002-0304-2244

3. Firma de jurado y asesor

Mgr. Valenzuela Ramirez, Guissenia Gabriela

PRESIDENTA

Mgr. Taboada Marin, Hilda Milagros

MIEMBRO

Dra. Palomino Infante, Janeth Magali

MIEMBRO

Dr. Velásquez Castillo, Nilo Albert

ASESOR

4. Dedicatoria y agradecimiento

Dedicatoria

A mis padres, que siempre me apoyan incondicionalmente en la parte moral, para poder ser un profesional y culminar con mi carrera universitaria, a los motores de mi vida a mi esposo y mi hijo quienes son mi fortaleza con sus valiosos consejos.

Agradecimiento

A Dios, quien es mi guía ante toda dificultad por ser quien me da fuerzas en todo momento. De la misma manera por haberme puesto en el transcurso de mi carrera a personas muy queridas que son mis amigas que me han acompañado durante mi formación y a mis demás familiares que me incentivaron a seguir adelante.

5.

Resumen y abstract

Resumen

Para la realización de este estudio, se observó que los niños tenían dificultades al momento de pararse, caminar, correr y subir escaleras, pues dependían mucho de los padres y de los docentes, por lo que se planteó el objetivo general: Determinar si los juegos motores influyen el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. María Montessori, Nuevo Chimbote – Ancash, 2021. Se desarrolló una metodología de tipo cuantitativa, nivel experimental y de diseño Pre experimental, con una población que estuvo conformada por niños del nivel inicial y la muestra del aula compuesta por 15 pequeños genios representada de cinco años. Se utilizó como técnica la observación, el instrumento de acopio de datos fue la lista de cotejo, validada por juicio de expertos y con un cálculo de la confiabilidad que fue del 0.86, medida por Alfa de Cronbach. Los padres subscribieron el consentimiento informado; por otro lado, para la contratación de hipótesis se utilizó T Student, obteniéndose como resultados más destacados, que en la pre test el 53 % de los niños se encuentra en el nivel de inicio y en la post prueba se observó que el 87 % de niños presentaron un nivel de logro sobre el desarrollo de la motricidad gruesa, por lo que se concluye que se acepta la hipótesis de trabajo, es decir, los juegos motores influyen el desarrollo de la motricidad gruesa para un nivel de significancia de $p=0.000 < 0.05$.

Palabras clave: Gruesa, juego, motor, motricidad.

Abstract

To carry out this study, it was observed that children had difficulties when standing up, walking and running, climbing stairs, since they depended a lot on parents and teachers, so the general objective was set: to determine if motor games influence the development of gross motor skills in children of five years of the initial level of the I.E. María Montessori, Nuevo Chimbote - Ancash, 2021. A quantitative, experimental level and pre-experimental design methodology was developed, the population consisted of children from the initial level and the sample of the small geniuses classroom represented by 15 four-year-old children. Observation was used as a technique, the data collection instrument was the checklist validated by expert judgment and reliability was 0.86 measured by Cronbach's Alpha. The parents signed the informed consent, for the verification of hypotheses the T student was used. In the most important results, it was observed in the pre-test that 53% of the children are at the starting level and in the post-test it was observed that 87% of the children were at the level of achievement on the development of motor skills. gross, so it is concluded that the working hypothesis is accepted, that is, motor games improve the development of gross motor skills for a significance level of $p=0.000 < 0.05$.

Keywords: Gross, game, motor, motor skills.

6. Contenido

4. Dedicatoria y agradecimiento	iv
5. Resumen y abstract	vi
6. Contenido	viii
7. Índice de figuras y tablas	x
II. Revisión de la literatura.....	6
2.2.1. Variable juego motores.....	11
2.2.3. Definiciones de juego motores.....	12
2.2.4. Concepto de juego motor.....	12
2.2.5. Teorías del juego	13
2.2.5.1. Teoría de Sigmund Freud	13
2.2.5.2. Teoría de Piaget.....	14
2.2.5.3. Teoría de lev S. Vygotsky	14
2.2.6. Característica de los juegos motores.....	14
2.2.7. Clasificación de los juegos motores.....	15
2.2.7.1. Juegos motores	16
2.2.7.2. Juegos Básicos	16
2.2.7.3. Juegos de conocimiento corporal.....	16
2.2.7.4. Juegos sensoriales.....	17
2.2.7.5. Juegos de condición física	17
2.2.7.6. Juegos Cognitivos.....	17
2.2.7.7. Juego de exploración o descubrimiento	17
2.2.7.8. Juegos Sociales	18
2.2.7.9. Juegos afectivos – emocionales.....	18
2.2.7.10. Juego simbólico	18
2.2.8. Estrategias de los juegos motores.....	18
2.2.9. Importancia de los juegos motores	19
2.2.10. Dimensiones de los juegos motores.....	19
2.2.11. Motricidad gruesa	20
2.2.12. Conceptualización sobre la motricidad gruesa.....	20
2.2.13. Teorías de la motricidad gruesa.....	21
2.2.14. Características de la motricidad gruesa.....	22
2.2.15. Clasificación de la motricidad gruesa.....	22
2.2.15.1. Lateralidad	22
2.2.15.2. Estructuración espacial.....	23
2.2.16. Ejercicios o actividades para trabajar la motricidad.....	23
2.2.16.1.1. Derrumba la pirámide de latas.....	23
2.2.16.2. Trasladar objetos en diferentes formas y volúmenes.....	23

2.2.16.3.	Obtener el globo.....	24
2.2.16.4.	Juegos en el patio	24
2.2.16.5.	Atravesando obstáculos.....	24
2.2.17.	Importancia de la motricidad	24
2.2.18.	Funciones de la motricidad	25
a)	Conocimiento del propio cuerpo.....	25
b)	El control tónico postural y relajatorio.....	26
2.2.19.	Dimensiones de la motricidad gruesa	27
2.2.20.	Relación entre juego motor y motricidad gruesa	27
III.	Hipótesis	28
IV.	Metodología.....	29
4.1.	Diseño de la investigación.....	29
4.2.	Población y muestra.....	30
4.3	Definición y operacionalización de las variables y los indicadores	33
4.4	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	30
4.5	Plan de análisis	31
4.6	Matriz de consistencia	33
4.7.	Principios éticos.....	34
V.	Resultados	35
5.1	Resultados.....	35
5.2	Análisis de resultados	41
VI.	Conclusiones	45
	Aspectos Complementarios	47
	Recomendaciones	47
	Referencias Bibliográficas	48
	Anexos	54
	Anexo 1: Instrumento de recolección de datos	54
	Anexo 2: Evidencia de validez de contexto	55
	Anexo 3: Evidencias de trámite de recolección de datos	57
	Anexo 4: Formatos de consentimiento informado.....	60
	Anexo 5: Pantallazos de la tabulación de los datos.....	75
	Anexo 6: Sesiones o talleres desarrollado	80

7. Índice de figuras y tablas

figuras

Figura 1: Nivel de la motricidad gruesa en los niños de cinco años mediante la pre test.....	36
Figura 2: Nivel de la aplicación de los juegos motores para el desarrollo de la motricidad gruesa.....	32
Figura 3: Nivel de la motricidad gruesa en los niños de cinco años mediante el post test.....	35
Figura 4: Determinar la influencia de los juegos motores en la motricidad gruesa en los niños de cinco años	37

Tablas

Tabla 1: Distribución de la población.....	31
Tabla 2: Distribución de la muestra.....	32
Tabla 3: Definición y operacionalización de las variables	33
Tabla 4: Opinión de aplicabilidad de los expertos.....	31
Tabla 5: Matriz de consistencia	33
Tabla 6: Nivel de la motricidad gruesa en los niños de cinco años mediante la pre test.	35
Tabla 7: Aplicación de los juegos motores para el desarrollo de la motricidad gruesa.	32
Tabla 8: Nivel de la motricidad gruesa en los niños de cinco años mediante el post test.....	35
Tabla 9: Determinar la influencia de los juegos motores en la motricidad gruesa en los niños de cinco años	37
Tabla 10: Prueba de normalidad	39
Tabla 11: Prueba de muestras emparejadas	40

I. Introducción

En la presente tesis titulada: Juegos motores y su influencia en la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa “María Montessori” de Nuevo Chimbote, Ancash - 2021. El estudio forma parte del proceso para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. Surgió en consecuencia de las observaciones diversas de la práctica docente, donde se observó que un gran número de estudiantes tienen dificultad para desarrollar su motricidad gruesa.

Wallon (2013) nos fundamenta que la motricidad gruesa es la unión entre lo psíquico – motriz, manifestando que el alumno se establece así mismo, al iniciar sus movimientos y que su impulso va del hecho de sus pensamientos. Nos indica que el estudiante realiza sus movimientos junto a lo que le indica sus impulsos de sus pensamientos.

Sin embargo, el tema de la motricidad gruesa es abordado a nivel mundial, identificándose en el estudio llevado a cabo por Barrientos (2017) en Argentina, donde menciona que el 98,00% de los estudiantes muestra un inadecuado crecimiento en el acoplamiento de la motricidad, llegando a la conclusión que el juego mejora de forma expresiva a mejorar la motricidad en los niños. Conforme a lo manifestado, se evidenció también que no enfocan a los niños hacia el desarrollo o trabajo de la motricidad, lo que provoca que no tengan un buen manejo de su cuerpo, que en consecuencia genera que la mayoría de estos tengan un inadecuado desarrollo de la coordinación motriz.

En la Institución Educativa María Montessori de Nuevo Chimbote, los niños de cinco años presentaron dificultades relacionadas a la motricidad gruesa, pues algunos no pueden mantener el equilibrio del cuerpo, otros tienen dificultad para

realizar bien los movimientos y sus coordinaciones no son tan buenas como para poder realizar todos los ejercicios de la mejor manera. En esta perspectiva, el personal docente debe establecer estrategias que faciliten los procesos de enseñanza de la motricidad gruesa, de tal manera que se deba planificar el rol de lo que se debe enseñar y cómo se debe hacer. Además, los niños muchas veces no muestran interés y tampoco ponen atención.

De acuerdo al escenario manifestado, esta tiene como causas raíces, por ejemplo, el que las docentes no aplican estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad gruesa, así como también no cuentan con materiales educativos didácticos suficientes para poder desarrollar la variedad de actividades de aprendizaje, pues como se sabe, las clases brindadas son de forma virtual debido al distanciamiento social generado por la Covid 19.

Por consiguiente, se formuló la pregunta de investigación: ¿En qué medida los Juegos motores influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E.P. “María Montessori” Nuevo Chimbote – Ancash 2021?

También se determinó como objetivo general: Determinar si los juegos motores influyen el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. “María Montessori, Nuevo Chimbote – Ancash, 2021. Así mismo como objetivos específicos, identificar el nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años mediante un pre test, ejecutar actividades de aprendizaje que incorporen juegos motores para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años, evaluar el nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años mediante un post test.

El estudio se justifica desde el punto de vista teórico, pues los fundamentos considerados surgen de la falta de conocimientos de las distintas estrategias construidas para desarrollar los juegos motores, por lo cual, se va a proporcionar elementos fundamentales para desarrollar la motricidad gruesa de forma esencial generando buenos aprendizajes en el niño. Desde el punto de vista práctico, los distintos fundamentos teóricos, como la metodología implementada en los diferentes juegos motores, posibilitan las orientaciones dirigidas a los docentes y niños, favoreciendo su formación magisterial. Finalmente, desde el punto de vista metodológico, se justifica debido a los distintos procesos e instrumentos que al momento de ser utilizados deben ser confiables, ya que van a servir para otras investigaciones a futuro.

Se planteó la hipótesis de la investigación: Los juegos motores influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. “María Montessori, Nuevo Chimbote – Ancash, 2021.

A nivel metodológico, la investigación fue de tipo aplicada, con un diseño pre experimental, además, la población estuvo conformada por 41 niños de cinco años del nivel inicial y la muestra del aula pequeños genios representada por 15 niños. Se empleó como técnica a la observación, mientras que el instrumento que se aplicó fue la lista de cotejo, misma que fue validada expertos, quienes revisaron su contenido a fin de verificar su pertinencia y coherencia a fin de establecer su aplicación en campo; se calculó la confiabilidad del mencionado instrumento a través del estadístico alfa de Cronbach. En cuanto a los aspectos éticos, primó la protección a la persona, principio de justicia, principios de beneficencia y no maleficencia, de esta manera se pudo recolectar la información utilizando la prueba estadística descriptiva para trabajar

tablas y figuras donde se presentó frecuencias y porcentajes, así mismo, para realizar la prueba de hipótesis se utilizó la estadística inferencial.

Los resultados más importantes de esta investigación determinaron que en la pre test el 53 % de los niños se encontraban en el nivel de inicio y en la post prueba se observó que el 87 % de los niños estuvieron en el nivel de logro, por lo que se concluye que se acepta la hipótesis de trabajo, misma que establece que los juegos motores influyen en la motricidad gruesa (nivel de significancia de $p=0.000 < 0.05$).

La conclusión que se destaca está referida al post test, donde se evidencia que el 87 % de los niños se ubican en el nivel de logro debido a que mejoraron su motricidad gruesa a través de las sesiones de aprendizaje, mientras que el 13% en proceso, son los que no asistieron a clases por motivos de salud.

Así mismo la recomendación importante desde el punto de vista metodológico, es realizar más investigaciones con diseño pre experimental, teniendo en cuenta que los juegos motores se puedan utilizar como estrategias didácticas, con la intención de afianzar más la investigación, permitiendo a otros investigadores promover distintas maneras de evaluar tratando de emplear instrumentos de evaluación con dimensiones que permitan medir la motricidad gruesa.

El informe estuvo organizado en 6 capítulos, el primer capítulo fue la introducción, que está compuesta en varios elementos, el segundo capítulo se basó en la revisión de la literatura que contiene, antecedentes, las distintas bases teóricas referentes a los juegos motores y la motricidad gruesa, el tercer capítulo está conformado por la hipótesis, el cuarto capítulo es la metodología donde se planteó técnicas y procedimientos las cuales fueron evaluadas mediante un instrumento validado, el quinto capítulo estuvo conformada por los resultados que se obtuvo a raíz

de datos recogidos para que posteriormente sean tabulados y graficados, el sexto capítulo estuvo compuesto por las conclusiones, finalmente se complementa con los aspectos complementarios, las referencias bibliográficas y anexos.

II. Revisión de la literatura

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacional

Barrientos (2017), realizó su investigación en Argentina titulada “el juego para mejorar la psicomotricidad en el colegio de republica argentina en la ciudad de la plata”, para optar el grado de licenciamiento en educación, presenta como objetivo general: Determinar el juego para mejorar la psicomotricidad en los alumnos de 5 años. Además de ello, su investigación optó por una metodología de nivel pre experimental; empleándose una población de 45 alumnos y una muestra de 15 alumnos, además, se utilizó como instrumento la observación para la recolección de datos. Finalmente, los hallazgos demostraron una mejora significativa en el grupo experimental, al cual se propuso mejorar su psicomotricidad, evidenciándose que el 98,00% presentan un adecuado desarrollo en la coordinación de la motricidad, a comparación con el grupo control, donde los obtuvo el 96%. En conclusión, el juego como estrategia, ayudó de manera significativa a mejorar la psicomotricidad en los niños.

Mamani (2017), realizó su investigación en Bolivia titulada “Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial”; para optar el grado de licenciado en educación, cuyo objetivo general es analizar el significado pedagógico que las educadoras asignan al juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de la Unidad Educativa “General José de San Martín” de la ciudad de La Paz, zona Villa San Antonio Bajo. Su metodología de la investigación es de tipo descriptivo, cuantitativo, fenomenológico; la población estuvo conformada por un total de 227 preescolares de las edades de 4 a 6 años. Resultado: A través del juego,

un 70% de niños de cuatro a seis años saben cómo desarrollar su psicomotricidad gruesa. Ante dicho resultado, se destaca que el juego es un elemento vital para el avance óptimo, pedagógico y psicomotriz de niños de nivel inicial. Conclusión: en el desarrollo psicomotricidad gruesa debe de mejorar: equilibrio, fuerza, coordinación finalmente el juego cobra un papel de mediador y facilitador de los aprendizajes.

2.1.2. Nacional

Pacheco (2017), llevó a cabo su investigación en Piura titulada: El juego motor mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E Javier Pérez de Cuéllar– Piura 2019, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, objetivo principal determinar si la aplicación del juego motor mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años. La metodología fue de tipo aplicada, enfoque cuantitativo, y un diseño pre experimental con pre test y post test y un solo grupo. Se empleó la observación como técnica y la lista de cotejo como instrumento para evaluar. Se contó con una población y muestra conformada por 25 estudiantes. Los resultados de la investigación demuestran que en el Pre Test, se evidencia que un 56% de la muestra de estudio presenta un nivel en Inicio; mientras que en el Post Test se evidenció una notable mejoría alcanzando un nivel de aprendizaje Logrado, con el 64% de los niños observados. La investigación concluyó que, la aplicación del juego motor, influye de manera significativa y mejora el nivel de psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 5 años.

Maxi y Velásquez (2020), desarrolló su investigación en Arequipa titulada: “Aplicación del programa de juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E.P. de la mano con María del distrito de Paucarpata Arequipa 2019”; tuvo como objetivo general demostrar la efectividad de la aplicación

de un programa de juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa, en los niños de cuatro años; utilizó una metodología de enfoque tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. Los resultados fueron satisfactorios, dado que se demostró que la aplicación del programa de juegos motrices, genera en los niños la capacidad para poder desarrollarse en el reconocimiento de su esquema corporal y maduración. Se concluyó que después de la aplicación del programa de juegos motrices se obtuvo una mejoría en los niños; lo cual es comprobado con el valor de p hallado ($,000$) que es menor a $0,05$. Concluyó que conforme a los resultados se acepta la hipótesis alterna, la cual indica que, la aplicación del programa de juegos motrices mejora significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa.

Galán (2020), en su tesis titulada “Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi dulce hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019 para optar el grado de licenciamiento. El objetivo fue determinar si los juegos motores desarrollan la motricidad gruesa en los niños y niñas; para ello se empleó un diseño de investigación fue preexperimental, además de conformar una muestra de 19 niños y niñas. Se empleó como técnica a la observación, mientras que el instrumento fue lista de cotejo. Finalmente, los resultados demostraron que mediante el pre test el 73,7% de los niños se encontraron en un nivel de inicio (es decir nivel “C”); mientras tanto, después de aplicar los juegos, el post test demostró como resultado que el 78,9% de los niños obtuvieron un nivel “A”; es decir nivel de logro. Se llegó a la conclusión que los datos obtenidos en el pre test, los niños demostraron estar en un nivel de inicio con un 74%, 23% en un nivel de proceso y el 3% están nivel de logro, evidenciando tener dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa. Asimismo, se permiten concluir

que la aplicación del programa de juegos motores, logra mejorar la coordinación motora en los estudiantes.

2.1.3 Local

Jara (2018), realizó su investigación en Chimbote titulada: Talleres de psicomotricidad basado el enfoque colaborativo utilizando material concreto para desarrollar la motricidad gruesa de los niños de 2 años, para optar el título profesional de licenciada, objetivo determinar si los talleres de psicomotricidad basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejoran la motricidad gruesa. La metodología tuvo un enfoque cuantitativo de tipo explicativo con diseño pre experimental con un pre test y post test. La muestra conformada por 15 niños y niñas; La técnica e instrumento empleadas para recolección de datos fueron la observación y la listade cotejo. Los resultados obtenidos se observan que la aplicación de los talleres de psicomotricidad mejoró significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa, evidenciándose en el post test los siguientes hallazgos: el 60% obtuvieron una calificación de A, el 40% una calificación By el 0% obtuvieron C con la aplicación de los diez talleres. Finalmente se concluye que la aplicación de los talleres mejoró significativamente el desarrollo motor grueso.

Huerta (2018), realizó su investigación en Chimbote titulada: Talleres de psicomotricidad bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa, para optar el título profesional de licenciada. Objetivo: determinar si la aplicación de talleres de psicomotricidad basadas en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, logra mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la I.E.P. "Chiquiticosas". Se empleó un enfoque cuantitativo, además de un diseño pre experimental con pre test y post test. Población

muestral de 15 estudiantes. Se utilizó la prueba de Wilcoxon para comprobar la hipótesis, la población muestral aplicada por un pre test, el cual el 27% obtuvieron una calificación de C, el 60% unacalificación de B y el 13% A. Se aplicó un post test, resultados fueron el 40% una calificación de B, el 60% una calificación A y el 0% obtuvieron C. Con los resultados Rangos de Wilcoxon $Z_c =$ (calculada) -3.068, pues es menor que el valor teórico $Z_t = 1.645$, paapazara un nivel de significancia de ($\alpha = 0.05$). Se concluye aceptando la hipótesis que sustenta que la aplicación de talleres mejoró la motricidad gruesa.

Guerrero (2016), realizó su investigación en Chimbote titulada “Juegos psicomotores basado en el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E. N° 519, para optar el título profesional de licenciada, Objetivo fue, determinar si la aplicación de juegos psicomotores basado en el enfoque colaborativo mejora la motricidad gruesa. La metodología utilizada en esta investigación corresponde a un estudio descriptivo –explicativo, con diseño pre experimental. La población por 12 niños, la Técnica fue la Observación e instrumento Lista de Cotejo. Los resultados indican que en el pre test aplicado a los estudiantes, el 6% se encuentra en el nivel B y el 42 % obtuvieron C en el desarrollo de la motricidad gruesa, en el post test, aplicada los estudiantes al concluir con los juegos psicomotores, el 83% de estudiantesse encuentra en el nivel A ,17 % nivel B y el 0% nivel C, en el desarrollo de la motricidad gruesa. Concluye que la efectividad de los juegos psicomotores, se vio reflejada en el desarrollo motor de los niños.

Atoche (2016), realizó su investigación en Chimbote titulada “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, para optar el título de licenciada. El objetivo

fue determinar si la aplicación del taller de psicomotricidad mejora el desarrollo motor grueso. Se empleó un enfoque cuantitativo, de tipo explicativo, diseño pre experimental; la muestra estuvo conformada por 15 niños/as. La técnica la observación a través de la lista de cotejo. Los resultados en el pre test se observa que el 60% de los niños tienen un nivel de motricidad grueso con un calificativo “C”, mientras que el 40% de ellos ha obtenido un nivel de “B”, lo que demuestra que el estudiante presenta un nivel en proceso previsto en relación a su motricidad gruesa; en el post test se demuestra en los cuadros estadísticos un 86.6% ha logrado un calificativo “A” lo cual evidencia el logro de los aprendizajes. Concluye que, la aplicación de los talleres mejora la motricidad gruesa.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Variable juego motores

2.2.2. Enfoque sobre los juegos motores

El juego es de gran ayuda para el desarrollo psicomotriz del niño, puesto que estimula el desarrollo de la parte muscular llevando a cabo los movimientos que incluye para una coordinación eficaz del su esquema corporal, de su conocimiento y control del cuerpo.

De acuerdo a Bruner (citado en Apaza,2017), argumenta que “el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos” (p. 5). El juego es esencial y divertida, de manera que a los estudiantes puedan distraerse con el mundo que les rodea, ajustando su conducta y la duración, de la misma manera aprende sus propios errores para ser independiente y que ellos progresen y sean autónomos en sus decisiones.

Piaget vincula las distintas fases del juego, al respecto Ojeda (2014), nos dice que “Infantil, con los distintas organizaciones o fases por las que atraviesa la inteligencia. De esta manera, el juego sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales” (p. 18)

Muchos teóricos concuerdan que parte del crecimiento de los estudiantes es el juego, ya que es lo primordial para ellos porque mientras van realizando diferentes funciones, van ejercitando sus músculos, sus movimientos y comienzan a tener mejor equilibrio.

2.2.3. Definiciones de juego motores

Al respecto, Rojas (2018), describe a Vygotsky, en donde establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

De la misma manera, Rojas (2018), manifiesta que “se refiere que el juego simbólico es base para el desarrollo personal y señala como el niño transforma algunos objetos y se convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado” (p.2). Entonces, se dice que al momento en que los estudiantes se divierten con diferentes cosas y se imaginan que sus juguetes de cocina, de ese modo ellos representan las cosas en algo simbólico, también cuando ellos agarran un palo de escoba y se pasean como si fuera un carro o caballo, los pequeños tienen una buena imaginación para recrearse y ellos mismos toman sus propias decisiones.

2.2.4. Concepto de juego motor

Apaza y Madariaga (2017), en su investigación nos dicen “que los juegos motores están orientados básicamente a todo tipo de juego en donde se interesa o aborda el desarrollo muscular y corporal en este caso de los infantes” (p. 7). En tal

sentido, los juegos que más se implican o se relacionan son el juego de carretilla, ejercicios del cuerpo, ejercicio de las saltarinas, en distintos juegos en donde se expresan las funciones comunes de los estudiantes.

Chambi y Macedo (2015, citado en Galán ,2020), menciona que “los juegos motores constituyen una actividad lúdica por lo que se distribuye reglas, ordenes, acciones en donde genera participación de todos los actores, contribuye en el desarrollo de los niños la perfección de una determinada acción motora en su cuerpo” (p. 1). Entonces, las habilidades motrices desarrolladas por los niños, les ayudan a desarrollar sus movimientos de las partes del cuerpo que permite su destreza y armonizar movimientos sencillos como saltar, escalar, caminar y moverse en su espacio adecuado.

Galán (2020), en su tesis nos hace referente que, “los juegos que contiene acciones motrices propias de algunas habilidades específicas, los juegos de resistencia no se agrupan ya que esta capacidad se desarrolla a medida que los juegos motores se repiten continuamente, entre los alumnos” (p. 33).

2.2.5. Teorías del juego

Existen varios autores que sustentan teorías del juego para el desarrollo de los niños en sus primeros años de vida. Al respecto, Martínez (2013) menciona a los más importantes representantes teóricos que hablan sobre los juegos.

2.2.5.1. Teoría de Sigmund Freud

Según Sigmund Freud (citado en Martínez, 2013), el juego expresa emociones donde los estudiantes demuestran libremente al realizar los juegos, la cual permite al

estudiante revivir anécdotas una y otra vez cuando se necesario hasta sentir una satisfacción.

2.2.5.2. Teoría de Piaget

Para Piaget (citado en Martínez, 2013), nos dice que el juego es un aprendizaje que implica conocimientos, habilidades y destrezas, además que es un acto intelectual, pero con la diferencia que el acto intelectual se persigue una meta y el juego es un fin en sí mismo.

2.2.5.3. Teoría de lev S. Vygotsky

Vygotsky (citado en Martínez, 2013), nos aporta que los juegos es una naturaleza de papeles representados a los estudiantes, que implica al desarrollo de los niños. El juego posibilita el desarrollo del estudiante, por ejemplo, cuando un niño está jugando a través del juego implica su imaginación la cual ya está ayudando a desarrollar su pensamiento y su imaginación donde le permite asimilar las reglas del juego.

Para Vygotsky, significa que el juego no es solo jugar por que el niño se quiere divertir, sino que son actividades de manera fundamental es parte del alumno, empieza a emitir mientras juega, disfrazarse mientras se divierte con los demás, interactúa con sus compañeros.

Al respecto Rojas (2018), describe a Vygotsky en donde establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

2.2.6. Característica de los juegos motores

De acuerdo a Calero (2015, citado en León, 2019), nos permite desarrollar diversas actividades libres, donde los pequeños despiertan sus propias emociones y el

interés por jugar, es parte de la estrategia para las habilidades motrices, algunos juegos necesitan de un compañero para llevarlos a cabo, ayudar a mejorar la conducta.

Lo más resaltante de las características es que el juego es libre para que los niños se diviertan porque ellos mismo juegan ,cuando quieren jugar y dejan hacerlo cuando ya no están interesados en seguir jugando , esta característica es primordial tener en cuenta si piensan realizar el juego como estrategia pedagógica, los maestros pueden sugerir a los niños que realicen juegos diferentes y que lo realicen con sus amigos o amigas , pero se dice que cuando el niño no tiene el estímulo para jugar y esta desganado ya no muestra el mismo interés por jugar y es ahí cuando pierde el enlace de su forma y se manifiesta como un inicio negativo.

Se dice que el juego conserva principales características, como funciones fundamentales que los estudiantes saben manipular sin problemas ya que las reglas básicas son, comprender, memorizar, cumplir y es algo que los niños lo realizan sin ningún inconveniente.

2.2.7. Clasificación de los juegos motores

Según MINEDU (2010), hay variedad de formas de los tipos de juego que los estudiantes cumplen libremente. Las siguientes clasificaciones ayudarán a diferenciar qué parte del crecimiento se está estimulando en los niños.

Según nos manifiesta Espinoza (2018), hace una clasificación del juego de acuerdo a las circunstancias y al momento de los estudios. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir el dominio de su cuerpo.

Ya que cuentan con bastante energía y lo utilizan y desgastan, realizando diversas actividades recreativas donde les permita los movimientos de su cuerpo.

Por su parte Gutiérrez (2015), se refiere “que al desarrollar las actividades motoras es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera”. (p. 5), los niños deben tener un ambiente donde ellos mismos se sientan cómodos para realizar sus labores, deben ser observados por personas adultas con el fin de que no haya ningún peligro que puedan dañarlos al jugar o por la abundancia de juegos que realice los pequeños.

2.2.7.1. Juegos motores

Es una investigación relativo a los juegos motores propone a experimentar las funciones motoras en todas sus condiciones.

Cabrera (2015, citado en Niquen,2021), menciona que gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos participes.

2.2.7.2. Juegos Básicos

De acuerdo al Minedu (2010), “se dice juegos motores, por lo que no solamente integra los juegos básicos o juegos concurrentes, sino que son los juegos en donde se necesita una planificación para ejecutar, incluso obedece a un conjunto de reglas” (p. 1). Los niños y niñas atacan a reglas sencillas para poder empezar los juegos que pueda manifestar los docentes.

2.2.7.3. Juegos de conocimiento corporal.

Minedu (2010), argumenta que “son aquellos juegos en donde pone en manifiesto el movimiento del cuerpo en el desarrollo de las actividades” (p.12). Esto

se refiere a los juegos de conocimiento corporal tienen que ver con los movimientos del cuerpo.

2.2.7.4. Juegos sensoriales.

Alarcón (2018), menciona que “los juegos sensoriales están orientado para que los niños les permitan mejorar su forma de expresarse, que les ayude a entender y comprender” (p.1). Es por eso que se debe prestar mucha atención cuando se le va indicar alguna regla de dichas actividades educativas.

2.2.7.5. Juegos de condición física.

Bautista y Ticono (2019), afirma que “este tipo de juegos tiene que ver con las actividades realizadas con la finalidad de un propósito; en este caso contribuir al desarrollo de la psicomotricidad de los niños” (p. 2). Los cuales son importantes por lo que contribuye al desarrollo de acciones físicas.

2.2.7.6. Juegos Cognitivos

Mora (2013), menciona que “hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes: Los juegos manipulativos, entre los cuales se encuentra el juego de construcción” (p. 3).

2.2.7.7. Juego de exploración o descubrimiento.

Elkonin (1980), considera que “son juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos”. (p.28).

2.2.7.8. Juegos Sociales

Elkonin (1980), considera que “la mayoría de las actividades que juegan los niños se relacionen con los demás, lo que ayuda a socializar a un proceso de aceptación dentro del grupo social” (p. 1) El cual permita convivir y compartir con las demás personas.

2.2.7.9. Juegos afectivos – emocionales

Elkonin (1980), menciona que “los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como son y de aceptarse a sí mismo” (p. 4) los estudiantes buscan juegos los cuales sean divertidos, alegres y tengan un interés de ser como ellos mismo, ser libres al expresarse.

2.2.7.10. Juego simbólico:

Elkonin (1980), argumenta que “son los juegos donde el niño representa un objeto, acción o escena, es capaz de transformar la realidad en fantasía, el juego simbólico puede ser de imitación” (p. 9) donde el niño aprende a emitir a una persona mayor, donde ellos tengan el interés por la historia del juego que ellos mismos quieren jugar.

2.2.8. Estrategias de los juegos motores

Barrientos (2017), “nos dice que el utilizar esta técnica en la clase ayuda mucho al infante para poder aprender de una manera diferente del juego ya que los niños aprenden jugando” (p. 1). Muchas docentes emplean como estrategias los juegos sobre todo en educación inicial, donde se ayuda mucho al infante en su aprendizaje y eso

ayuda mucho para que ellos puedan aprender de una manera sin presión a nada ya que inicial es una etapa donde el infante más juega y solo así aprenden, por eso se emplean estrategias ya sean didácticas u otras, pero los ayuda muchos al infante a poder desarrollarse en sus clases y sobre todo aprendiendo de una manera divertida.

2.2.9. Importancia de los juegos motores

El juego es primordial en los estudiantes en su vida cotidiana, ya que a través de ello los niños aprenden a ser amigables, les ayuda a lograr sus habilidades en el crecimiento de su desarrollo, así mismo les permiten expresar sus ideas y creatividad, también identifican su identidad mediante el pensamiento de su desarrollo corporal en sus movimientos desde sus primeros años de vida hasta su término (Gallardo & Gallardo, 2018).

2.2.10. Dimensiones de los juegos motores

Juegos motores o simbólicos (fantasiosos). El juego simbólico es un contenido de reglas explícitas; la razón es que el juego simbólico es la capacidad de los niños en poder representar situaciones que ellos viven día a día, o lo que ellos realizan en su vida cotidiana como gestos, dibujos. Por tanto, el diseño de juegos simbólicos tiene por objetivo el desarrollo de la fantasía, pues representa el contenido que se ha de promover. Desarrollar la fantasía supone la simbolización en contexto compartidos de significación, lo que permite jugar con otros (Arzola ,2018).

Juegos motores de reglas. Comprende a todos los juegos motores que se basan en la regla; lo que supone que este procedimiento es aplicable a juegos infantiles de reglas, juegos cooperativos, juegos alternativos y juegos deportivos. La regla incorpora aspectos, como su mismo nombre lo dice juego de reglas quiere decir ser aplicado en

las indicaciones y bases de los juegos, los elementos que componen la estructura y la funcionalidad que se deriva al sistema del juego motor de reglas (Navarro, 2010).

2.2.11. Motricidad gruesa

2.2.12. Conceptualización sobre la motricidad gruesa

La motricidad gruesa según Jara (2018), es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros del cuerpo y el movimiento de un lugar a otro. Los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de diversos grupos de músculos. Para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales situados en la piel y los receptores propioceptivos de los músculos y los tendones. Estos receptores informan a los centros nerviosos de la buena marcha del movimiento o de la necesidad de modificarlo.

Gesell (1976), la motricidad es el desarrollo de los niños en su primera etapa de vida, pero muchas veces podemos encontrar pequeños inconvenientes para su desenvolvimiento y tener coordinación entre sus músculos gruesos es ahí donde el docente puede detectar las carencias que tiene el niño o niña al no tener una coordinación en sus actividades motoras.

Ruiz (1995), menciona que “desde el área de educación física se intenta educar las capacidades motrices de los alumnos. Donde implica desarrollar destrezas y habilidades de los pequeños donde perfeccionen y aumenten su capacidad de movimiento” (p.1) con la finalidad de profundizar en el conocimiento de la conducta motriz como organización significativa del comportamiento humano y asumir actitudes, valores y normas con referencia al cuerpo y a la conducta motriz.

En conclusión, la motricidad gruesa es concebida como una técnica que favorece el dominio del movimiento corporal, la relación y la comunicación que el niño o niña va a establecer con el mundo que lo rodea (Batista,2010 p. 80).

Según el autor la expresión corporal del niño incluye los grandes movimientos y control que tiene que tener los pequeños a través de los movimientos de su cuerpo (Maxi, 2020, p.59).

2.2.13. Teorías de la motricidad gruesa

Se estudia teorías como refuerzos que ayuda y relacionan la importancia de la motricidad gruesa, para desempeñar el comportamiento del estudiante y trabajar la libertad de pensamientos. Huerta (2018) fundamenta lo siguiente:

Wallon (2013, citado en Huerta, 2018) nos fundamenta que “la psicomotricidad gruesa es la unión entre lo psíquico – motriz, manifestando que el alumno desarrolla su sistema corporal” (p. 1) así mismo que al iniciar su movimiento, su impulso va del hecho de sus pensamientos. Dando entender que el estudiante realiza sus movimientos junto a lo que le indica sus impulsos de sus pensamientos.

Martin (2008, citado en Piaget, 2013) nos dice que “junto a la función corporal de los estudiantes ellos, practican, aprenden, razonan e intervienen al enfrentar y resolver situaciones donde se evidencia el crecimiento de la inteligencia de los pequeños” (p. 3). Esto depende mucho de las labores motrices que realicen desde sus primeros años de vida, sostiene también que la inteligencia y el aprendizaje que ellos tienen se centra en la acción con el centro de los demás y las practicas a través de sus acción y movimiento.

2.2.14. Características de la motricidad gruesa

Quispe (2016), dentro de las particulares corresponde a: Facilitar conocimientos completos al alumno de su cuerpo e indicar al niño todo lo que puede realizar con el movimiento de su cuerpo; expresar al infante lo que significa una postura correcta, para tener movimientos corporales correctos y no tener una postura pasiva que representa al cansancio del cuerpo por los constantes movimientos que pueden hacer; que el estudiante descubra todo lo que están en su alcance y en sus conocimientos con todo lo que lo rodea y existe alrededor de su cuerpo; y, reforzar y ayudar todo lo que con lleve en las áreas motoras para que el escolar no represente problemas en ciertas funciones donde implique su destreza .

2.2.15. Clasificación de la motricidad gruesa

Quispe (2016), considera la siguiente clasificación:

2.2.15.1. Lateralidad

Es uno de los elementos que se viene dominando en nuestro cuerpo, ya que se determina en actividades que desarrollan los infantes como la noción de saber izquierda o derecha tomando como mando su propio cuerpo en esta área, los niños desarrollan las nociones de derecha e izquierda tomando como referencia su propio cuerpo es importante que el infante descubra su propia lateralidad, pero no hay que manipularlo (Conde, 1997, citado en Quispe 2016). Es el dominio funcional de un lado del cuerpo sobre el otro y se manifiesta en las siguientes zonas (mano, pie, ojo) para realizar actividades concretas. Existe una factibilidad de poder equilibrarse, de tal manera es mantener estable el cuerpo ya que se pueden realizar diferentes habilidades de la motricidad esta actividad se desarrollará a través del ambiente exterior.

2.2.15.2. Estructuración espacial

Esta actividad se puede comprender como las capacidades que tiene los pequeños para poder mantener los espacios del cuerpo ya que son regulares las funciones de las posiciones de los diferentes objetos en el espacio, comprendiendo como se puede colocar objetos en su propia dirección, teniendo la capacidad de organizarse y diferenciar las diferentes cosas en el espacio. En esta área es para que los pequeños sepan conocer sus propias partes del cuerpo expresándose a través de escrituras de letras, vocales o noción de tiempo donde se pueden desarrollar nociones temporales como rápido, lentas y orientaciones temporales (Quispe, 2016).

2.2.16. Ejercicios o actividades para trabajar la motricidad

Para Mamani (2017), las estrategias o actividades más frecuentes para desarrollar la motricidad gruesa son de gran ayuda para los pequeños las cuales influyen en el desenvolvimiento de los niños:

2.2.16.1.1. Derrumba la pirámide de latas

Ojeda (2014), para esta actividad se utiliza latas vacías que puedes encontrar en casa, la cual se ubicara en forma de un triángulo, para ello se necesitara una pelota de trapo y ponerse en una distancia prudente para luego tirar derrumbar la pirámide. Este juego permite que el escolar no solo lo vea un lado divertido, sino que trabajo su coordinación de movimiento del cuerpo y el control de su fuerza.

2.2.16.2. Trasladar objetos en diferentes formas y volúmenes

para que así el infante pueda agarrar objetos pesados y livianos y de diferentes formas y así pasarle al compañero que está a su lado, aquí se está trabajando su resistencia y fuerza.

2.2.16.3. Obtener el globo

Puedes pasar el globo entre tus compañeros o intentar alcanzar al globo cuando esta por el aire, ya que es una cosa que no pesa y no pueda causar empujones entre sus amigos, ejerce su movimiento lento pero que le posibilita reaccionar al instante.

2.2.16.4. Juegos en el patio

Es una salida más común que hacen los docentes para realizar los juegos, ya que ofrecen un amplio espacio, y puedan los niños desarrollar las actividades libremente para que puedan correr, brincar, pasar las cosas entre compañeros, donde incentivan el equilibrio y coordinación y les permite trabajar la psicomotricidad gruesa del niño.

2.2.16.5. Atravesando obstáculos

Se pone varias cosas como cuadernos, tinas, aros, palos de escobas, para que los estudiantes puedan realizar un pequeño circuito de esta forma también se realiza empleando una cuerda para que ellos realicen saltos y trabajen su motricidad.

2.2.17. Importancia de la motricidad

En los primeros años de vida del niño, la motricidad juega un papel muy esencial, porque permite valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y espacio, tomando en cuenta las diferencias necesidades e intereses de los estudiantes. Atoche (2016), considera tres fases de gran importancia:

- a) La fase motora, le consiente al estudiante someter su movimiento corporal.
- b) La fase cognitiva, accede el progreso de la memoria, la atención y concentración y de la creatividad del estudiante.

c) La fase social y afectiva, aprueba a los estudiantes a conocer y enfrentar sus temores y convivir con sus compañeros.

El desarrollo educativo encamina hacia el crecimiento de la motricidad que ocupa un rol interesante en el progreso de los estudiantes, en las habilidades motoras que ellos desarrollan es fundamental que dependa de fases para sus conocimientos.

Ugaz (2002) considera que “la actividad educativa en ha de incidir fundamentalmente en la educación del movimiento, puesto que aporta en el proceso de formación del niño especialmente al enriquecimiento del entusiasmo y alegría, cuando adquiere habilidades de movimiento favoreciendo así su equilibrio” (p. 7). Se dice que la fuerza física y el desarrollo del niño es gracias a los movimientos que realiza en las actividades psicomotoras, ofreciéndole al estudiante una mejor orientación a las actividades ya que contribuye al fortalecimiento y la concentración del estudiante en sus labores de enseñanza y se sienten más capaces de relacionarse con los demás, y así comienzan a mejorar sus emociones y adquieren valores y virtudes con ellos mismos y con las personas que los rodean.

2.2.18. Funciones de la motricidad

Para Huerta (2018), las funciones son necesarias para concretar una elaboración del esquema corporal ya que son el primer lugar donde se puede controlar la parte tónica, las posturas, poder relajarse y el controlar momento de respirar donde intervienen en la parte psicomotora del cuerpo humano.

a) Conocimiento del propio cuerpo

Nuestro cuerpo es algo que debemos conocer como es y sobre todo cómo funciona, de qué manera lo utilizo, son las preguntas que los infantes se hacen por eso es importante el poder conocer el cuerpo. Es muy importante conocer las partes que

pertenecen a nuestro cuerpo por eso es bueno promover ejercicios de ejercitación para así conocer cómo funciona las partes del cuerpo.

b) El control tónico postural y relajatorio

Es la contención de músculos donde ayuda a poder relajarse de manera dinámica pero siempre manteniendo la postura al poder realizar diferentes movimientos permite relajar a las otras partes del cuerpo y es preciso controlar los movimientos que realizan nuestro cuerpo.

c) Equilibrio o control

Esto nos ayuda a poder controlar las partes del cuerpo y tener un equilibrio estático para su desarrollo, por qué tener un control del cuerpo permite manipularlo y conocerlo y sobre todo es bueno realizar diferentes ejercicios.

d) Coordinación de la psicomotricidad

Es la habilidad para que los niños aprendan a diferenciar y reconocer nuevos desplazamientos que puede realizar el cuerpo, adaptándose a las funciones que le va exigir el ambiente que lo rodea donde se basa en funcionamiento del Sistema del nervio y muscular.

e) Control respiratorio

Al momento de las actividades que brinda la docente al realizar los juegos en el lugar indicado los niños y niñas tiene que tener un control al respirar para que puedan controlar sus energías y no tener un cansancio al momento de continuar con sus actividades planteadas, saber cómo respirar y mantener una postura correcta y tener el control de su cuerpo, donde también pueden saber la técnica de la respiración para que su cuerpo este en un momento de relajación.

2.2.19. Dimensiones de la motricidad gruesa

Coordinación. Se entiende como el movimiento donde intervienen todas las partes del cuerpo, con naturalidad, armonía y soltura. Es el conocimiento que se tiene de las partes y de la movilidad de nuestro cuerpo, a partir de un punto a otro y de la movilidad (Franco, 2009, p.12).

Equilibrio. Capacidad para vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura que se desea, sea de pie, sentada o fija en un punto. La coordinación se entiende como el movimiento donde intervienen todas las partes del cuerpo, con naturalidad, armonía y soltura. Se afirma que equilibrio, “es un estado particular por el que un sujeto puede, a la vez, mantener una actividad o un gesto, quedar inmóvil o lanzar su cuerpo en el espacio (marcha, carrera, salto) utilizando la gravedad, o, por el contrario, resistiéndola” (Atoche, 2016, p.10).

Salto. Es un movimiento brusco que consiste en levantar los pies antes que el otro, sin embargo, para niños pequeños se da con dos pies juntos (Franco, 2009, p.22).

2.2.20. Relación entre juego motor y motricidad gruesa

Dentro de este contexto, los juegos motores tienen prioridad en la etapa escolar, pues impulsan y fomentan la variabilidad del cuerpo mediante desplazamientos, donde los niños gozan y van centrando su desarrollo y conociendo las partes de su cuerpo. De manera que las partes gruesas de su cuerpo permite que los infantes mantengan los movimientos del cuerpo, como caminar, gatear, reptar, saltar y marchar. Esto indica que ambos mantienen una concordancia porque al hacer uso de los juegos, el niño se mantiene en movimiento y coordinando ante los ejercicios que se le presenta, los juegos permiten una motivación y gran desarrollo del control de su cuerpo.

III. Hipótesis

H_i Los juegos motores influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. “María Montessori, Nuevo Chimbote – Ancash, 2021.

H_o Los juegos motores no influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. “María Montessori, Nuevo Chimbote – Ancash, 2021.

IV. Metodología

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1 tipo de investigación

El estudio usó la metodología de tipo cuantitativa, Merino et al (2015), la investigación cuantitativa supone un enfoque diferente al de la investigación cualitativa, ya que ofrece datos medibles, su objetivo responde a cuantificar los resultados obtenidos, y los estudios pueden ser de dos tipos diferentes. En este tipo de investigación, los datos son proporcionados por muestras seleccionadas de forma aleatoria siempre que sea posible, son representativas estadísticamente; además, los resultados también son tratados y analizados mediante técnicas estadísticas

4.1.2 Nivel de la investigación

El estudio correspondió a un nivel experimental, que de acuerdo a Hernández et al (2014), explica que la investigación busca descubrir respuestas a ciertos interrogantes, el investigador no solo recoge las características, sino que trata de intervenir o manejar con el motivo de observar los resultados para impedir que otros elementos intercedan en la observación para aclarar el objetivo del estudio de la investigación.

4.1.3 Diseño de la investigación

En la investigación se consideró el diseño preexperimental, que se conoce como Diseño de preprueba/posprueba con un solo grupo. Al grupo se le aplicó una prueba previa a la aplicación de actividades de aprendizaje, después se le aplicó las actividades de aprendizaje sobre juegos motores y finalmente se aplicó un post test. Según Hernández et al (2014), sostiene que el diseño de pre test/post test con un grupo. A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental

después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al tratamiento. El diseño ofrece la ventaja de que hay un punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en las variables dependientes antes del estímulo, es decir, hay un seguimiento del grupo.

El diagrama de este diseño fue:

Diseño preexperimental con pre test -post test

$G \quad O_1 \quad X \quad O_2$

Donde:

G: Muestra de estudio: Niños de cinco años de la I.E. “María Montessori” de Nuevo Chimbote.

O1: Prueba de Pre test, para medir el nivel de motricidad gruesa antes de aplicar las actividades de aprendizaje.

O2: Prueba de Post test, para medir el nivel de motricidad gruesa después de haber aplicado las actividades de aprendizaje.

X: Actividades de aprendizaje sobre juego motores.

Este diseño se caracterizó porque se manipuló la variable independiente con la que se pudo encontrar los efectos producidos en la segunda variable (variable dependiente).

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

Para esta investigación, la población estuvo conformada por 41 niños de 3, 4 y 5 años, representa a todos aquellos estudiantes matriculados en el 2021 de la del nivel inicial

de la I.E. “María Montessori”, del distrito, de Nuevo Chimbote, Región Ancash, la cual cuenta con 3 aulas innovadores, creativos y genios.

Según Arias et al (2016), menciona que “está conformado por un conjunto de elementos, sujetos que presentan las mismas características que conforman el ámbito de estudio del trabajo de la investigación” (p. 122).

Tabla 1

Distribución de la población

Edades	Aula	Cantidad		Total
		H	M	
3 años	Innovadores	6	4	10
4 años	Creativos	7	9	16
5 años	Genios	7	8	15
Total	-----	20	21	41

Fuente: Nómina de matrícula, 2021.

4.2.2. Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

- Los niños matriculados de cinco años de educación inicial de la I.E. “María Montessori”.
- Los niños que no muestran ningún problema de aprendizaje.
- Niños que asisten regularmente a las clases.

Criterios de exclusión

- Los niños que tienen más de tres faltas durante la colección de datos.
- Los niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.
- Los con problemas de salud.

4.2.3 Muestra

La muestra de la investigación ha sido seleccionada a través del muestreo no probabilístico estuvo conformada por 15 niños del aula genios de cinco años de la Institución Educativa “María Montessori”.

Para Azorín (1970), una muestra debe ser apropiada, donde existen instrucciones para saber el número de niños que debemos incluir en la investigación para luego obtener los resultados, que representen a los rasgos fundamentales en conjunto a la variable del estudio, la cual se detalla en la siguiente tabla (Ver tabla 2).

Tabla 2

Distribución de la muestra

Institución Educativa	Ugel	Nivel/edad	Aula	Cantidad	
				H	M
5 años	Santa	Inicial-5 años	Genios	7	8
Total				15	

Fuente: Nómina de matrícula, 2021.

4.2.4. Técnica de muestreo

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. El cual seleccionó de manera directa a los participantes de la investigación, de acuerdo con las facilidades para su inclusión.

Según Haeussler y Milicic (1995), define como un procedimiento de muestreo cuantitativo en el que el investigador selecciona a los participantes, ya que están

dispuestos y disponibles para ser estudiados como un método no probabilístico de seleccionar sujetos que están accesible o disponibles.

4.3 Definición y operacionalización de las variables y los indicadores

Tabla 3

Definición y operacionalización de las variables

Título	Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Juegos motores y su Influencia en la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa “María Montessori” Nuevo Chimbote- Ancash - 2021	Juegos motores	<p>Navarro (2010) refiere que los juegos motores producen como resultado un conjunto de acción motriz que se distingue por emplear básicamente a todo tipo de juego en donde aborda el desarrollo muscular y corporal, donde se relaciona con juegos motrices, son los que permiten el ejercicio de los esquemas de acción y decisión motriz, de las habilidades y destrezas.</p> <p>Ferrari, F. (2010). nos dicen que la motricidad gruesa corresponde a los movimientos coordinados de todo el cuerpo es decir les permite a los estudiantes coordinar los músculos gruesos cual interviene como saltar o trepa, coordinar entre otros movimientos; es decir la motricidad gruesa se va expresando de manera continua en los niños.</p>	<p>La variable, el juego como estrategia se medirá mediante la aplicación de talleres de juegos motores basados en las dimensiones de juegos motores simbólicos y de tareas.</p> <p>La variable Motricidad gruesa, se medirá mediante de los ítems propuestos en el instrumento de lista de cotejo, donde los niños serán evaluados.</p>	Juegos motores simbólicos	Simbolismo	<p>Saltar a la pata coja con cada pierna.</p> <p>Dar vueltas y caminar en línea recta.</p> <p>Hacer origami.</p> <p>Representa dibujando.</p> <p>Inventar un instrumento musical.</p> <p>La carretilla.</p> <p>Los bolos.</p> <p>Puntería de colores.</p> <p>Imitar animales.</p> <p>Equilibrios sobre banco.</p>	<p>Escala Nominal</p> <p>Si</p> <p>No</p>
				Coordinación	Coordina sus movimientos corporales al realizar movimientos	<p>Desarrolla el ritmo, la coordinación y la potencia impulsora de los miembros inferiores.</p> <p>Rebota la pelota mientras camina.</p> <p>Salta entre los aros dentro y fuera</p> <p>Coordina los brazos al rodar en una colchoneta.</p> <p>Lanza objetos sobre una caja, alternado la mano derecha e izquierda.</p> <p>Se para en un solo pie sin apoyo 10 segundos o más.</p> <p>Camina sobre la línea blanca mantiene el equilibrio.</p> <p>Evidencia equilibrio en diversos movimientos y desplazamientos</p> <p>Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.</p> <p>Camina con un objeto sobre la cabeza con los brazos extendidos.</p> <p>Salta con un solo pie, con los dos pies y alterna los saltos pie izquierdo pie derecho.</p> <p>Salta con dos pies juntos en el mismo lugar.</p> <p>Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura</p> <p>Salta en un pie, tres o más veces sin apoyo.</p> <p>Salta alternando los dos pies dentro de círculos pintados.</p>	Ordinal
	Motricidad gruesa			Equilibrio	Domina su equilibrio al realizar actividades		Inicio Logro Proceso
				Salto	Mantiene estabilidad al saltar		

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica de recolección de datos

La técnica utilizada para la recolección de datos corresponde a la observación.

Según Merino et al (2015), la observación es una fuente de investigación primaria (también denominadas fuentes primarias de recogida de información).

Esta técnica se utilizó cuando se observó las evidencias que los niños mandaron a través de la plataforma de WhatsApp, la realización de las actividades que se les indicó, mismas que les ayudaron en el desarrollo de su motricidad gruesa a través de la aplicación de la propuesta de los juegos motores.

4.4.2. Instrumento de recolección de datos

El instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo. Hernández et al (2014), sostiene que son el conjunto de acciones que permiten tener información sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje. La lista de cotejo es un material que hace posible registrar los objetivos alcanzados de un proceso determinado.

La lista de cotejo que se empleo estuvo compuesta por 3 dimensiones y por cada dimensión 5 indicadores con un total de 15 ítems, las categorías de respuesta SI tiene un valor de equivalente 1 y la respuesta NO tiene un valor de equivalente 0, para luego agruparlos en las siguientes categorías inicio, proceso y logro. Inicio con un rango de 0-5, proceso de 6-10 puntos y logro de 11-15 puntos.

4.4.2.1. Validez de instrumento

Para obtener la validez de la lista de cotejo que mide la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa “María Montessori”, se solicitó a 3 docentes licenciadas en educación inicial para que participen como expertos, se entregó mediante los correos personales a cada uno de los jueces, los cuales analizaron cada una

de los ítems que se encontraban en la lista de cotejo, marcando cada una de las respuestas asignándole un valor que equivale lo siguiente: SI y NO, una vez llenadas las hojas, se supo que el instrumento sí era aplicable, ya que los jueces lo aprobaron por unanimidad.

De acuerdo a Santos (2017), la validez “no es una propiedad del cuestionario, sino una cuestión de grado, no se puede indicar que el cuestionario es válido o inválido, lo cual aumenta o disminuye dependiendo de la calidad de la evidencia que lo sustenta” (p.9).

Tabla 4

Opinión de aplicabilidad de los expertos

Número de jurados	Grado / especialidad	Opinión de aplicabilidad
1. Guevara Sandoval Sheyla Karina.	Mgrt. Administración de la educación	Aplicable
2. Chinchay Bejar Maritza Yadira.	Mgrt. Administración de la educación	Aplicable
3. Carrasco Rosas Milagros Mercedes.	Mgrt. Administración de la educación	Aplicable

4.4.2.2. Confiabilidad del instrumento

Para medir la confiabilidad del instrumento se utilizó el coeficiente de Alfa de Cronbach, logrando tener como resultado un 0.86, así mismo se realizó la prueba piloto con 15 niños de cinco años del aula los perseverantes.

Según Hernández et al (2014), el coeficiente alfa de Cronbach requiere una sola administración del instrumento de medición y produce valores que oscilan entre 0 y 1. Su ventaja reside en que no es necesario dividir en dos mitades a los ítems del instrumento de medición, simplemente se aplica la medición y se calcula el coeficiente.

4.5 Plan de análisis

Para el análisis estadístico de los datos se empleó el programa informático office – Excel versión 2016 para Windows

Se utilizó la estadística descriptiva para trabajar tablas y figuras, en donde se presentaron frecuencias y porcentajes, así mismo, se aplicó la estadística inferencial para aplicar la prueba de normalidad Shapiro Wilk y posteriormente se utilizó la T Student para comprobar la prueba de hipótesis.

4.5.1 Procedimiento

En el desarrollo de la investigación se realizó las siguientes fases:

- La primera fase consiste en la gestión que se realizó ante la directora de la Institución Educativa Inicial María Montessori, Josselyn Pizano Villanueva docente del aula de cinco años donde se aplicó el proyecto de investigación, el cual fue aprobado.
- La segunda fase consiste en la aplicación, para la validación del instrumento de recolección de datos, la cual fue aprobada por tres expertos quienes analizaron minuciosamente los ítems. Para que posteriormente sea aprobada por unanimidad.
- La tercera etapa consiste en la recolección de datos y la elaboración de la pre test la cual se aplicó a 15 niños de cinco años del aula pequeños los genios del Jardín de niños María Montessori, en el mes de setiembre.
- La cuarta etapa consiste en la ejecución de las sesiones de aprendizaje, las cuales se realizaron en el periodo del 20 de octubre al 26 de noviembre del 2021, en un promedio de 3 sesiones por semana, estas duraron entre 60 minutos.
- La quinta etapa está representada por el post test la cual se realizó a través del instrumento lista de cotejo, llegando a la conclusión que los juegos motores si influyen en la motricidad gruesa.

4.6 Matriz de consistencia

Tabla 5

Matriz de consistencia

Título	Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Juegos motores y su influencia en la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa “María Montessori” Nuevo Chimbote- Ancash -2021	¿En qué medida los juegos motores influyen el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. “María Montessori Nuevo Chimbote – Ancash 2021?”	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar si los juegos motores influyen el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. “María Montessori, Nuevo Chimbote – Ancash, 2021.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar el nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. “María Montessori, Nuevo Chimbote – Ancash, 2021; mediante un pre test.</p> <p>Ejecutar actividades de aprendizaje que incorporen juegos motores para el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. “María Montessori, Nuevo Chimbote – Ancash, 2021.</p> <p>Evaluar el nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. “María Montessori, Nuevo Chimbote – Ancash, 2021; mediante un post test.</p>	<p>H₁: Los juegos motores influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. “María Montessori, Nuevo Chimbote – Ancash, 2021.</p> <p>H₀: Los juegos motores influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. “María Montessori, Nuevo Chimbote – Ancash, 2021.</p>	<p>Tipo: Cuantitativa</p> <p>Nivel: Experimental.</p> <p>Diseño: Preexperimental</p> <p>Población: 41 niños de cinco años de la I.E. María Montessori</p> <p>Muestra: 15 niños de cinco años de la I.E. María Montessori</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Análisis de datos: office-Excel versión 2019</p> <p>Principios éticos: Libre participación y derecho a estar informado. Principio de protección a la persona, Principios de beneficencia y no maleficencia</p>

4.7. Principios éticos

ULADECH (2021), en esta investigación se consideró los siguientes principios éticos asumidos por las normas de investigación establecidas, según el código de ética para la investigación versión 004.

Libre participación y derecho a estar informado: las personas que participan en las actividades de investigación tienen el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la investigación que desarrolla o en la que participan, y tienen la libertad de elegir si participan en ella por voluntad propia.

En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consienten el uso de la información para las fichas específicas establecidas en el proyecto

Principio de protección a la persona: teniendo en consideración que la persona es el fin y no el medio en la presente investigación, se caracterizó por la protección que se dio de acuerdo al riesgo que se incurrió y la ocurrencia de un beneficio. Se respetó al aspecto voluntario de la persona, sus derechos de manera especial aquellas que se hallaban en situación de vulnerabilidad.

Principios de beneficencia y no maleficencia: se aseguró que todo bienestar de las personas involucradas en la investigación. Se evitó causar daño, minimizar los aspectos adversos y lograr el máximo beneficio.

Principio de justicia: mediante juicio razonables se tomó las precauciones necesarias de no tolerar la práctica injusta. Se tuvo en cuenta el trato equitativo a quienes participaron en la investigación.

V. Resultados

5.1 Resultados

5.1.1- Resultados descriptivos

La presente investigación está organizada de manera concreta para dar respuesta al objetivo general que busca determinar si los juegos motores influyen el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. “María Montessori, Nuevo Chimbote – Ancash, 2021. Los resultados están organizados de acuerdo a lo planteado de los objetivos específicos:

- Identificar el nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. “María Montessori, Nuevo Chimbote – Ancash, 2021; mediante un pre test.

Tabla 6

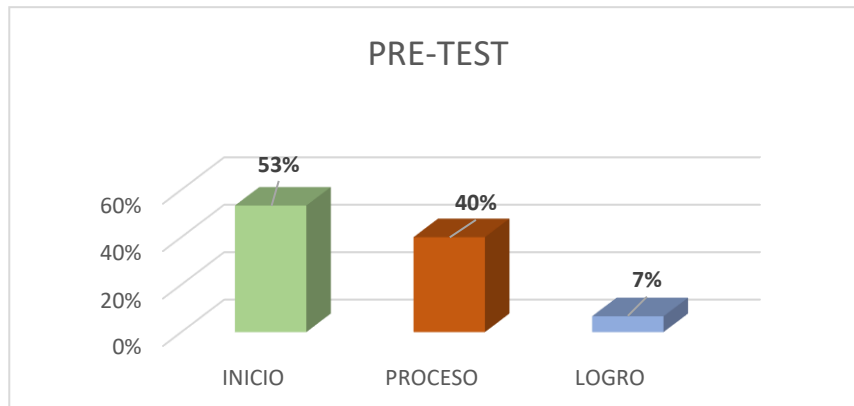
Nivel de la motricidad gruesa en los niños de cinco años mediante la pre test.

Nivel	Número <i>f</i>	Porcentaje %
Inicio	8	53%
Proceso	6	40%
Logro	1	7%
Total	15	100%

Fuente: Lista de cotejo del pre test aplicada en los niños de cinco años de la I.E María Montessori-Nuevo Chimbote.

Figura 1

Nivel de la motricidad gruesa en los niños de cinco años mediante la pre test.



En la tabla 6, figura 1, donde se evaluó el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años al aplicar la pre prueba, se obtuvo que el 53% de niños se encuentran en el nivel inicio, el 40% en un nivel de proceso y un mínimo porcentaje se encuentran en un nivel de logro; por lo que se concluye que el mayor porcentaje de niños están en un nivel de inicio mostrando dificultad en su motricidad gruesa.

- Ejecutar actividades de aprendizaje que incorporen juegos motores para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de cinco años de la I.E.P “María Montessori Nuevo Chimbote 2021.

Tabla 7

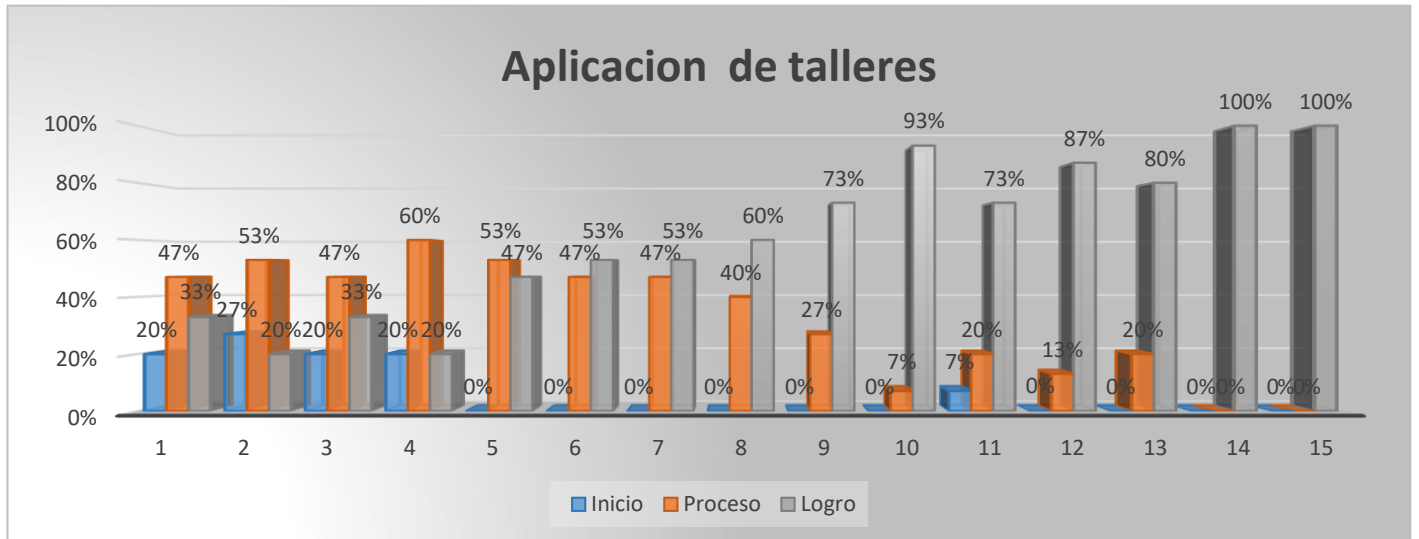
Aplicación de los juegos motores para el desarrollo de la motricidad gruesa.

Aplicación de los juegos motores	Taller 1		Taller 2		Taller 3		Taller 4		Taller 5		Taller 6		Taller 7		Taller 8		Taller 9		Taller 10		Taller 11		Taller 12		Taller 13		Taller 14		Taller 15	
	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Inicio	3	20%	4	27%	3	20%	3	20%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	7%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso	7	47%	8	53%	7	47%	9	60%	8	53%	7	47%	7	47%	6	40%	4	27%	1	7%	3	20%	2	13%	3	20%	0	0%	0	0%
Logro	5	33%	3	20%	5	33%	3	20%	7	47%	8	53%	8	53%	9	60%	11	73%	14	93%	11	73%	13	87%	12	80%	15	100%	15	100%
Total	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de cinco años de la IE María Montessori-Nuevo Chimbote.

Figura 2

Nivel de la aplicación de los juegos motores para el desarrollo de la motricidad



En la tabla 7 y figura 2 en la aplicación de talleres de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa donde se pudo evidenciar en el primer taller que el 47% conformado por siete niños se ubicaron en el nivel de proceso, así mismo el 33% se ubicó en el nivel de logro y el 20% en el nivel de inicio, por otro lado en el séptimo taller nos arrojó los siguientes resultados que el 53% de los niños se posicionaron en el nivel de logro y solo el 47% en el nivel de proceso, finalmente en el taller decimoquinto se observó que el 100% de los niños se ubican en el nivel de logro, concluyendo que el juego motor influye significativamente en la motricidad gruesa a través de la aplicación de los talleres.

- Evaluar el nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. “María Montessori, Nuevo Chimbote – Ancash, 2021; mediante un post test.

Tabla 8

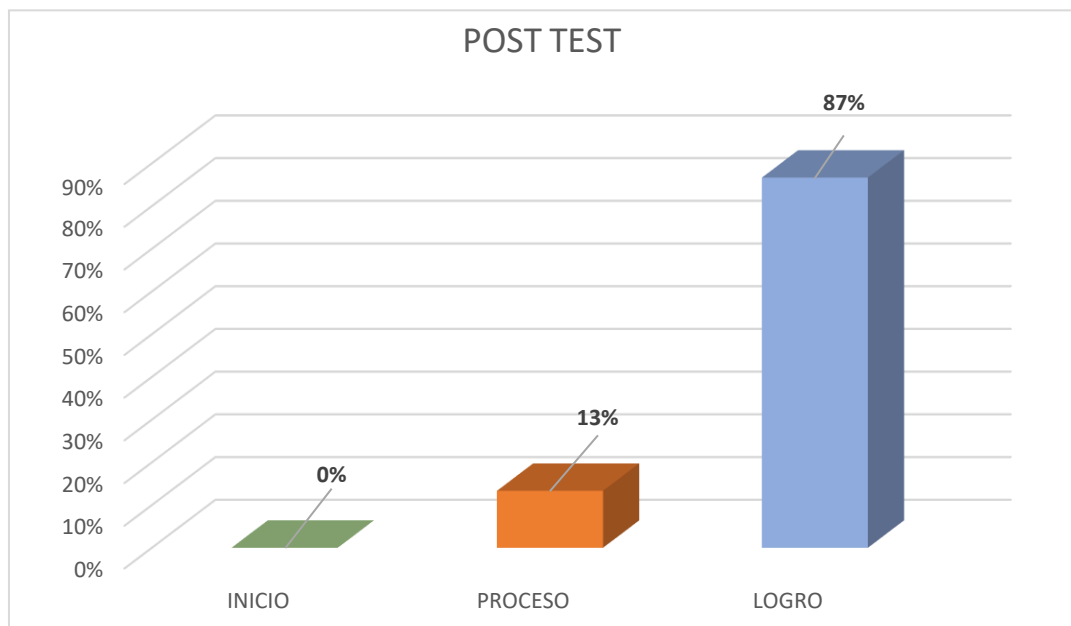
Nivel de la motricidad gruesa en los niños de cinco años mediante el post test.

Niveles	Número <i>f</i>	Porcentaje %
Inicio	0	0%
Proceso	2	13%
Logro	13	87%
Total	15	100%

Fuente: Lista de cotejo del post test aplicada en los niños de cinco años de la I.E María Montessori-Nuevo Chimbote.

Figura 3

Nivel de la motricidad gruesa en los niños de cinco años mediante el post test.



En la tabla 8 y figura 3, se muestran los resultados logrados a partir de la evaluación del post test, donde se calculó el nivel de motricidad gruesa en niños de cinco años, donde los niños pudieron llegar a un 87% alcanzando un el nivel de logro y el 13% se ubicaron en el nivel de proceso de manera que se concluye que la hipótesis en donde los juegos influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años. Llegando a la conclusión que los niños han podido lograr el incremento de sus habilidades motoras gruesas. Logrando mejorar su equilibrio y, coordinación.

- Determinar si los juegos motores influyen el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E. “María Montessori, Nuevo Chimbote – Ancash, 2021.

Tabla 9

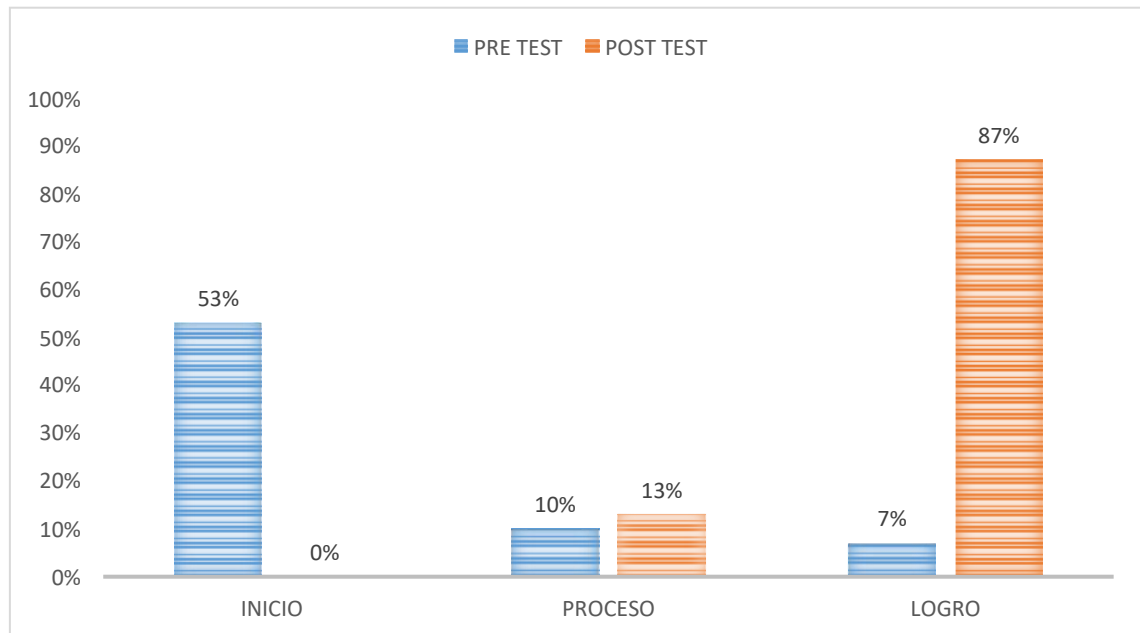
Determinar la influencia de los juegos motores en la motricidad gruesa en los niños de cinco años

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	f _i	%	f _i	%
Inicio	8	53%	0	0%
Proceso	6	40%	2	13%
Logro	1	7%	13	87%
Total	15	100%	15	100%

Fuente: Lita de cotejo de la comparación del pre test y post test en los niños de cinco años de la I.E María Montessori-Nuevo Chimbote

Figura 4

Determinar la influencia de los juegos motores en la motricidad gruesa en los niños de cinco años



En la tabla 9 y figura 4, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación de la pre prueba y post prueba, donde se evaluó el nivel de la motricidad gruesa que presentan los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E.P “María Montessori”- Nuevo Chimbote 2021, después de la aplicación de los juegos motores como estrategia didáctica, de los cuales se observó en la pre prueba que el 53 % de los niños se encuentra en el nivel inicio, el 40 % de los niños se encuentran en el nivel de proceso y el 7 % de los niños se encuentran en el nivel de logro. Mientras que en el post prueba el 13 % de los niños se encuentran en el nivel proceso y el 87 % de niños se encuentran en el nivel de logro. Por lo que se puede concluir que la mayoría de niños han logrado realizar utilizar los juegos motores para mejorar su motricidad gruesa. Así mismo se acepta la hipótesis de trabajo porque, los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.P “María Montessori”- Nuevo Chimbote 2021. Para un nivel de significancia de $p=0.000 < 0.05$.

5.1.2 Resultado inferencial

Contrastación de la hipótesis

Contrastación de la hipótesis para probar que los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.P “María Montessori”- Nuevo Chimbote 2021

Para realizar la prueba de hipótesis en primer lugar se evalúa el supuesto de normalidad mediante la prueba de Shapiro Wilk para determinar si los datos proceden de una distribución normal para la posterior aplicación de la prueba de hipótesis paramétrica o no paramétrica

Tabla 10

Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov - Smirnov ^a			Shapiro – Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test	.203	15	.095	.916	15	.167
Pos test	.175	15	.200	.937	15	.345

a) Corrección de significación de Lilliefors

Podemos observar en la tabla 10, que la significancia de la columna de Shapiro Wilk (se elige esta porque el número de datos es menor que 50) nos da un valor de $0.167 > 0.05$ para la pre test y $0.345 > 0.05$ para el post test, lo que nos indica que la distribución de origen de los datos es normal.

Comprobado que los datos cumplen el supuesto de normalidad procedemos a aplicar la prueba paramétrica correspondiente para responder el objeto general e hipótesis planteados de la investigación, lo que se muestra a continuación

Tabla 11*Prueba de muestras emparejadas*

Prueba de T Student para probar que los juegos motores influyen la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.P “María Montessori”- Nuevo Chimbote 2021

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desv. Estándar	Desv. Error promedio	95 % de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				inferior	Superior			
Pre test – Pos test	-5.733	4.415	1.140	-8.178	-3.288	-5.029	15	,000

En la tabla 11, se puede observar los resultados de la prueba t Student, lo cual indica que existe diferencia significativa ente la pre y post prueba, puesto que $p=0.000 < 0.05$. Con este resultado se determinó que los juegos motores como estrategia influyen la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.P “María Montessori”- Nuevo Chimbote 2021.

5.2 Análisis de resultados

A partir de los resultados encontrados en el objetivo general busca determinar la influencia de los juegos motores en la motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial de la I.E.P “María Montessori”- Nuevo Chimbote 2021. Los resultados mostrados fueron obtenidos a través de una lista de cotejo, se evidenció en la pre prueba el 53 % de los niños se encuentra en el nivel inicio, el 40 % de los niños se encuentran en el nivel de proceso y el 7 % de los niños se encuentran en el nivel de logro. Mientras que en el post test el 13 % de los niños se encuentran en el nivel proceso y el 87 % de niños se encuentran en el nivel de logro. Por lo que se puede concluir que la mayoría de niños han logrado realizar utilizar los juegos motores para mejorar su motricidad gruesa. Así mismo se acepta la hipótesis de trabajo porque, los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.P “María Montessori”- Nuevo Chimbote 2021. Para un nivel de significancia de $p=0.000 < 0.05$. Estos resultados guardan relación con Pacheco (2017) Los resultados de la investigación, obtenidos en el Pre Test evidenciaron un 56% de la muestra de estudio con un nivel en Inicio; mientras que en el Post Test se evidenció una notable mejoría alcanzando un nivel de aprendizaje Logrado, con el 64% de los niños observados. La investigación concluyó que, la aplicación del juego motor influye de manera significativa y mejora el nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años. Sustentándonos en Navarro (2010), nos dice que la motricidad gruesa es concebida como una técnica que favorece el dominio del movimiento corporal.

Según el primer objetivo específico que buscó identificar el nivel de la motricidad gruesa en los niños de cinco años del nivel inicial la I.E.P “María Montessori Nuevo Chimbote 2021, mediante la pretest , los resultados obtenidos en la

tabla 7 y figura 1, donde se evaluó el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años al aplicar la pre test mediante una lista de cotejo, logramos apreciar que el 53% de estudiantes se encuentran en inicio, el 40% en proceso y el 7% en logro, datos que al ser comparados con lo que encontrado por Galán (2020) en sus tesis titulada “Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi dulce hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019”, los resultados Se comprobó mediante el pre test que el 74% de los niños se encontraron en un nivel inicio , 23% en un nivel de proceso y el 3% están nivel de logro, llegando a la conclusión que la gran mayoría de los niños están presentando dificultades para desarrollar su motricidad gruesa . Para bolaños (2006) al iniciar sus primeros movimientos y sus impulsos el niño debe ser guiado para realizar ciertos movimientos gruesos el cual le ayudaran a desarrollar la motricidad gruesa.

Según el segundo objetivo específico que buscó diseñar y aplicar los juegos motores que influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años en los estudiantes de cinco la I.E.P “María Montessori Nuevo Chimbote 2021, los resultados obtenido en tabla 8 y figura 2 al aplicar el juego como influencia para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa a través de una lista de cotejo se evidenció que el último taller decimoquinto se observó que el 100 % de los datos se ubican en un nivel de logro , dejando ver que el juego influye en la motricidad gruesa con la aplicación de los talleres, datos que al ser comparados con lo que encontrado por Jara (2018).En su investigación: Talleres de psicomotricidad basado el enfoque colaborativo utilizando material concreto para desarrollar la motricidad gruesa de los niños de 2 años del S.E.T “Mundo de los Niños”, distrito de Chimbote - año 2016, De

los resultados obtenidos se observa que la aplicación de los talleres de psicomotricidad mejoró significativamente el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas que se ha evidenciado que obtuvieron un 60% de los estudiantes una calificación de A de un nivel de logro finalmente se concluye que la aplicación de los talleres de psicomotricidad influye en el desarrollo motor grueso en los niños y niñas. Para Batista (2010) nos fundamenta que “estimular la motricidad gruesa permite ejercitar los movimientos del cuerpo como: reptar, caminar, gatear, saltar y marchar”. Entonces los juegos motores y la motricidad gruesa autorizan que el cuerpo tenga un desarrollo fuerte y seguro, consiguiendo el equilibrio corporal, y el espacio.

Según el tercer objetivo específico que buscó verificar el nivel de la motricidad gruesa en los niños de cinco años de la I.E.P “María Montessori Nuevo Chimbote 2021, mediante la post prueba, los resultados obtenidos, En la tabla 9 y figura 3, donde se evaluó el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años al aplicar la post prueba mediante una lista de cotejo, se obtuvo que el 87% de estudiantes se encuentran en logro, el 13% en proceso y el 0% inicio, de manera que se acepta la hipótesis en donde el juego como influencia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años, datos que al ser comparados con lo que encontrado por Guerrero (2016) En su tesis titulada “Juegos psicomotores basado en el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E.N° 519, de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2014”, los resultados se comprobó mediante el post test que el 83% de niños se encuentra en el nivel logro, 17% en proceso y 0% en inicio, desarrollando la motricidad gruesa. Finalmente se concluye que de los juegos psicomotores se vio reflejada. Para Apaza y Madariaga (2017) en su investigación nos dice “que los juegos motores están

orientados básicamente a todo tipo de juegos en donde se interesa o aborda el desarrollo muscular y corporal en este caso de los niños”. (p.16).

VI. Conclusiones

En esta tesis se determinó la influencia de los juegos motores en la motricidad gruesa en los niños de cinco años, lo más relevante fue la aplicación de los 15 sesiones de aprendizaje de motricidad gruesa, porque se observó que los niños de cinco años tenían problemas para desarrollar su equilibrio, coordinación y salto, el cual permitió que los talleres de motricidad gruesa los niños demuestren su interés en desarrollar juegos motores porque los juegos fueron creativos e participativos , lo más difícil al desarrollar los talleres de motricidad gruesa fue que algunos niños al inicio no querían participar en los juegos porque tenían dificultades al saltar, caminar en líneas o lanzar objetos y no tenían esas habilidades motoras gruesas. Llegando a concluir que los juegos motores influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años.

Con respecto a primer objetivo específico, en esta tesis se identificó el nivel de la motricidad gruesa en los niños de cinco años a través del pre test. Lo más relevante fue que la mayor cantidad de niños alcanzaron en un nivel de inicio porque demostraron tener dificultades debido a que no tenían coordinación ni equilibrio en el desarrollo de la motricidad gruesa, lo menos relevante fue que solo un estudiante alcanzo el nivel del logro se debe porque ha estimulado los músculos grandes de su cuerpo siendo capaz de desplazarse con facilidad en su ambiente y realizando actividades como saltar, caminar y tener equilibrio desenvolviéndose de una manera satisfactoria en las actividades. Llegando a concluir que los juegos motores influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años.

Con respecto al segundo objetivo específico, en esta tesis se diseñó y se aplico los juegos motores que influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños

de cinco años. Se aplicó 15 sesiones de motricidad gruesa , tratando los temas de equilibrio , coordinación y salto, relacionados con el área de la psicomotricidad gruesa, las estrategias utilizadas fueron los juegos motores como las dinámicas y actividades físicas , con una duración de 60 minutos , lo más importante que demostraron los estudiantes fueron sus actitudes en realizar los juegos , superaron sus miedos en saltar y coordinar y expresar su creatividad al desarrollar sus habilidades en cada aplicación de talleres que se empleaba, los resultados evaluación mostraron que todo los niños de cinco años han ido llegando a un nivel de inicio finalizando con un nivel logro aplicando los sesiones de motricidad gruesa.

Con respecto al tercer objetivo específico, en esta tesis se verifico el nivel de la motricidad gruesa en los niños de cinco mediante el post test. Lo más relevante fue que la gran mayoría de los niños de cinco años alcanzaron en un nivel de logro porque desarrollaron los juegos motores como saltar en una cuerda, mantener el equilibrio con una pelota en la cabeza , pararse en un solo pie, lo menos relevante fue que la menor parte de los niños alcanzaron en un nivel de proceso porque aún siguen teniendo mínimas dificultades al desarrollar los juegos donde se les pidió mantener en equilibrio una pelota en la cabeza o lanzar objetos alternando derecha e izquierda. Llegando a concluir que los juegos motores influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de cinco años.

Aspectos Complementarios

Recomendaciones

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Se recomienda realizar más investigaciones con diseño pre experimental, teniendo en cuenta los juegos motores como estrategia, con la intención de afianzar más la investigación, permitiendo a otros investigadores promover distintas maneras de evaluar tratando de emplear instrumentos de evaluación con dimensiones que permitan medir la motricidad gruesa.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Se propone que en el jardín de niños “María Montessori” se utilicen métodos de enseñanza didácticos como implementación y evaluación, adecuándose a los constantes problemas que se presentan en el niño, tanto en sus habilidades, capacidades y destrezas, empleando sobre todo los juegos motores como estrategia que generen la motivación en el niño para seguir aprendiendo de forma didáctica.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Se recomienda a la Universidad incentivar a las futuras estudiantes a tener en cuenta lo importante que es seguir investigando sobre como los juegos motores como estrategia mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa, siendo este tipo de investigación muy trascendental para la aportación de nueva información, así mismo contribuyendo en la educación de los futuros niños.

Referencias Bibliográficas

- Alarcón, D. (2018). *El juego y su relación en la estimulación de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 años del programa no escolarizado de educación inicial* (Pronoei) las Rosas, Ayacucho 2018(tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial). Universidad católica los ángeles de Chimbote. Ayacucho. Recuperado de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/11534/juego_psicomotricidad_gruesa_alarcon%20baldeon_dina.pdf?sequence=4&isallowed=y
- Arias, J. Villasís M. y Novales, M. (2016). Metodología de la investigación. Revista *Alergia Mex*, 63 (2). <https://www.researchgate.net/publication/322345752>
- Arzola, S. (2018). *Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial* [Tesis de licenciamiento, Universidad Cesar Vallejo].
- Apaza, N., y Madariaga, G. (2017). *El juego en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 40687 Félix Rivas González del Distrito de Cayma Arequipa 2014*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6057>
- Atoche, P. (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, año 2016*. <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000042711>
- Azorin, F. (1970). *Curso de muestreo y aplicación*. Caracas: Instituto de investigación Economicas , Dirección de publicaciones.

- Barrientos M. (2017) “*El juego para mejorar el esquema corporal en el colegio de republica argentina en la ciudad de la plata*” Universidad Pública de Argentina.
- http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13175/APREN-DIZAJE_DESARROLLO_MORANTE_LEON_DIANA_KATERINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Batista, J. (2010). Cómo potenciar las habilidades motrices gruesas en pre escolar. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos82/potenciar-habilidades-motrices-gruesas-preescolar/potenciar-habilidades-motrices-gruesas-preescolar2.shtml>
- Bautista, Z. y Ticona, K. (2019). *Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la institución educativa inicial cuna-jardín UNSA del distrito de cercado-Arequipa 2019* [Tesis de licenciamiento, Universidad nacional de San Agustín de Arequipa].
- Bolaños, D. (2006). *Desarrollo motor, movimiento e interacción. Colombia: Kinesis.*
- Campos, Y. (2019). *Aplicación de juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de educación inicial de la institución educativa “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote, año 2017* [Tesis para licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].
- Elkonin, D. (1980). *El desarrollo del juego en edad preescolar. En Psicología del juego. Pp. 88 – 120. Visor Libros*
- Espinoza, J. (2018). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 03 años del aula ilusión de la I.E.I. N° 604 Talara – 2015* [Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial,

Universidad católica los ángeles de Chimbote].

file:///c:/users/lenovo%202021/downloads/uladech_biblioteca_virtual.pdf.

Franco, S. (2009). *Aspectos que Influyen la Motricidad Gruesa de los Niños del Grupo del Maternal: Preescolar el Arca*. Corporación Universitaria Lasallista.

Galán, N. valles. (2020) *Juegos motores para desarrollar la motricidad en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi dulce hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]

Gallardo, L., & Gallardo, V. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo*. *Revista Educativa Hekademos*, 41-51.

Gesell, A. (1976). *El niño de 1 a 4 años... El niño de 5 a 10 años ... Paidós. Buenos Aires. Gesell estudia: características motrices, higiene personal, expresión emocional, temores y sueños, personalidad y sexo, relaciones interpersonales, juego y pasatiempos, vida escolar, sentido ético, panorama filosófica.*

<https://biblioteca.isfodosu.edu.do/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=28482>

Guerrero, M. (2016). *Juegos psicomotores basado en el enfoque colaborativo para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la I.E N° 519, de la Urbanización Nicolás Garatea del distrito de Nuevo Chimbote, 2014* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000042725>

Gutierrez,P. (2015). *Tesis de grado*. 1–147. Retrieved from

<https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/10831/CHGPI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, R., Fernández, C., Y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª. Ed.). McGraw-Hill.

Haeussler y Milicic (1995). *Confiar en uno mismo. Programa de desarrollo de la autoestima.* Santiago: Dolmen.

https://www.academia.edu/42871918/Programa_Desarrollo_Autoestima_Confiar_en_Uno_Mismo20200427_53571_1tfwjhh

Huerta, M. (2018). *Talleres de psicomotricidad bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular Chiquiticosas en el distrito de Nuevo Chimbote en el año 2016.*

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000046708>

Jara, M. (2018). *Talleres de psicomotricidad basado el enfoque colaborativo utilizando material concreto para desarrollar la motricidad gruesa de los niños de 2 años del S.E.T “Mundo de los Niños”, distrito de Chimbote - año 2016.* Chimbote.

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000046667>

Leon, M (2019). *facultad de educación y humanidades el juego como estrategia de de 3 años en la institución educativa.* 1–113. retrieved from

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13175/aprendizaje_desarrollo_morante_leon_diana_katerine.pdf.

Mamani, Y. (2017). *Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial.*

https://www.usfx.bo/nueva/vicerrectorado/citas/SOCIALES_8/Pedagogia/45.pdf

- Maxi, K. y Velásquez, M. (2020). *Aplicación del programa de juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cuatro años de la I.E.P. de la mano con María del distrito de Paucarpata Arequipa 2019* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa].
- Martínez, M. (2013). *Desarrollo motriz grueso en niños de preescolar a través de actitudes lúdicas: individual y grupal*. Universidad Pedagógica Nacional. México.
- Merino, M., Pintado, T., Sánchez, J., Grande, I. y Estévez, M. (2015). *Introducción a la investigación de mercados*. Libros profesionales de empresas. ESIC
- MINEDU. (2010). *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Navarrete.
- Mora, F. (2013). *Juegos cognitivos. Solo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza Editorial. <https://www.educaciontrespuntocero.com/opinion/solo-se-puede-aprender-aquello-que-se-ama-por-francisco-mora/>
- Navarro, V. (2010). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Inde.55
- Niquen, F. (2021). *Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años* [Tesis de licenciamiento, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo].
- Ojeda, L. (2014) *el juego y el aprendizaje espontaneo en EVA*. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. Recuperado de: http://www.uv.es/ortega/el_juego/EVA7.pdf

- Pacheco, M. (2017). *Estrategias de grafomotricidad y caligrafía para estudiantes zurdos*. 106. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2018/05/09/Mulul-Maria.pdf>
- Piaget, J. (2013). *Teorías del Juego*. <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piagetvigotsky-kroos>
- Quispe, M. (2016). *La psicomotricidad y su incidencia en el desarrollo lógico matemático de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica del Centro Educativo "José Joaquín de Olmedo" del Cantón Ambato. Provincia de Tungurahua. Ambato*.
- Rojas, E. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa 401. Chiclayo*.
- Ruiz, L. (1995): Desarrollo motor y actividades físicas. Gymnos.
- Santos, G. (2017). *Validez y confiabilidad del cuestionario* [tesis de pregrado, Universidad Autónoma de Puebla].
- ULADECH (2021). Código de ética para la investigación Versión 004. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>
- Ugaz, L. (2002). *Educación Psicomotriz. Educación a distancia. Ciencias de la Educación. SEAD Universidad de Piura*.
- Walón, H. (2013). *Psicomotricidad en los niños*. Recuperado el lunes de Diciembre de 2019, de <http://psicomotricidadeln.blogspot.com/2013/04/teorias-que-fundamentan-la.htm>.

Anexos

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos.

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO

I. Datos informativos

Aula:

Edad:

Código del estudiante:

Contenido:

SI = 1 NO = 0

N°	INDICADORES	Respuesta	
		SI	NO
D01: CORDINACION			
01	Lanza objetos sobre una caja, alternado la mano derecha e izquierda.		
02	Patea pelotas de trapo alternado su pie derecho e izquierdo		
03	Camina haciendo rebotar una pelota sobre el piso.		
04	Realiza saltos dentro y fuera de objetos.		
05	Rueda objetos sobre una manta utilizando los brazos.		
D02: EQUILIBRIO			
06	Se para en un solo pie sin apoyo por 10 segundos o más.		
07	Camina sobre la línea blanca manteniendo el equilibrio.		
08	Se mueve por diferentes lugares, manteniendo equilibrio, en sus desplazamientos.		
09	Camina con un objeto sobre la cabeza con los brazos extendidos.		
10	Camina sobre figuras geométricas dibujadas en el piso sin salir.		
D03: SALTO			
11	Salta con un solo pie y dos pies hacia adelante.		
12	Salta alternando los dos pies dentro de círculos pintados.		
13	Salta con dos pies juntos sobre el mismo lugar.		
14	Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura.		
15	Salta en un pie, tres o más veces sin apoyo.		

Observaciones.....

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA
VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
D01: COORDINACIÓN		Si	No	Si	No	Si	No	
01	Lanza objetos sobre una caja, alternado la mano derecha e izquierda.	X		X		X		
02	Patea pelotas de trapo alternado su pie derecho e izquierdo	X		X		X		
03	Camina haciendo rebotar una pelota sobre el piso.	X		X		X		
04	Realiza saltos dentro y fuera de objetos.	X		X		X		
05	Rueda objetos sobre una manta utilizando los brazos.	X		X		X		
D02: EQUILIBRIO		Si	No	Si	No	Si	No	
06	Se para en un solo pie sin apoyo por 10 segundos o más.	X		X		X		
07	Camina sobre la línea blanca manteniendo el equilibrio.	X		X		X		
08	Se mueve por diferentes lugares, manteniendo equilibrio, en sus desplazamientos.	X		X		X		
09	Camina con un objeto sobre la cabeza con los brazos extendidos.	X		X		X		
10	Camina sobre figuras geométricas dibujadas en el piso sin salir.	X		X		X		
D03: SALTO		Si	No	Si	No	Si	No	
11	Salta con un solo pie y dos pies hacia adelante.	X		X		X		
12	Salta alternando los dos pies dentro de círculos pintados.	X		X		X		
13	Salta con dos pies juntos sobre el mismo lugar.	X		X		X		
14	Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura.	X		X		X		
15	Salta en un pie, tres o más veces sin apoyo.	X		X		X		

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mgtr.: CHINCHAY BEJAR MARITZA YADIRA

DNI: 71704810

Especialidad del validador: Mgtr. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Chimbote, 22 de setiembre de 2021.

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

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



 Firma del Experto Informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA
VARIABLE MOTRICIDAD GRUESA**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
D01: COORDINACIÓN		Si	No	Si	No	Si	No	
01	Lanza objetos sobre una caja, alternado la mano derecha e izquierda.	X		X		X		
02	Patea pelotas de trapo alternado su pie derecho e izquierdo	X		X		X		
03	Camina haciendo rebotar una pelota sobre el piso.	X		X		X		
04	Realiza saltos dentro y fuera de objetos.	X		X		X		
05	Rueda objetos sobre una manta utilizando los brazos.	X		X		X		
D02: EQUILIBRIO		Si	No	Si	No	Si	No	
06	Se para en un solo pie sin apoyo por 10 segundos o más.	X		X		X		
07	Camina sobre la línea blanca manteniendo el equilibrio.	X		X		X		
08	Se mueve por diferentes lugares, manteniendo equilibrio, en sus desplazamientos.	X		X		X		
09	Camina con un objeto sobre la cabeza con los brazos extendidos.	X		X		X		
10	Camina sobre figuras geométricas dibujadas en el piso sin salir.	X		X		X		
D03: SALTO		Si	No	Si	No	Si	No	
11	Salta con un solo pie y dos pies hacia adelante.	X		X		X		
12	Salta alternando los dos pies dentro de círculos pintados.	X		X		X		
13	Salta con dos pies juntos sobre el mismo lugar.	X		X		X		
14	Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura.	X		X		X		
15	Salta en un pie, tres o más veces sin apoyo.	X		X		X		

Anexo 3: Evidencias de trámite de recolección de datos

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mgtr.: CARRASCO ROSAS MILAGROS MERCEDES DNI:27282917

Especialidad del validador: Mgtr. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

Chimbote, 22 de setiembre de 2021.

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

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

Anexo 03: Evidencias de trámite de recolección de dato



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de
Independencia"

Chimbote, 07 de setiembre 2021

OFICIO N° 239-2021-EPE-ULADECH CATÓLICA

Sr.
Máximo Briones Vargas
Director de la I.E.P "María Montessori"
Nuevo Chimbote
Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad regularizar la presentación a la estudiante **Yupanqui Velásquez Aracely** con código de matrícula N° **0103100061**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de tesis titulado "**JUEGOS MOTORES ESTIMULAN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E.P "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE- ÁNCASH- 2021**", durante los meses de setiembre, octubre y noviembre del presente año.

Por este motivo, agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin de culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
DIRECCIÓN DE ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Para: Dr. Segundo Arturo Díaz Flores
Director



Firma del Director(a)

Urb. Buenos Aires As Zona Semiurbana Mz
F 11 2a-2b - Nuevo Chimbote, Peru Cel.
950084289 www.uladech.edu.pe



INSTITUCIÓN “MARÍA MONTESSORI- NUEVO CHIMBOTE”

" Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Director de la I.E “MARÍA MONTESSORI”.

Hace constar que la Srta. Yupanqui Velásquez Aracely Rocio ha realizado su investigación titulada “Juegos motores para estimular la motricidad gruesa en el aula Los Genios a cargo de la Profesora: Jhoselyn Pizano Villanueva en los meses setiembre, octubre y noviembre demostrando responsabilidad y cumplimiento.

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

Nuevo Chimbote 10 de octubre del 2021

Atentamente

~



Firma del Director(a)

Máximo Briones Vargas

Anexo 4: Formatos de consentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Leydi Hidalgo Hernandez Ramirez, padre de familia de la Institución educativa "MARIA MONTESSORI" -NUEVO CHIMBOTE con DNI 41527107, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** realizado por la estudiante YUPAQUI VELASQUEZ ARACELY del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Leydi Hidalgo Hernandez Ramirez

Nombre del participante

[Firma]

Firma del participante

Yupanqui Velásquez Aracely

Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

[Firma]

Firma

Fecha: 28/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Anthony Pinedo Rojas, padre de familia de la Institución educativa "MARIA MONTESSORI" -NUEVO CHIMBOTE con DNI 71810324, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** realizado por la estudiante YUPAQUI VELASQUEZ ARACELY del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Anthony Pinedo Rojas
Nombre del participante

[Firma]
Firma del participante

Yupanqui Velásquez Aracely
Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

[Firma]
Firma

Fecha: 20/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo ADRIAN SOSA PEREZ, padre de familia de la Institución educativa "MARIA MONTESSORI" -NUEVO CHIMBOTE con DNI 71812680, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** realizado por la estudiante YUPAQUI VELASQUEZ ARACELY del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

ADRIAN SOSA PEREZ

Nombre del participante

Firma del participante

Yupanqui Velásquez Aracely

Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 29/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo FABIO Gonzales Tapia....., padre de familia de la Institución educativa "MARIA MONTESSORI" -NUEVO CHIMBOTE con DNI.....71246082....., acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** realizado por la estudiante YUPAQUI VELASQUEZ ARACELY del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Fabio Gonzales Tapia

Nombre del participante

Firma del participante

Yupanqui Velásquez Aracely

Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 29/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo ANGELICA MESIA RAMOS....., padre de familia de la Institución educativa "MARIA MONTESSORI" -NUEVO CHIMBOTE con DNI.....7119441....., acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** realizado por la estudiante YUPAQUI VELASQUEZ ARACELY del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

ANGELICA MESIA RAMOS

Nombre del participante

Firma del participante

Yupanqui Velásquez Aracely

Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

Firma

Fecha: 28/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Mastacero León Lionel....., padre de familia de la Institución educativa "MARIA MONTESSORI" -NUEVO CHIMBOTE con DNI...32959528....., acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** realizado por la estudiante YUPAQUI VELASQUEZ ARACELY del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Mastacero León Lionel
Nombre del participante

[Firma]
Firma del participante

Yupanqui Velásquez Aracely
Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

[Firma]
Firma

Fecha: 28/10/2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Loria Reyna Venturo, padre de familia de la Institución educativa "MARIA MONTESSORI" -NUEVO CHIMBOTE con DNI 32630852, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** realizado por la estudiante YUPAQUI VELASQUEZ ARACELY del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Loria Reyna Venturo
Nombre del participante

[Firma]
Firma del participante

Yupanqui Velásquez Aracely
Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

[Firma]
Firma

Fecha: 29/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Pablo Silva Varquez....., padre de familia de la Institución educativa "MARIA MONTESSORI" -NUEVO CHIMBOTE con DNI. 72.247180....., acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** realizado por la estudiante YUPAQUI VELASQUEZ ARACELY del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Pablo Silva Varquez

Nombre del participante

Pablo Silva Varquez

Firma del participante

Yupanqui Velásquez Aracely

Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

Yupanqui Velásquez Aracely

Firma

Fecha: 29/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Parades Bastillo Isabel, padre de familia de la Institución educativa "MARIA MONTESSORI" -NUEVO CHIMBOTE con DNI. 70332728, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** realizado por la estudiante YUPAQUI VELASQUEZ ARACELY del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Parades Bastillo Isabel

Nombre del participante

[Firma]

Firma del participante

Yupanqui Velásquez Aracely

Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

[Firma]

Firma

Fecha: 28/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Riguel Astañeda Peredes, padre de familia de la Institución educativa "MARÍA MONTESSORI" -NUEVO CHIMBOTE con DNI 61802403, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** realizado por la estudiante YUPAQUI VELASQUEZ ARACELY del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Riguel Astañeda Peredes
Nombre del participante

Riguel Astañeda Peredes
Firma del participante

Yupanqui Velásquez Aracely
Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

Yupanqui Velásquez Aracely
Firma

Fecha: 28/10 /2021



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Jhon García Chauca, padre de familia de la Institución educativa "MARIA MONTESSORI" -NUEVO CHIMBOTE con DNI. 32803201, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** realizado por la estudiante YUPAQUI VELASQUEZ ARACELY del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Jhon García Chauca
Nombre del participante

[Firma]
Firma del participante

Yupanqui Velásquez Aracely
Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

[Firma]
Firma

Fecha: 29/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo INGRID PAREDES MINAYA, padre de familia de la Institución educativa "MARIA MONTESSORI" -NUEVO CHIMBOTE con DNI 46613675, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** realizado por la estudiante YUPAQUI VELASQUEZ ARACELY del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

INGRID PAREDES MINAYA
Nombre del participante

[Firma]
Firma del participante

Yupanqui Velásquez Aracely
Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

[Firma]
Firma

Fecha: 28/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Julia Castro Ruiz, padre de familia de la Institución educativa "MARIA MONTESSORI" -NUEVO CHIMBOTE con DNI 71902403, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** realizado por la estudiante YUPAQUI VELASQUEZ ARACELY del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Julia Castro Ruiz
Nombre del participante

Julia
Firma del participante

Yupanqui Velásquez Aracely
Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

[Firma]
Firma

Fecha: 28/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Juan Velasquez Pino, padre de familia de la Institución educativa "MARIA MONTESSORI" -NUEVO CHIMBOTE con DNI...23307153, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** realizado por la estudiante YUPAQUI VELASQUEZ ARACELY del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Juan Velasquez Pino.
Nombre del participante

[Firma]
Firma del participante

Yupanqui Velásquez Aracely
Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

[Firma]
Firma

Fecha: 29/10 /2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente lista de cotejo es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 4 años que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en la lista de cotejo será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Catherine Pierina Rubi Garcia, padre de familia de la Institución educativa "MARIA MONTESSORI" -NUEVO CHIMBOTE con DNI. 70015010, acepto que mi menor hijo formé parte de la investigación titulada: **JUEGOS MOTORES Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARÍA MONTESSORI" NUEVO CHIMBOTE-ANCASH -2021** realizado por la estudiante YUPAQUI VELASQUEZ ARACELY del VIII ciclo de educación inicial en la universidad católica los ángeles de Chimbote

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo del estudio. La investigadora me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Catherine Pierina Rubi Garcia
Nombre del participante

[Firma]
Firma del participante

Yupanqui Velásquez Aracely
Nombre de la persona que
Obtiene el consentimiento

[Firma]
Firma

Fecha: 28/10 /2021

**Anexo 5: Pantallazos de la tabulación de los datos
PRE TEST**

SOCIODEMOGRAFICAS						COORDINACION					
Nombre y Apellidos	Fecha	Codigo de estudiante	Sexo	Ciclo	Edad	P1	P2	P3	P4	P5	TOTAL
Código 01	18/10/2021	0-01	1	II	5	0	1	1	1	0	3
Código 02	18/10/2021	0-02	1	II	5	1	0	0	1	1	3
Código 03	18/10/2021	0-03	1	II	5	0	0	1	0	1	2
Código 04	19/10/2021	0-04	2	II	5	1	0	0	0	0	1
Código 05	19/10/2021	0-05	1	II	5	1	0	1	0	1	3
Código 06	19/10/2021	0-06	2	II	5	0	0	0	0	0	0
Código 07	20/10/2021	0-07	2	II	5	0	1	1	1	0	3
Código 08	20/10/2021	0-08	2	II	5	0	0	0	0	0	0
Código 09	20/10/2021	0-09	1	II	5	0	1	0	1	0	2
Código 10	21/10/2021	0-10	1	II	5	1	0	0	1	0	2
Código 11	21/10/2021	0-11	1	II	5	0	1	0	1	0	2
Código 12	22/10/2021	0-12	2	II	5	1	0	1	0	1	3
Código 13	22/10/2021	0-13	2	II	5	1	1	1	1	1	5
Código 14	22/10/2021	0-14	2	II	5	1	0	1	1	1	4
Código 15	22/10/2021	0-15	2	II	5	0	1	0	0	1	2

EQUILIBRIO						SALTO							
P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL	P11	P12	P13	P14	P15	TOTAL	TOTAL GENERAL	CATEGORIA
1	1	0	1	0	3	1	1	0	1	0	3	9	PROCESO
0	0	1	1	0	2	1	0	0	1	0	2	7	PROCESO
0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	2	5	INICIO
0	0	1	1	0	2	0	1	0	1	0	2	5	INICIO
1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4	INICIO
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	INICIO
1	0	1	0	0	2	1	1	0	1	1	4	9	PROCESO
0	1	1	0	1	3	0	0	1	0	0	1	4	INICIO
1	1	0	0	0	2	1	1	0	0	0	2	6	PROCESO
1	0	0	0	1	2	1	0	0	0	0	1	5	INICIO
0	1	0	1	0	2	1	0	0	0	0	1	5	INICIO
0	0	1	0	1	2	1	1	0	1	1	4	9	PROCESO
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15	LOGRO
0	1	0	1	1	3	0	1	1	0	1	3	10	PROCESO
0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	2	5	INICIO

POST TEST

SECCION 1 SECCION 2 SECCION 3 SECCION 4 SECCION 5

COORDINACIÓN

ID	EDAD	Sexo	Lanza objetos sobre una caja, alternado la mano derecha e izquierda.	Patea pelotas de trapo alternado su pie derecho e izquierdo	Camina haciendo rebotar una pelota sobre el piso.	Realiza saltos dentro y fuera de objetos.	Rueda objetos sobre una manta utilizando los brazos.	TOTAL
1	5	1	0	0	1	0	1	2
2	5	1	0	1	0	1	0	2
3	5	1	1	0	0	1	1	3
4	5	2	1	1	1	0	1	4
5	5	1	1	0	1	1	1	4
6	5	2	1	1	1	0	0	3
7	5	2	1	0	1	1	0	3
8	5	2	0	1	1	0	1	3
9	5	1	1	1	1	1	1	5
10	5	1	0	1	0	1	1	3
11	5	1	1	1	1	1	1	5
12	5	2	0	1	1	1	1	4
13	5	1	1	1	1	1	1	5
14	5	1	1	1	1	0	1	4
15	5	2	0	1	1	1	1	4

SECCION 6

SECCION 7

SECCION 8

SECCION 9

SECCION 10

EQUILIBRIO

Se para en un solo pie sin apoyo por 10 segundos o más.	Camina sobre la línea blanca manteniendo el equilibrio.	Se mueve por diferentes lugares, manteniendo equilibrio, en sus desplazamientos.	Camina con un objeto sobre la cabeza con los brazos extendidos.	Camina sobre figuras geométricas dibujadas en el piso sin salir.	TOTAL
0	1	1	1	1	4
0	1	1	1	1	4
1	1	1	1	1	5
1	1	1	1	1	5
1	1	1	1	1	5
1	1	1	1	1	5
1	0	0	1	1	3
1	1	1	1	1	5
0	1	1	1	0	3
1	1	1	1	1	5
1	1	1	1	1	5
1	1	0	0	1	3
1	1	1	1	1	5
1	1	1	0	1	4
1	1	1	1	1	5

SECCION 11 SECCION 12 SECCION 13 SECCION 14 SECCION 15

SALTO						TOTAL GENERAL	CATEGORIA
Salta con un solo pie y dos pies hacia adelante.	Salta alternando los dos pies dentro de círculos pintados.	Salta con dos pies juntos sobre el mismo lugar.	Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura.	Salta en un pie, tres o más veces sin apoyo.	TOTAL		
1	1	1	1	1	5	11	LOGRO
1	1	1	1	1	5	11	LOGRO
1	1	1	1	1	5	13	LOGRO
1	0	1	0	1	3	12	LOGRO
1	1	1	1	1	5	14	LOGRO
1	1	1	1	1	5	13	LOGRO
1	1	0	1	0	3	9	PROCESO
1	1	1	1	1	5	13	LOGRO
1	1	1	1	0	4	12	LOGRO
1	1	1	1	1	5	13	LOGRO
1	1	1	1	1	5	15	LOGRO
1	0	0	0	0	1	8	PROCESO
1	1	1	1	1	5	15	LOGRO
1	0	0	1	1	3	11	LOGRO
1	1	1	1	1	5	14	LOGRO

Anexo 6: Sesiones o talleres desarrollado

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 01

I. DATO INFORMATIVOS


- 1.1 I.E. : MARÍA MONTESORI
 1.2 SECCIÓN : Los genios
 1.3 GRADO/EDAD : 5 Años
 1.4 TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
 1.5 PRACTICANTE : Yupanqui Velásquez Aracely Rocío
 1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Jugamos y nos divertimos con la pelota”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	Capacidades	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Coordina sus movimientos corporales al realizar movimientos	Desarrolla el ritmo, la coordinación y la potencia impulsora de los miembros inferiores	Envía video del niño desarrollando su ritmo y coordinación.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-La docente da la bienvenida a los niños y padres de familia utilizando como medio el celular (WhatsApp). Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial e invita a los papás y mamás que participen entonando la canción: https://www.youtube.com/watch?v=DYmyZOWSjeE</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trató la canción? ¿Qué dice de la pelota? ¿Qué se hace con la pelota? ¿Para qué sirve la pelota? ¿Qué puedo hacer con la pelota?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo y registro mi asistencia. ➤ Escucho con atención las indicaciones <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy van a caminar sobre superficies siguiendo direcciones.</p>	Video	10m.
Expresividad motriz	<p>La docente invita a los familiares que acompañan al niño/ niña y los orienta sobre el juego: “Camino siguiendo direcciones”.</p> <p>Coordina con los familiares para adaptar un espacio para realizar el juego, luego da las indicaciones antes de iniciar el juego. Deben trazar figuras geométricas</p> <p>Inician el juego:</p>	Tiza Pelota	25m

	 <p>Según las indicaciones los niños/niñas, deben caminar sobre las líneas que unen las figuras geométricas, desde el punto de inicio hasta llegar a la meta. Regresan caminando hasta el punto inicial. Regresan al punto inicial caminando, para empezar nuevamente. Ahora, cogen un objeto y deben caminar desde el punto inicial sobre cada figura geométrica. Nuevamente cogen otro objeto caminan por otras figuras geométricas hasta llegar a la meta y dejan el objeto. Regresan caminando al punto inicial y concluye el juego. Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué actividad realizaron hoy? ¿Cómo se llama el juego? ¿Qué obtuviste al realizar el juego?</p>		
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=YyrKTgGRr-Q Los niños se ponen de rodillas en el suelo con la cabeza agachada y los brazos extendidos hacia adelante. Luego, iremos levantándonos poco a poco del suelo, haciendo cómo si nuestros brazos fueran las ramas del árbol y el resto de nuestro cuerpo el tronco.</p>	Audio	5m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los padres entrega a cada niño una hoja de papel bond, para que dibuje las acciones que fueron de su agrado durante el desarrollo de la actividad, luego deberán pintar su dibujo.</p>	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron al participar? ¿Les gustó realizar carreras en zig zag? ¿Qué les gustó más de todo lo realizado? Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicit a los estudiantes por los logros obtenidos..</p>		5m

REFERENCIAS:

MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Básica Inicial. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Desarrolla el ritmo, la coordinación y la potencia impulsora de los miembros inferiores					
		Camina sobre línea pateando una pelota		Camina sobre líneas curvas de las figuras		Participa con entusiasmo al realizar cada actividad.	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Código 1	X			x		X
02	Código 2	X			X		X
03	Código 3	X			x	X	
04	Código 4	X		X			x
05	Código 5		x	X		X	
06	Código 6	x			x	X	
07	Código 7	x			x	X	
08	Código 8	X			X		X
09	Código 9			X			X
10	Código 10		X		X	X	
11	Código 11		X	X		X	
12	Código 12		X	X			X
13	Código 13	X		X			X
14	Código 14	X		x			X
15	Código 15	x			X		X

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Código 001	A	B	B	B
02	Código 002	A	B	B	B
03	Código 003	A	B	A	A
04	Código 004	A	A	B	A
05	Código 005	B	A	A	A
06	Código 006	A	B	A	A
07	Código 007	A	B	A	A
08	Código 008	A	B	B	B
09	Código 009	A	A	B	A
10	Código 010	B	B	A	B
11	Código 011	B	A	A	A
12	Código 012	B	A	B	B
13	Código 013	A	A	B	A
14	Código 014	A	A	B	A
15	Código 015	A	B	B	B

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 02

I. DATO INFORMATIVOS

- 1.1 I.E. : MARÍA MONTESORI
 1.2 SECCIÓN : Los genios
 1.3 GRADO/EDAD : 5 Años
 1.4 TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
 1.5 PRACTICANTE : Yupanqui Velásquez Aracely Rocío
 1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Me gozo al patear con los dos pies”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Coordina sus movimientos corporales al realizar movimientos	Rebota la pelota mientras camina.	Envía un video del niño rebotando su pelota mientras camina.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda a los estudiantes y padres de familia por intermedio del celular y los mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; será enviado por el WhatsApp para su revisión respectiva.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial e indica a los papás y mamás que participen entonando la canción que se observa en el video: https://www.youtube.com/watch?v=JfP2znZg6Qg</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trató en el video? ¿Conoces tú derecha e izquierda? ¿Practicas pataditas alternando tus pies? ¿Podrás patear con cada uno de tus pies pelotas? ¿Qué rol desempeñará tu pie derecho e izquierdo al practicar pataditas?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos a practicar pataditas utilizando la mano derecha e izquierda</p>	Video	10m.

Expresividad motriz	<p>La docente solicita al familiar que acompaña al niño o niña, a apoyar en el desarrollo del juego, en parejas familiar-niño o niña: “Jugamos con la pelota”.</p> <p>-Forman una pareja: papá, mamá, con niño o niña, según sea el caso. Deben trazar una línea de inicio y otra de llegada.</p> <p>-Una persona será la guía, mientras que la otra hará la actividad.</p> <p>-Listos: A la voz de inicien, deberán partir desde la línea de inicio pateando la pelota con el pie derecho, hasta llegar a la línea de llegada.</p> <div data-bbox="651 613 884 882" data-label="Image"> </div> <p>Una vez que llegan, empiezan el regreso, nuevamente pateando la pelota, pero con el pie izquierdo hasta llegar a la línea de inicio.</p> <p>Ahora se juntan de dos; a la orden salen pateando la pelota de trapo pateando un participante hacia el otro utilizando el pie derecho e izquierdo, según sea el caso, hasta llegar a la línea de meta. Una vez que han llegado inician el retorno siguiendo el mismo procedimiento.</p> <p>Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	Objetos Pelota de trapo	25m
Relajación	Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkOfrjbo7E <u>Caminan lentamente como si fuesen un robot, estirando sus brazos y sus piernas lentamente, mientras va caminando moviendo una pierna, luego la otra, sin dejar de estirarse, para relajarse los músculos.</u>	Audio	5m
Expresión gráfico-plástica	La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja de papel bond, e inicie a dibujar las actividades que más les haya gustado y posteriormente pintar dicho dibujo.	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó participar de la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó? Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicitamos a los estudiantes por los logros obtenidos.		5m

REFERENCIAS:

MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Básica Inicial. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante	Ítems					
	Nombre y apellidos	Rebota la pelota mientras camina.					
		Patea la pelota con el pie derecho hacia adelante.		Patea la pelota con el pie izquierdo hacia adelante.		Patea con el pie derecho e izquierdo hacia adelante.	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Código 1	X		X			x
02	Código 2		X	x		x	
03	Código 3	X			X		X
04	Código 4	X			X	x	
05	Código 5	X			x		X
06	Código 6		x	X		x	
07	Código 7		X		X	X	
08	Código 8		X	x		X	
09	Código 9	X		X			x
10	Código 10		X	X		X	
11	Código 11	X			X	X	
12	Código 12	X			x	X	
13	Código 13		X	X		X	
14	Código 14	X			X	X	
15	Código 15		X	X		X	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Código 001	A	B	B	B
02	Código 002	B	A	A	A
03	Código 003	A	B	B	B
04	Código 004	A	B	A	A
05	Código 005	A	B	B	B
06	Código 006	B	A	A	A
07	Código 007	B	B	A	B
08	Código 008	B	A	A	A
09	Código 009	A	A	B	A
10	Código 010	B	A	A	A
11	Código 011	A	B	A	A
12	Código 012	A	B	A	A
13	Código 013	B	A	A	A
14	Código 014	A	B	A	A
15	Código 015	B	A	A	A

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 03

I. DATO INFORMATIVOS


- 1.1 I.E. : MARÍA MONTESORI
- 1.2 SECCIÓN : Los genios
- 1.3 GRADO/EDAD : 5 Años
- 1.4 TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
- 1.5 PRACTICANTE : Yupanqui Velásquez Aracely Rocío
- 1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Me divierto saltando dentro y fuera de un espacio marcado”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	Capacidades	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Coordina sus movimientos corporales al realizar movimientos	Saltar entre los aros dentro y fuera	Envía video del niño saltando dentro y afuera sobre los aros.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-La docente da la bienvenida a los niños y padres de familia por medio del celular y los mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; será enviado por el WhatsApp para su revisión respectiva.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial e indica a los papás y mamás que participen entonando la canción que se observa en el video: https://www.youtube.com/watch?v=Gep6ZfCImpl</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trató la canción? ¿Sabes cuándo se está dentro de una superficie? ¿Has practicado saltos? ¿Podrás realizar saltos sin salirte de un espacio marcado? ¿Qué importante es realizar saltos?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos a practicar saltos dentro y fuera de objetos,</p>	Video	10m.

<p>Expresividad motriz</p>	<p>La docente solicita al familiar que acompaña al niño o niña, a apoyar en el desarrollo del juego: “El salto en el ula ula”.</p> <p>-Listos: al iniciar deben seguir las indicaciones que corresponden (Deben poner sobre el suelo los ula ula en forma consecutiva).</p> <p>Los niños/niñas deben ir saltando con un pie de un círculo a otro, de manera consecutiva, a la ida debe hacerlo con el pie derecho y al regreso con el pie izquierdo.</p>  <p>Nuevamente, debe iniciar otra actividad de saltos; está vez lo hará con ambos pies, saltando de ula ula en ula ula.</p> <p>Deben realizar los saltos tratando de no pisar los ula ula.</p> <p>El que llega primero será el vencedor.</p> <p>Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	<p>Objetos</p> <p>Ula ula</p>	<p>25m</p>
<p>Relajación</p>	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E</p> <p><u>Los niños/niñas se colocan en el suelo boca abajo y que el sol está a punto de esconderse y que todos deben dormir, por lo que deben esconder sus piernas y brazos muy despacio hasta ponerlos debajo de su espalda. Luego, empieza a amanecer y deben de sacar sus piernas y brazos de nuevo.</u></p>	<p>Audio</p>	<p>5m</p>
<p>Expresión gráfico-plástica</p>	<p>La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja de papel bond, para que dibuje las acciones que fue de su agrado durante el desarrollo de la actividad, luego deberá pintar su dibujo.</p>	<p>Papel bond, lápiz, colores</p>	<p>15m</p>
<p>Cierre</p>	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó participar de la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <p>Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo.</p> <p>Felicita a los estudiantes por los logros obtenidos.</p>		<p>5m</p>

REFERENCIAS:

MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Básica Inicial. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante	Ítems					
	Nombre y apellidos	Saltar entre los aros dentro y fuera					
		Salta dentro del ula ula sin salir.		Salta dentro y fuera del ula, sin perder el equilibrio		Dibuja y pinta lo que más le gustó de la actividad realizada	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Código 1		X	X		x	
02	Código 2		X		X		X
03	Código 3	X			X	X	
04	Código 4		X	X			x
05	Código 5	X			X	X	
06	Código 6		x	X		X	
07	Código 7		X	X		X	
08	Código 8		X	X		X	
09	Código 9	X		X			X
10	Código 10	X			X		X
11	Código 11	X			x	x	
12	Código 12		X	X		X	
13	Código 13	x			x	x	
14	Código 14	X			X	X	
15	Código 15	x			x	x	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Código 001	B	A	A	A
02	Código 002	B	A	B	B
03	Código 003	B	B	A	B
04	Código 004	B	A	B	A
05	Código 005	A	B	A	A
06	Código 006	B	A	A	A
07	Código 007	A	A	B	A
08	Código 008	B	A	A	A
09	Código 009	A	A	B	A
10	Código 010	B	B	A	B
11	Código 011	A	B	A	A
12	Código 012	B	B	A	A
13	Código 013	A	B	A	A
14	Código 014	A	B	A	A
15	Código 015	A	B	A	A

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 04

I. DATO INFORMATIVOS


- 1.1 I.E. : MARÍA MONTESORI
 1.2 SECCIÓN : Los genios
 1.3 GRADO/EDAD : 5 Años
 1.4 TEMPORALIZACIÓN: 60 minutos
 1.5 PRACTICANTE : Yupanqui Velásquez Aracely Rocío
 1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Me divierto rodando el campo”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Coordina sus movimientos corporales al realizar movimientos	coordina los brazos al rodar en una colchoneta.	Envía video del niño coordinando los brazos al rodar en una colchoneta	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	-La docente saluda a los niños y padres de familia haciendo uso del celular. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; será enviado por el WhatsApp para su revisión respectiva. -Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial e indica a los papás y mamás que participen entonando la canción que se observa en el video: https://www.youtube.com/watch?v=0479N4GFeUk -Realizan preguntas: ¿De qué se trató la canción? ¿Cómo se hace un rodamiento? ¿Qué se puede rodar? ¿Para qué haremos rodamientos? ¿Qué objetos podrás rodar? La docente propone acuerdos de convivencia virtual: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos a realizar rodamientos de pelotas	Video	10m.
Expresividad motriz	La docente solicita al familiar que acompaña al niño o niña, a apoyar en el desarrollo del juego. -Deberá tender una manta u otro material parecido para realizar el juego. -Deberá tener una pelota grande para realizar la actividad.	Objetos Pelota	25m

	<p>-Trazará una línea de inicio y una de llegada. Según la indicación: El niño/niña inicia su desplazamiento haciendo rodar la pelota de un extremo a otro, utilizando solo la mano derecha.</p>  <p>Ahora utilizando la mano izquierda inicia el regreso de rodamiento de la pelota hacia el punto de inicio. Cambia de posición de rodamiento, ahora debe llevar rodando la pelota utilizando las dos manos, ida y vuelta. Al terminar se felicita al participante por su buen desempeño. Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>		
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=C8Nq4FQY5B4 <u>Pedimos a los niños/niñas que cierren los ojos, imagínense que se convierten en globo, mientras toman aire,</u> luego, expulsan el aire lentamente. Pueden repetir esto varias veces con lentitud y tranquilidad.</p>	Audio	5m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja de papel bond, para que dibuje las acciones que fue de su agrado durante el desarrollo de la actividad, luego deberá pintar su dibujo.</p>	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó participar de la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó? Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicita a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide hasta la próxima actividad.</p>		5m

REFERENCIAS:

MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Básica Inicial. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante	Ítems					
	Nombre y apellidos	coordina los brazos al rodar en una colchoneta.					
		Rueda coordinadamente		Utiliza los brazos para rodar .		Rueda una pelota utilizando las dos manos.	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Código 1		X		x	X	
02	Código 2		X	x		X	
03	Código 3	X			X	X	
04	Código 4		X	x			X
05	Código 5	X			X	X	
06	Código 6		x		X	X	
07	Código 7	X			x	X	
08	Código 8		X	x			X
09	Código 9	x		X			X
10	Código 10	x			x	X	
11	Código 11	x			x	X	
12	Código 12	X		X			X
13	Código 13	x			X	X	
14	Código 14	X			x		X
15	Código 15	X			X	X	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Código 001	B	B	A	B
02	Código 002	B	A	A	A
03	Código 003	A	B	A	A
04	Código 004	B	A	B	B
05	Código 005	A	B	A	A
06	Código 006	B	B	A	B
07	Código 007	A	B	A	A
08	Código 008	B	A	B	B
09	Código 009	A	A	B	A
10	Código 010	A	B	A	A
11	Código 011	A	B	A	A
12	Código 012	A	A	B	A
13	Código 013	A	B	A	A
14	Código 014	A	B	B	B
15	Código 015	A	B	A	A

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 05

I. DATO INFORMATIVOS


- 1.1. I.E. : MARÍA MONTESORI
 1.2. SECCIÓN : Los genios
 1.3. GRADO/EDAD : 5 Años
 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
 1.5. PRACTICANTE : Yupanqui Velásquez Aracely Rocío
 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Me divierto lanzando objetos sobre una caja”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	coordina sus movimientos corporales al realizar movimientos	Lanza objetos una caja con la mano derecha derecha e izquierda	Envía video de los niños/niñas participando en el juego “Lanzamos objetos sobre una caja”	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda a los niños y padres de familia por medio del celular y los mensajes de WhatsApp. Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas; será enviado por el WhatsApp para su revisión respectiva.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial e indica a los papás y mamás que participen entonando la canción que se observa en el video: https://www.youtube.com/watch?v=0479N4GFeUk</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trató en el video? ¿Conoces tú cuerpo? ¿Conoces tú derecha e izquierda? ¿Para qué servirá cada conocer la derecha e izquierda? ¿Qué rol desempeñará la mano derecha y la mano izquierda?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual: ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar.</p> <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos a practicar lanzamiento utilizando la mano derecha e izquierda</p>	Video	10m.

<p>Expresividad motriz</p>	<p>La docente solicita al familiar que acompaña al niño o niña, a apoyar en el desarrollo del juego, en parejas familiar-niño o niña: “Lanza objetos hacia una caja”.</p> <p>-Forman una pareja: papá, mamá, con niño o niña, según sea el caso.</p> <p>-Una persona será la guía, mientras que la otra hará la actividad.</p> <p>-Listos: todos deben tener una caja o cesto, el cual deben colocar delante del participante.</p>  <p>A la orden, deben lanzar la pelota con la mano derecha y encestar, en caso no lo logre debe realizarlo de nuevo.</p> <p>Luego, deberá realizar el lanzamiento con la mano izquierda y encestar la pelota.</p> <p>Hacen un cambio de posiciones y vuelven a lanzar con la mano derecha y después con la mano izquierda.</p> <p>Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>	<p>Objetos Cesto</p>	<p>25m</p>
<p>Relajación</p>	<p>Con la ayuda de una melodía: https://www.youtube.com/watch?v=an60NyBayzE</p> <p>Los niños/niñas se sientan, se ponen en una posición cómoda, ahora inspiran por la nariz y exhalan por la boca. Puede poner su mano en el pecho y la otra en el estómago, para poder observar cuál de los dos se mueve. Nuevamente puede repetir este ejercicio.</p>	<p>Audio</p>	<p>5m</p>
<p>Expresión gráfico-plástica</p>	<p>La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja de papel bond, para que dibuje las acciones que fue de su agrado durante el desarrollo de la actividad, luego deberá pintar su dibujo.</p>	<p>Papel bond, lápiz, colores</p>	<p>15m</p>
<p>Cierre</p>	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó participar de la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <p>Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo.</p> <p>Felicita a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide hasta la próxima actividad.</p>		<p>5m</p>

REFERENCIAS:

MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Básica Inicial. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante	Ítems					
	Nombre y apellidos	Lanza objetos sobre una caja con la mano derecha e izquierda					
		Lanza objetos sobre un cesto con la mano derecha.		Lanza objetos sobre un cesto con la mano izquierda.		Dibuja y pinta lo que más le gustó de la actividad realizada.	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Código: 1		X	X		x	
02	Código :2		x	x			X
03	Código 3	X			X	x	
04	Código 4		x	x			X
05	Código 5	X			X	x	
06	Código 6		x		x	x	
07	Código 7		X		X	X	
08	Código 8		X	X		X	
09	Código 9	x		x			X
10	Código 10	x			X	X	
11	Código 11	X			X	x	
12	Código 12	X		x			x
13	Código 13	x			X	x	
14	Código 14	x		x		x	
15	Código 15	x			x	x	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Código 001	B	A	A	A
02	Código 002	B	A	B	B
03	Código 003	A	B	A	A
04	Código 004	B	A	B	A
05	Código 005	A	B	A	A
06	Código 006	B	B	A	B
07	Código 007	B	B	A	B
08	Código 008	B	A	A	A
09	Código 009	A	A	B	A
10	Código 010	A	B	A	A
11	Código 011	A	B	A	A
12	Código 012	A	A	B	A
13	Código 013	A	B	A	A
14	Código 014	A	B	A	A
15	Código 015	A	B	A	A

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 6

I. DATO INFORMATIVOS


- 1.1. I.E. : MARÍA MONTESORI
 1.2. SECCIÓN : Los genios
 1.3. GRADO/EDAD : 5 Años
 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
 1.5. PRACTICANTE : Yupanqui Velásquez Aracely Rocío
 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Que divertido: Me paro en un pie”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Domina su equilibrio al realizar actividades	Se para en un solo pie sin apoyo por 10 segundos o más.	Enviar video del niño participando del juego me paro en un pie.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-La docente da la bienvenida a los niños y padres de familia utilizando como medio el celular (WhatsApp). Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial e invita a los papás y mamás que participen entonando la canción: https://www.youtube.com/watch?v=x6SDOmed3U4</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trató la canción? ¿Por qué jugamos? ¿Para qué jugamos? ¿Puedes pararte en un pie? ¿Cómo realizamos ejercicios?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar mis tareas. ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy van a practicar en pararse en un pie.</p>	Video	10m.
Expresividad motriz	<p>La docente invita a los familiares que acompañan al niño/ niña y los orienta sobre el juego: “Me paro en un pie”.</p> <p>Coordina con los familiares para adaptar un espacio para realizar el juego, luego da las indicaciones antes de iniciar el juego.</p> <p>-Todos los niños/niñas de ponen de pie y escuchan atentamente.</p> <p>La docente pone la música y todos se mueven, a la voz de alto se quedan parados.</p>	Música	25m

	<p>Nuevamente, empiezan a moverse y a la de alto, todos se paran en un pie y cuentan hasta 5. Al termino cambian de pie y cuentan hasta 5.</p>  <p>Se mueven y a la voz de alto, se paran en un pie y cuentan hasta 10, luego cambian al otro pie. Finalmente, se mueven y a la voz de alto se paran en un pie y cuentan hasta 15; luego cambian de pie y cuentan hasta 15. Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué actividades realizaron el día de hoy? ¿A qué jugaron todos los niños/niñas? ¿Qué se logró al realizar el juego?</p>		
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E <u>Los niños/niñas se colocan en el suelo boca abajo y que el sol está a punto de esconderse y que todos deben dormir, por lo que deben esconder sus piernas y brazos muy despacio hasta ponerlos debajo de su espalda. Luego, empieza a amanecer y deben de sacar sus piernas y brazos de nuevo.</u></p>	Audio almohada	5m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los padres hace que cada niño/niña, deben tomar una hoja de papel bond, para que dibujen su cuerpo y señale sus partes, luego deberán pintar su dibujo.</p>	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron al participar? ¿Les gustó participar de los juegos? ¿Qué les gustó más del juego? Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicit a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide</p>		5m

REFERENCIAS:

MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Básica Inicial. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Se para en un solo pie sin apoyo por 10 segundos o más.					
		Se para en un pie y se para en un pie (cuenta hasta 5)		Se para en un pie y se para en un pie (cuenta hasta 10)		Se para en un pie y se para en un pie (cuenta hasta 15)	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Código 1		X		X	x	
02	Código 2		X	x			x
03	Código 3	x			x	x	
04	Código 4		X	x			X
05	Código 5	x			x	x	
06	Código 6		X	X		x	
07	Código 7		X	X		x	
08	Código 8		x	x		X	
09	Código 9	X			x		X
10	Código 10	X			X	x	
11	Código 11	x			X	x	
12	Código 12		x	x		x	
13	Código 13	x			X	x	
14	Código 14	X			X	X	
15	Código 15	x			X	x	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

Nº	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Código 001	B	B	A	B
02	Código 002	B	A	B	B
03	Código 003	A	B	A	A
04	Código 004	B	A	B	A
05	Código 005	A	B	A	A
06	Código 006	B	A	A	A
07	Código 007	B	A	A	A
08	Código 008	B	A	A	A
09	Código 009	A	B	B	B
10	Código 010	A	B	A	A
11	Código 011	A	B	A	A
12	Código 012	B	A	A	A
13	Código 013	A	B	A	A
14	Código 014	A	B	A	A
15	Código 015	A	B	A	A

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 7

I. DATO INFORMATIVOS



- 1.1 I.E. : MARÍA MONTESORI
- 1.2 SECCIÓN : Los genios
- 1.3 GRADO/EDAD : 5 Años
- 1.4 TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
- 1.5 PRACTICANTE : Yupanqui Velásquez Aracely Rocío
- 1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Mantengo mi equilibrio sobre línea blanca”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Domina su equilibrio al realizar actividades	Caminando sobre la línea blanca manteniéndose en equilibrio	Envía video del niño participando en mantengo mi equilibrio sobre la línea blanca.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>La docente da la bienvenida a los niños y padres de familia utilizando como medio el celular (WhatsApp). Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial e invita a los papás y mamás que participen entonando la canción: https://www.youtube.com/watch?v=XanP7ZL29k8</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trató la canción? ¿Qué dice del juego? ¿A qué te invita? ¿Puedes jugar con los demás? ¿Cómo debes jugar?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Me esfuerzo para realizar bien los juegos ➤ Saludo y registro mi asistencia. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy van a caminar sobre líneas rectas.</p>	Video	10m.
Expresividad motriz	<p>La docente invita a los familiares que acompañan al niño/ niña y los orienta sobre el juego: “Me divierto en equilibrio”.</p> <p>Coordina con los familiares para adaptar un espacio para realizar el juego, luego da las indicaciones antes de iniciar el juego.</p> <p>Trazan una línea sobre el piso y en un extremo final coloca un juguete. También trazan un círculo.</p> <p>Inician el juego; al ritmo de la música, siguen las indicaciones: Los niños/niñas, caminan con los brazos extendidos sobre la línea recta, al llegar al final cogen el juguete que estuvo allí.</p>	Música Juguete	25m

	 <p>Ahora, con el juguete en la mano, extienden los brazos y pasan a caminar sobre las líneas del círculo.</p>  <p>Luego, lo hace saltando en dos pies, manteniéndose en la línea recta y luego en el círculo. Finalmente, lo hace gateando, muy despacio. Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué actividades realizaron hoy? ¿Cómo se llama el juego? ¿Qué partes del cuerpo trabajaron al jugar?</p>		
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=oEkQfrjbo7E <u>Caminan lentamente como si fuesen un robot, estirando sus brazos y sus piernas lentamente, mientras va caminando moviendo una pierna, luego la otra, sin dejar de estirarse, para relajarse los músculos.</u></p>	Audio	5m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja de papel bond, para que dibuje las acciones que fueron de su agrado durante el desarrollo de la actividad, luego deberá pintar su dibujo.</p>	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó participar de la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó? Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicitación a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide</p>		5m

REFERENCIAS:

MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Básica Inicial. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante	Ítems					
	Nombre y apellidos	Camina sobre la línea blanca manteniéndose en equilibrio					
		Camina sobre líneas rectas manteniéndose en equilibrio		Camina sobre líneas rectas con los brazos abiertos.		Camina sobre líneas rectas con los brazos extendidos.	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Código 1		X	x		X	
02	Código 2		X	x		x	
03	Código 3	x			X	X	
04	Código 4		X	x			X
05	Código 5	x			X	X	
06	Código 6		x	x		x	
07	Código 7		x		X	x	
08	Código 8		X	x		X	
09	Código 9	X		X			x
10	Código 10	x			X	x	
11	Código 11	X			X	X	
12	Código 12		X	X			X
13	Código 13	X			X	X	
14	Código 14	X			X	x	
15	Código 15	X			X	x	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Código 001	B	A	A	A
02	Código 002	B	A	A	A
03	Código 003	A	B	A	A
04	Código 004	B	A	B	A
05	Código 005	A	B	A	A
06	Código 006	B	A	A	A
07	Código 007	B	B	A	B
08	Código 008	B	A	A	A
09	Código 009	A	A	B	A
10	Código 010	A	B	A	A
11	Código 011	A	B	A	A
12	Código 012	B	A	B	A
13	Código 013	A	B	A	A
14	Código 014	A	B	A	A
15	Código 015	A	B	A	A

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 08

I. DATO INFORMATIVOS


- 1.1. I.E. : MARÍA MONTESORI
 1.2. SECCIÓN : Los genios
 1.3. GRADO/EDAD : 5 Años
 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
 1.5. PRACTICANTE : Yupanqui Velásquez Aracely Rocío
 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Me gozo al jugar a las cuatro esquinas”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Domina su equilibrio al realizar actividades	Evidencia equilibrio en diversos movimientos y desplazamientos	Envía video del niño realizando distintos movimientos al desplazarse.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda a los niños y padres de familia utilizando como medio el celular (WhatsApp). Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial e invita a los papás y mamás que participen entonando la canción: https://www.youtube.com/watch?v=zxbmHsNdpkM</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trató la canción? ¿Qué dice sobre la ubicación? ¿Conoces tu derecha e izquierda? ¿Para qué sirve ubicarnos? ¿Qué puedo hacer si conozco mi derecha e izquierda?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo y registro mi asistencia. ➤ Escucho con atención las indicaciones <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy van a participar jugando ubicándose.</p>	Video	10m.
Expresividad motriz	<p>La docente invita a los familiares que acompañan al niño/ niña y los orienta sobre el juego: “Juego a las 4 esquinas”.</p> <p>Coordina con los familiares para adaptar un espacio para realizar el juego, luego da las indicaciones antes de iniciar el juego.</p> <p>Trazan un rombo.</p>	Rombo	25m

	 <p>Siguiendo órdenes de la docente el niño/niña, debe caminar hacia su derecha y cogerá el juguete y lo dejará sobre el círculo negro. Vuelve a su posición inicial y a la orden de la docente camina hacia la izquierda, coge el juguete y lo dejará sobre el círculo azul. Ahora, a la voz de juego, deberá caminar lateralmente a la derecha, cogerá el juguete y lo deja sobre el círculo negro. Vuelve a su posición inicial, a la voz de izquierda, camina lateralmente hacia la izquierda, coge el juguete y lo deja sobre el círculo azul. Finalmente, cuenta todo lo que ha recogido y lo lleva hacia el centro y da por concluido su participación. Se premia con aplausos su esfuerzo. Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué actividades realizaron el día de hoy? ¿A qué jugaron los niños y niñas? ¿Qué pudiste lograr con el juego?</p>	juguetes	
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=etpL85dgruQ <u>Los niños se echan mirando hacia arriba sobre tapetes, debe ir extendiendo sus brazos estirándose todo lo que sea posible; luego a la orden recoge sus brazos y se levanta, y camina lentamente, girando sobre su alrededor; nuevamente se echa y nuevamente estira los brazos, se levanta y continúan con sus actividades.</u></p>	Audio	5m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja de papel bond, para que dibuje las acciones que fue de su agrado durante el desarrollo de la actividad, luego deberá pintar su dibujo.</p>	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo te sentiste al jugar? ¿Les gustó participar en la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó? Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicitamos a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide hasta la próxima actividad.</p>		5m

REFERENCIAS:

MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Básica Inicial. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Evidencia equilibrio en diversos movimientos y desplazamientos					
		Evidencio equilibrios diversos.		Evidencio diversos desplazamientos.		Participa con entusiasmo al realizar la actividad	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Código 1		X	x		x	
02	Código 2		X		x	X	
03	Código 3	x			x	x	
04	Código 4		x	x			X
05	Código 5	x			X	x	
06	Código 6		x	x		X	
07	Código 7		x		X	x	
08	Código 8		X	x		x	
09	Código 9	x		X			x
10	Código 10	x			X	x	
11	Código 11	x			X	x	
12	Código 12		X	x			X
13	Código 13	x			X	x	
14	Código 14	x			X	x	
15	Código 15	X			X	X	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Código 001	B	A	A	A
02	Código 002	B	A	A	A
03	Código 003	A	B	A	A
04	Código 004	B	A	B	A
05	Código 005	A	B	A	A
06	Código 006	B	A	A	A
07	Código 007	B	B	A	B
08	Código 008	B	A	A	A
09	Código 009	A	A	B	A
10	Código 010	A	B	A	A
11	Código 011	A	B	A	A
12	Código 012	B	A	B	B
13	Código 013	A	B	A	A
14	Código 014	A	B	A	A
15	Código 015	A	B	A	A

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 09

I. DATO INFORMATIVOS


- 1.1 I.E. : MARÍA MONTESORI
 1.2 SECCIÓN : Los genios
 1.3 GRADO/EDAD : 5 Años
 1.4 TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
 1.5 PRACTICANTE : Yupanqui Velásquez Aracely Rocío
 1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Juguemos al a la resistencia”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
- SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Domina su equilibrio al realizar actividades	Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.	Envía un video del niño o niña practicando rebotes con la pelota.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda a los niños y padres de familia utilizando como medio el celular (WhatsApp). Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial e invita a los papás y mamás que participen entonando la canción: https://www.youtube.com/watch?v=7YsGchAl4ul</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trató en el video? ¿Conoces una pelota? ¿Para qué sirve la pelota? ¿Qué se hace con una pelota? ¿Podrás caminar haciendo rebotar una pelota? ¿Qué pasa con una pelota sinó la controlas bien?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual: ➤ Me esfuerzo para realizar las actividades. ➤ Escucho las indicaciones con atención.</p> <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos a practicar haciendo rebotes con la pelota, caminando.</p>	Video	10m.
Expresividad motriz	La docente solicita al familiar que acompaña al niño o niña, a apoyar en el desarrollo del juego, en parejas familiar-niño o niña: “La pelota rebota”.	Objetos Pelota	25m

	<p>-Forman una pareja: papá, mamá, con niño o niña, según sea el caso. Trazan una línea de inicio y una de llegada.</p> <p>-Una persona será la guía, mientras que la otra hará la actividad.</p> <p>-Listos: todos se colocan en la línea de inicio, y a la voz de inicien, empiezan a caminar hacia adelante haciendo rebotes con la pelota sobre el suelo, utilizando la mano derecha; al llegar a la línea de llegada, empiezan el retorno, pero utilizando la mano izquierda para hacer los rebotes.</p> <p>Culminan al llegar a la línea de inicio.</p>  <p>Ahora, hacen la variante; desde la línea de inicio, empezarán a caminar haciendo rebotes con la pelota con la mano derecha e izquierda, has llegar a la línea de llegada. Luego empiezan el regreso siguiendo el mismo procedimiento hasta llegar a la línea de inicio.</p> <p>Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué se hicieron el día de hoy? ¿A qué jugaron? ¿Qué lograste con este juego?</p>		
Relajación	<p>Con la ayuda de una melodía: https://www.youtube.com/watch?v=an60NyBayzE</p> <p>Los niños/niñas se sientan, se ponen en una posición cómoda, ahora inspiran por la nariz y exhalan por la boca. Puede poner su mano en el pecho y la otra en el estómago, para poder observar cuál de los dos se mueve. Nuevamente puede repetir este ejercicio.</p>	Audio	5m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja de papel bond, para dibujar las acciones que fueron de su agrado de su agrado durante el desarrollo de la actividad, luego deberán pintarlo.</p>	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó participar de la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <p>Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicitó a los estudiantes por los logros obtenidos.</p>		5m

REFERENCIAS:

MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Básica Inicial. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Mantiene el equilibrio al caminar con un objeto sobre la cabeza.					
		Camina hacia adelante con la pelota en la cabeza		Camina hacia atrás con la pelota en la cabeza		Camina hacia adelante y atrás con la pelota en la cabeza.	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Código 1		X	x	X		
02	Código 2		X	x	X		
03	Código 3	x			X	x	
04	Código 4		x	x			X
05	Código 5	x			X	x	
06	Código 6		X	x		X	
07	Código 7		X	x	X		
08	Código 8		X	x		x	
09	Código 9	x		x			X
10	Código 10	X			X	x	
11	Código 11	x			X	x	
12	Código 12		X	x			X
13	Código 13	x			X	X	
14	Código 14	X			X		X
15	Código 15	x			x	X	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Código 001	B	A	A	A
02	Código 002	B	A	A	A
03	Código 003	A	B	A	A
04	Código 004	B	A	B	A
05	Código 005	A	B	A	A
06	Código 006	B	A	A	A
07	Código 007	B	A	A	A
08	Código 008	B	A	A	A
09	Código 009	A	A	B	A
10	Código 010	A	B	A	A
11	Código 011	A	B	A	A
12	Código 012	B	A	B	B
13	Código 013	A	B	A	A
14	Código 014	A	B	B	B
15	Código 015	A	B	A	A

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 10

I. DATO INFORMATIVOS


- 1.1 I.E. : MARÍA MONTESORI
- 1.2 SECCIÓN : Los genios
- 1.3 GRADO/EDAD : 5 Años
- 1.4 TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
- 1.5 PRACTICANTE : Yupanqui Velásquez Aracely Rocío
- 1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Me divierto jugando y caminando”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Domina su equilibrio al realizar actividades	Camina con un objeto sobre la cabeza con los brazos extendidos.	Envía video del niño caminando con un objeto sobre su cabeza.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda a los niños y padres de familia utilizando como medio el celular (WhatsApp). Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial e invita a los papás y mamás que participen entonando la canción: https://www.youtube.com/watch?v=pldli89N3p8</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trató la canción? ¿Qué significa caminar con objetos? ¿Será fácil caminar llevando objetos en la cabeza? ¿Para qué será bueno caminar llevando objetos? ¿Para qué será bueno mantener el equilibrio?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo y registro mi asistencia. ➤ Escucho con atención las indicaciones <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy van a participar caminando con objetos sobre la cabeza y brazos extendidos.</p>	Video	10m.
Expresividad motriz	<p>La docente invita a los familiares que acompañan al niño/ niña y los orienta sobre el juego: “Caminando con un objeto sobre la cabeza”.</p> <p>Coordina con los familiares para adaptar un espacio para realizar el juego, luego da las indicaciones antes de iniciar el juego.</p> <p>Trazan una línea sobre el piso y un extremo final. También trazan un círculo.</p>	Círculos	25m

	<p>Inician el juego; al ritmo de la música, siguen las indicaciones: Los niños/niñas, caminan con un libro sobre la cabeza y sobre la línea recta, al llegar al final, luego giran y regresan hasta el punto inicial.</p>  <p>Ahora, caminan sobre la línea con los brazos extendidos y un objeto sobre la cabeza, al llegar giran y regresan hasta el punto inicial.</p> <p>Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué actividades realizaron hoy? ¿Cómo se llama el juego? ¿Qué partes del cuerpo trabajaron al jugar?</p>		
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=C8Nq4FOY5B4 Elige una posición de meditación sentado. Separa los dientes, pero mantén la boca cerrada. Tápate las orejas con los dedos índice, imagínate que eres una abeja. Inhala y en el momento de exhalar emite suavemente el sonido “mmmmmm” y de manera lenta y continua. Repite el ejercicio cinco veces.</p>	Audio	5m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los padres entrega a cada niño una hoja de papel bond, para que dibuje las acciones que fueron de su agrado durante el desarrollo de la actividad, luego deberán pintar su dibujo.</p>	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó participar de la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <p>Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicit a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide</p>		5m

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante	Ítems					
	Nombre y apellidos	Camina con un objeto sobre la cabeza con los brazos extendidos.					
		Camina con un objeto sobre la cabeza manteniendo el equilibrio	Camina con un objeto sobre la cabeza y brazos extendidos		Es feliz al realizar la actividad.		
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Código 1		X	X		x	
02	Código 2		X	x		X	
03	Código 3	x			X	x	
04	Código 4		X	x			X
05	Código 5	x			X	x	
06	Código 6		X	x		X	
07	Código 7		X	x		x	
08	Código 8		x	x		X	
09	Código 9	X		x			X
10	Código 10	x			x	X	
11	Código 11	x			X	x	
12	Código 12		X	X		X	
13	Código 13	X			X	x	
14	Código 14	X			X	x	
15	Código 15	x			X	x	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Código 001	B	A	A	A
02	Código 002	B	A	A	A
03	Código 003	A	B	A	A
04	Código 004	B	A	B	A
05	Código 005	A	B	A	A
06	Código 006	B	A	A	A
07	Código 007	B	A	A	A
08	Código 008	B	A	A	A
09	Código 009	A	A	B	B
10	Código 010	A	B	A	A
11	Código 011	A	B	A	A
12	Código 012	B	A	A	A
13	Código 013	A	B	A	A
14	Código 014	A	B	A	A
15	Código 015	A	B	A	A

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 11

I. DATO INFORMATIVOS

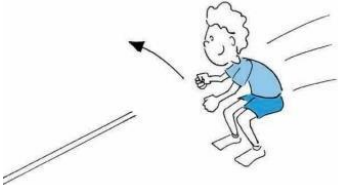
- 1.1. I.E. : MARÍA MONTESORI
 1.2. SECCIÓN : Los genios
 1.3. GRADO/EDAD : 5 Años
 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
 1.5. PRACTICANTE : Yupanqui Velásquez Aracely Rocío
 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Es divertido jugar al saltando adelante y atrás”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Domina su equilibrio al realizar actividades	Salta con un solo pie, con los dos pies y alterna los saltos pie izquierdo pie derecho.	Envía la evidencia en un video salando con los dos pies.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	-La docente saluda a los niños y padres de familia mediante el celular (WhatsApp). Indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas. -Invita a estudiantes y familiares que acompañen a entonar la canción: https://www.youtube.com/watch?v=pqZixPcn6ks -Realizan preguntas: ¿De qué se trató la canción? ¿Sabes cómo salta la rana? ¿Cómo salta una rana? ¿Por qué saltará la rana? La docente propone acuerdos de convivencia virtual: ➤ Escucho sin interrumpir y participo ➤ Me identifico mediante el WhatsApp para participar. La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy van a participar en el juego de la rana.	Video	10m.
Expresividad motriz	La docente invita a los familiares para que acompañen al niño/niña y orienta sobre el juego: “El salto de la rana”. Coordina con los familiares para adaptar un espacio para realizar el juego, luego da las indicaciones antes de iniciar el juego. Inician el juego; debe trazar una línea de inicio y una de llegada. Música de fondo. El niño/niña se coloca sobre la línea de inicio.		25m

	<p>A la voz de inicio, deben realizar saltos cortos de un extremo a otro como lo hace la rana, intentará llegar a la meta; cuando llegue; irá caminando hacia el punto de partida.</p>  <p>Nuevamente, iniciará otra ronda de saltos pero largos, en cada salto hará una parada en la cual se para y mueve los brazos hacia la derecha e izquierda, luego seguirá saltando hasta llegar a la meta. Felicitación a la participación de los niños/niñas. Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué actividad realizaron hoy? ¿Cómo se llama el juego? ¿Qué obtuviste al realizar el juego?</p>		
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=YyrKTgGRr-Q Se colocan de pie e inclinado hacia adelante como muñeco de trapo, relaja la espalda. Ahora empieza a inflarse como un globo con cada respiración. Al inhalar, infla y sube un poco y detente. Al inhalar otra vez, infla un poco más y detente. Sigue así hasta que seas tan alto como un gigante. Extiende los brazos como si fueras un gran muñeco inflable. Ahora desinfla, explotando como un globo, y deja caer el tronco de tu cuerpo hacia adelante para convertirte otra vez en un muñeco de trapo.</p>	Audio	5m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los padres entrega a cada niño una hoja de papel bond, para que dibuje las acciones que fueron de su agrado durante el desarrollo de la actividad, luego deberán pintar su dibujo.</p>	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron al participar? ¿Les gustó realizar saltos? ¿Qué les gustó de todo lo realizado? Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicitación a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide.</p>		5m

REFERENCIAS:

MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Básica Inicial. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante	Ítems					
	Nombre y apellidos	Salta con un solo pie y dos pies hacia adelante.					
		Salta con un pie con mucha facilidad		Realiza saltos con dos pies hacia adelante		Participa con alegría en cada actividad.	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Código 1		X	x		x	
02	Código 2	x			X	x	
03	Código 3		X	x			X
04	Código 4	x			X	x	
05	Código 5		X	x		x	
06	Código 6	X			X	x	
07	Código 7		X	x		x	
08	Código 8	X		X			x
09	Código 9	X			x	x	
10	Código 10	x			X	x	
11	Código 11	X		X			X
12	Código 12	x			X	x	
13	Código 13	x			x	x	
14	Código 14	x			X	x	
15	Código 15	X			X	X	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Código 001	B	A	A	A
02	Código 002	B	A	A	A
03	Código 003	A	B	A	A
04	Código 004	B	A	B	A
05	Código 005	A	B	A	A
06	Código 006	B	A	A	A
07	Código 007	A	B	A	A
08	Código 008	B	A	A	A
09	Código 009	A	A	B	A
10	Código 010	A	B	A	A
11	Código 011	A	B	A	A
12	Código 012	A	A	B	A
13	Código 013	A	B	A	A
14	Código 014	A	B	A	A
15	Código 015	A	B	A	A

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 12

I. DATO INFORMATIVOS


- 1.1 I.E. : MARÍA MONTESORI
 1.2 SECCIÓN : Los genios
 1.3 GRADO/EDAD : 5 Años
 1.4 TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
 1.5 PRACTICANTE : Yupanqui Velásquez Aracely Rocío
 1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Me divierto jugando los ocho saltos”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Mantiene estabilidad al saltar	Salta con dos pies juntos en el mismo lugar.	Envía video del niño saltando con los dos pies juntos en el mismo lugar.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	-La docente saluda a los niños y padres de familia mediante el celular (WhatsApp). Indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas. -Invita a estudiantes y familiares que acompañen a entonar la canción: https://www.youtube.com/watch?v=nIWgWnFHlkg -Realizan preguntas: ¿De qué se trató la canción? ¿Te gusta jugar? ¿Qué juegos conoces? ¿Por qué es importante mantenerse en movimiento? ¿Cómo te ubicas en el espacio? La docente propone acuerdos de convivencia virtual: ➤ Pido la palabra para participar ➤ Me presento y saludo virtual a mis compañeros. La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy van a jugar los ocho saltos.	Video	10m.
Expresividad motriz	La docente invita a los familiares para que acompañen al niño/niña y orienta sobre el juego: “Jugando los ocho saltos”. Coordina con los familiares para adaptar un espacio para realizar el juego, luego da las indicaciones antes de iniciar el juego. Pintan una línea de salida sobre el piso y ocho círculos. Inician el juego: El niño/niña se coloca detrás de la línea de partida, a la señal se ubica en el primer círculo, allí realiza un salto, luego corre hasta el segundo círculo, realiza un salto, camina al tercer círculo, sigue el mismo procedimiento hasta llegar al octavo círculo.	Video	25m

	 <p>Ganará el participante que llegue primero. Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué actividades realizaron hoy? ¿Cómo se llama el juego? ¿Qué partes del cuerpo trabajaron al jugar?</p>		
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=C8Nq4FOY5B4 <u>Pedimos a los niños/niñas que cierren los ojos, imagínense que se convierten en globo, mientras toman aire.</u> luego, expulsen el aire lentamente. Pueden repetir esto varias veces con lentitud y tranquilidad.</p>	Audio	5m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los padres selecciona para cada niño/niña una hoja de papel bond, para que dibujen lo más importante de lo realizado y luego lo pintan.</p>	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó participar de la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó? Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicitación a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide</p>		5m

REFERENCIAS:

MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Básica Inicial. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Salta con dos pies juntos en el mismo lugar					
		Salta en dos pies sobre su mismo lugar con entusiasmo		Camina hacia el lugar determinado y salta.		Participa con mucho esmero al caminar y realizar saltos.	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Código 1		X	X		x	
02	Código 2		X	x		x	
03	Código 3	x			X	x	
04	Código 4		X	x			X
05	Código 5	x			X	x	
06	Código 6		X	X		x	
07	Código 7	X			X	X	
08	Código 8		X	x		X	
09	Código 9	x		x			x
10	Código 10	x			x	x	
11	Código 11	x			X	x	
12	Código 12		X	x			X
13	Código 13	x			x	X	
14	Código 14		X		X	x	
15	Código 15	X			X	x	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

Nº	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Código 001	B	A	A	A
02	Código 002	B	A	A	A
03	Código 003	A	B	A	A
04	Código 004	B	A	B	B
05	Código 005	A	B	A	A
06	Código 006	B	A	A	A
07	Código 007	A	B	A	A
08	Código 008	B	A	A	A
09	Código 009	A	A	B	A
10	Código 010	A	B	A	A
11	Código 011	A	B	A	A
12	Código 012	B	A	B	B
13	Código 013	A	B	A	A
14	Código 014	B	B	A	B
15	Código 015	A	B	A	A

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 13

I. DATO INFORMATIVOS


- 1.1 I.E. : MARIA MONTESORI
- 1.2 SECCIÓN : Los genios
- 1.3. GRADO/EDAD : 5 Años
- 1.4 TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
- 1.5 PRACTICANTE : Yupanqui Velásquez Aracely Rocío
- 1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Me divierto y soy feliz saltando”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	Capacidades	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Mantiene estabilidad al saltar	Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura.	Envía video del niño participando en el juego “Saltando sobre alturas”	Lista de cotejo

2 MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda a los niños y padres de familia utilizando como medio el celular (WhatsApp). Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial e invita a los papás y mamás que participen entonando la canción: https://www.youtube.com/watch?v=DTaGX0Ts9nM</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trató la canción? ¿Sabes lo que es saltar? ¿Cómo se realizan los saltos? ¿Para qué realizamos los saltos? ¿Por qué será difícil saltar?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo y registro mi asistencia. ➤ Pido la palabra para participar. <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy vamos a participar realizando saltos con altura.</p>	Video	10m.
Expresividad motriz	<p>La docente invita a los familiares para que acompañen al niño/ niña y orienta sobre el juego: “Saltamos a diferentes alturas”.</p> <p>Coordina con los familiares para adaptar un espacio para realizar el juego, deben prevenir obteniendo una soga y 2 sillas. Debe sostener de cada silla una soga (primero de 10 cm., de 20cm, y 30cm).</p>	Video Soga sillas	25m

	<p>Inicia el juego: El niño/niña debe estar frente al obstáculo de la sogá entre cada silla. El cual debe pasar de un extremo a otro saltando con los dos pies juntos (10 cm. de altura).</p>  <p>Realiza la segunda parte del juego, debe pasar de un extremo a otro saltando con los dos pies juntos (20 cm. de altura). Finalmente, debe pasar de un extremo a otro saltando con los dos pies juntos (30 cm. de altura). Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué actividades realizaron el día de hoy? ¿A qué jugaron los niños y niñas? ¿Qué pudiste lograr con el juego?</p>		
Relajación	<p>Con la ayuda de una melodía: https://www.youtube.com/watch?v=an60NyBayzE Los niños/niñas se sientan, se ponen en una posición cómoda, ahora inspiran por la nariz y exhalan por la boca. Puede poner su mano en el pecho y la otra en el estómago, para poder observar cuál de los dos se mueve. Nuevamente puede repetir este ejercicio.</p>	Audio	5m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los padres entrega a cada niño una hoja de papel bond, para que dibuje las acciones que fueron de su agrado durante el desarrollo de la actividad, luego deberán pintar su dibujo.</p>	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó participar de la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó? Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicitá a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide</p>		5m

REFERENCIAS:

MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Básica Inicial. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura					
		Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 10 cm de altura.		Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 20 cm de altura.		Salta con los dos pies juntos por encima de una cuerda a 30 cm de altura.	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Código 1		X		X		x
02	Código 2		X	x		X	
03	Código 3	x			X	X	
04	Código 4		X	x			x
05	Código 5	X			X	X	
06	Código 6		x	x		X	
07	Código 7		x		X	X	
08	Código 8		x	x		X	
09	Código 9		x	X			x
10	Código 10	X			x	X	
11	Código 11	x			X	X	
12	Código 12		X		X		x
13	Código 13	x			X	x	
14	Código 14	x			X		X
15	Código 15	x			X	x	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Código 001	B	A	A	A
02	Código 002	B	A	A	A
03	Código 003	A	B	A	A
04	Código 004	B	A	B	A
05	Código 005	A	B	A	A
06	Código 006	B	A	A	A
07	Código 007	B	B	A	B
08	Código 008	B	A	A	A
09	Código 009	A	A	B	A
10	Código 010	A	B	A	A
11	Código 011	A	B	A	A
12	Código 012	B	A	B	B
13	Código 013	A	B	A	A
14	Código 014	A	B	B	B
15	Código 015	A	B	A	A

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 14

I. DATO INFORMATIVOS


- 1.1 I.E. : MARÍA MONTESORI
 1.2 SECCIÓN : Los genios
 1.3 GRADO/EDAD : 5 Años
 1.4 TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
 1.5 PRACTICANTE : Yupanqui Velásquez Aracely Rocío
 1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Gozo al saltar en un pie”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	. Mantiene estabilidad al saltar	Salta en un pie, tres o más veces sin apoyo	Envía video del niño saltando en un pie, tres o más , sin apoyo.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda a los niños y padres de familia utilizando como medio el celular (WhatsApp). Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial e invita a los papás y mamás que participen entonando la canción: https://www.youtube.com/watch?v=pldli89N3p8</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trató la canción? ¿Qué son saltos? ¿Por qué saltamos? ¿Para qué necesitamos saltar? ¿Por qué saltamos en un pie?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo y registro mi asistencia. ➤ Escucho con atención las indicaciones <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy van a participar saltando en un pie.</p>	Video	10m.
Expresividad motriz	<p>La docente invita a los familiares que acompañan al niño/ niña y los orienta sobre el juego: “Saltando en un pie”.</p> <p>Coordina con los familiares para adaptar un espacio para realizar el juego, luego da las indicaciones antes de iniciar el juego.</p> <p>Trazan una línea sobre el piso y un extremo final.</p> <p>Inician el juego; al ritmo de la música, siguen las indicaciones: Los niños/niñas, tendrá que ir saltando en un pie derecho sobre la línea hasta llegar al final.</p>	Círculos	25m

	 <p>Al llegar cambian de posición de pie para iniciar el regreso; deben hacerlo con el pie izquierdo. Finaliza cuando llega al punto inicial. Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué actividades realizaron hoy? ¿Cómo se llama el juego? ¿Qué partes del cuerpo trabajaron al jugar?</p>		
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=C8Nq4FQY5B4 <u>Pedimos a los niños/niñas que cierren los ojos, imagínense que se convierten en globo, mientras toman aire,</u> luego, expulsen el aire lentamente. Pueden repetir esto varias veces con lentitud y tranquilidad.</p>	Audio	5m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los padres entrega a cada niño una hoja de papel bond, para que dibuje las acciones que fueron de su agrado durante el desarrollo de la actividad, luego deberán pintar su dibujo.</p>	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó participar de la actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó? Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicitamos a los estudiantes por los logros obtenidos.</p>		5m

REFERENCIAS:

MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Básica Inicial. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Salta en un pie, tres o más veces sin apoyo					
		Salta con el pie derecho sin apoyarse		Salta con el pie izquierdo sin apoyarse		Salta sobre su propio espacio sin apoyarse.	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Código 1		X	x		x	
02	Código 2		X	x		x	
03	Código 3	x			X	x	
04	Código 4		X	x			X
05	Código 5	x			X	x	
06	Código 6		X	x		x	
07	Código 7	x			X	x	
08	Código 8		X	x		x	
09	Código 9	x		X			X
10	Código 10	x			x	x	
11	Código 11	x			x	x	
12	Código 12		X	x			X
13	Código 13	x			X	x	
14	Código 14	x			X	X	
15	Código 15	x			X	X	

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Código 001	B	A	A	A
02	Código 002	B	A	A	A
03	Código 003	A	B	A	A
04	Código 004	B	A	B	B
05	Código 005	A	B	A	A
06	Código 006	B	A	A	A
07	Código 007	A	B	A	A
08	Código 008	B	A	A	A
09	Código 009	A	A	B	A
10	Código 010	A	B	A	A
11	Código 011	A	B	A	A
12	Código 012	B	A	B	B
13	Código 013	A	B	A	A
14	Código 014	A	B	A	A
15	Código 015	A	B	A	A

SESIÓN DE TALLER DE JUEGOS MOTORES N° 15

I. DATO INFORMATIVOS



- 1.1. I.E. : MARÍA MONTESORI
 1.2. SECCIÓN : Los genios
 1.3. GRADO/EDAD : 5 Años
 1.4. TEMPORALIZACIÓN : 60 minutos
 1.5. PRACTICANTE : Yupanqui Velásquez Aracely Rocío
 1.6. NOMBRE DE LA SESIÓN DE TALLER: “Me divierto jugando y saltando”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Mantiene estabilidad al saltar	Salta alternando los dos pies dentro de los círculos pintados	Envía video del niño saltando con los pies alternados dentro de los círculos pintados.	Lista de cotejo

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea o inicio	<p>-La docente saluda a los estudiantes y padres de familia utilizando como medio el celular (WhatsApp). Asimismo, indica que al terminar las actividades enviarán las evidencias (video) del niño o niña desarrollando las actividades programadas.</p> <p>-Reitera el saludo a los estudiantes, de manera cordial e invita a los papás y mamás que participen entonando la canción: https://www.youtube.com/watch?v=9fXeflGbQ1o</p> <p>-Realizan preguntas: ¿De qué se trató la canción? ¿Qué significa saltar? ¿Has practicado saltos? ¿Para qué será bueno saltar? ¿Qué puedo cuando salto?</p> <p>La docente propone acuerdos de convivencia virtual:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo y registro mi asistencia. ➤ Escucho con atención las indicaciones <p>La docente dialoga con los niñas y niños e indica que el día de hoy van a participar en el juego de saltos</p>	Video	10m.
Expresividad motriz	<p>La docente invita a los familiares que acompañan al niño/ niña y los orienta sobre el juego: “Saltando con pie”.</p> <p>Coordina con los familiares para adaptar un espacio para realizar el juego, luego da las indicaciones antes de iniciar el juego (Deben trazar tres círculos de colores).</p> <p>Iniciamos el juego: Cada niño/niña se coloca frente a los círculos, según la indicación. Ahora, deben saltar con los dos pies juntos desde un círculo a otro y regresa caminando hacia el punto de inicio.</p>	Círculos	25m

	 <p>Ahora se hace el cambio, deben saltar con un solo pie, tratando de no salir del círculo. Regresan caminando hacia el punto de inicio.</p>  <p>Hacen una nueva variante: Saltan con dos pies hasta la meta y regresan saltando en un pie. Finalizan cuando llegan al punto de inicio. Al término del juego, realizará preguntas como: ¿Qué sintieron al realizar saltos? ¿Te sentiste bien al jugar? ¿Crees que lograste mantenerte en equilibrio?</p>		
Relajación	<p>Al ritmo de un fondo musical: https://www.youtube.com/watch?v=C8Nq4FQY5B4 <u>Pedimos a los niños/niñas que cierren los ojos, imagínense que se convierten en globo, mientras toman aire.</u> luego, expulsen el aire lentamente. Pueden repetir esto varias veces con lentitud y tranquilidad.</p>	Audio	5m
Expresión gráfico-plástica	<p>La docente en coordinación con los padres hace que cada niño tome una hoja de papel bond, para que dibuje las acciones que fue de su agrado durante el desarrollo de la actividad, luego deberá pintar su dibujo.</p>	Papel bond, lápiz, colores	15m
Cierre	<p>Se reúnen para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Cómo se sintieron al jugar? ¿Les gustó participar en el juego? ¿Qué fue lo que más les gustó? Invita a que puedan opinar en caso alguien desee hacerlo. Felicitamos a los estudiantes por los logros obtenidos y se despide.</p>		5m

REFERENCIAS:

MINEDU. (2016). Programa curricular de Educación Básica Inicial. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

N°	Estudiante Nombre y apellidos	Ítems					
		Salta alternando los dos pies dentro de círculos pintados					
		Salta hacia adelante con dos pies sin salirse del círculo.		Salta hacia adelante con un pie sin salirse del círculo.		Salta hacia adelante con dos pies y un pie sin salirse del círculo.	
		Si	No	Si	No	SI	NO
01	Código: 1	x			X	x	
02	Código :2	x		x			X
03	Código 3	x			X	x	
04	Código 4	x		x			X
05	Código 5	x			X	x	
06	Código 6		X	x		x	
07	Código 7		X		X	x	
08	Código 8	x		x			X
09	Código 9	x			X		X
10	Código 10	x			X	x	
11	Código 11	x			X	X	
12	Código 12	x			X		x
13	Código 13	x			x	X	
14	Código 14	X			x		x
15	Código 15	X		x			x

BAREMOS	
INICIO / C	0
PROCESO/ B	1
LOGRO/ A	2

N°	Apellidos y nombre	Desempeño 1	Desempeño 2	Desempeño 3	Nivel de logro
01	Código 001	A	B	A	A
02	Código 002	A	A	B	A
03	Código 003	A	B	A	A
04	Código 004	A	A	B	A
05	Código 005	A	B	A	A
06	Código 006	B	A	A	A
07	Código 007	B	B	A	B
08	Código 008	A	A	B	A
09	Código 009	A	B	B	B
10	Código 010	A	B	A	A
11	Código 011	A	B	A	A
12	Código 012	A	B	B	B
13	Código 013	A	B	A	A
14	Código 014	A	A	B	A
15	Código 015	A	A	B	A




4% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado

Fuentes principales

- 6%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.