



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES,
ESCUELA DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD
GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDUCACIÓN
INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 14514 MARIO
VARGAS LLOSA-CASERÍO LÚCUMO DE CARHUANCHO,
2019**

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

AUTORA:

BRUNO CASTILLO MARVI

ORCID: 0000-0001-5703-6336

ASESORA:

MGTR. LACHIRA PRIETO, LILIANA ISABEL

ORCID: 0000-0002-8575-9467

PIURA-PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Marvi Bruno Castillo

ORCID: 0000-0001-576336

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

ASESORA

Mgr. Lachira Prieto, Liliana Isabel

ORCID: 0000-0002-8575-9467

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, escuela Profesional de Educación, Piura, Perú

JURADO:

Zavaleta Rodríguez Andrés

ORCID 0000-0002-3272-8560

Jiménez López Lita Isabel

ORCID: 0000-0003-1061-9803

Carhaunina Calahuala Sofía

ORCID: 0000-0003-1597-3422

JURADO EVALUADOR Y ASESORA

Zavaleta Rodríguez Andrés

ORCID 0000-0002-3272-8560

Presidente

Jiménez López Lita Isabel

ORCID: 0000-0003-1061-9803

Miembro

Carhaunina Calahuala Sofía

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Miembro

Mgr. Prieto Lachira, Liliana Isabel

ORCID: 0000-0002-8575-9467

Asesora

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la casa de estudios Universidad Católica los Ángeles de Chimbote por las facilidades brindadas, como también a los docentes por su gran apoyo y enseñanzas en esta labor científica.

A la Institución Educativa Inicial N° 14514 Mario Vargas Llosa- Caserío Lúcumo de Carhuacho. Como también a la directora por el apoyo brindado y por haberme permitido las posibilidades de ejecutar la presente investigación.

DEDICATORIA

A Dios, por darme la vida y la oportunidad de crecer, por darme salud, fortaleza y la sabiduría para poder lograr mis objetivos.

A mi mamá Luz María Castillo Lizana, por haberme brindado el apoyo incondicional dándome sus consejos y los buenos deseos de superación e inculcándome valores morales y creando una disciplina para mi desarrollo personal y profesional de manera responsable.

RESUMEN

Los niños de hoy presentan dificultades en sus movimientos corporales en cuanto a la coordinación, equilibrio y lateralidad; por ello se propone la aplicación de juegos didácticos para potenciar las habilidades motoras gruesas, con la investigación titulada: “Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuacho, 2019”, que tuvo como objetivo general “determinar si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa 14514 -Mario Vargas Llosa -Caserío Lúcumo de Carhuacho, 2019”. Que estuvo enmarcada en un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, nivel explicativo con un diseño pre experimental. Se aplicó el instrumento de la lista de cotejo y se trabajó con una muestra de 15 niños de 5 años de nivel inicial. En sus resultados se observó que durante el pre test el 33% de los niños estuvieron en el nivel inicio, el 53% en proceso y el 14% en nivel logrado. Sin embargo, durante la evaluación del post test el 13 % de los niños se hallaron en el nivel inicio, el 20 % en proceso y el 67 % en nivel logrado. En base a los resultados evidenciados concluimos que la aplicación de los juegos didácticos sí mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa- Caserío Lúcumo de Carhuacho, 2019.

Palabras clave: Coordinación, equilibrio, juegos didácticos, lateralidad, motricidad.

ABSTRACT

Today's children present difficulties in their body movements in terms of coordination, balance and laterality; For this reason, the application of didactic games to enhance gross motor skills is proposed, with the research entitled: “Didactic games to improve gross motor skills in children of 5 years of Initial Education of the Educational Institution 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuanchu, 2019 ”, whose general objective was “ to determine if didactic games improve gross motor skills in 5-year-old children of the Initial level of the Educational Institution 14514 -Mario Vargas Llosa -Caserío Lúcumo de Carhuanchu, 2019 ”. That was framed in a quantitative approach, applied type, explanatory level with a pre-experimental design. The checklist instrument was applied and a sample of 15 initial-level 5-year-olds was used. In their results, it was observed that during the pre-test 33% of the children were at the beginning level, 53% in process and 14% at the achieved level. However, during the post-test evaluation, 13% of the children were found at the beginning level, 20% in process, and 67% at the achieved level. Based on the evidenced results, we conclude that the application of didactic games does significantly improve gross motor skills in 5-year-old children of the I.E 14514 Mario Vargas Llosa- Caserío Lúcumo de Carhuanchu, 2019.

Keywords: Coordination, dimensions, balance, didactic games, laterality, motor skills.

ÍNDICE DE CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
JURADO EVALUADOR Y ASESORA.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDO	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	5
2.1. Antecedentes	5
2.2. Bases teóricas	11
III. HIPÓTESIS.....	24
IV. METODOLOGÍA	25
4.1. Diseño de la investigación.....	25
4.2 Población y muestra	26
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	26
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	38
4.5. Plan de análisis	38
4.6. Matriz de consistencia.....	39

4.7. Principios éticos	40
V. RESULTADOS.....	41
5.1. Resultados	41
5.2. Análisis de resultados.....	46
VI. CONCLUSIONES	50
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
ANEXOS	56

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población.....	26
Tabla 2. Muestra	26
Tabla 3. Nivel de motricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos didácticos (Pre test).	41
Tabla 4. Nivel de motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos didácticos (Post test).....	42
Tabla 5. Comparación del nivel de desarrollo de motricidad gruesa, antes y después de la aplicación del programa de juegos didácticos (pre y post test)	44

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Nivel de motricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos didácticos (Pre test).....	41
Gráfico 2. Nivel de motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos didácticos (Post test).....	43
Gráfico 3. Comparación del nivel de desarrollo de motricidad gruesa, antes y después de la aplicación del programa de juegos didácticos (pre y post test).	44

I. INTRODUCCIÓN

En el marco de una educación de calidad, la motricidad juega un papel muy relevante, puesto que se define como la maduración de los factores motrices de toda persona (Haussler y Marchant, 2009). En la etapa preescolar, la motricidad gruesa es y seguirá siendo siempre de suma trascendencia para el desarrollo psicomotor de los infantes. El movimiento y expresión corporal han demostrado que son principales habilidades del hombre más influyente y provechoso para la coexistencia en la sociedad. (Santamaría, 2016).

Entorno a evaluaciones realizadas a nivel internacional, según resultados de investigadores manifiestan que la motricidad gruesa es el cimiento primordial para el progreso intelectual del niño en la fase preescolar. Sin embargo, algunos países no le están dando el debido interés a esta variable y en respuesta a ello aparece (Barruazo, 2015), quien manifiesta que la gran mayoría de los países están dejando de lado el desarrollo psicomotor en los infantes, y además afirma que desconocen a profundidad sobre dicho tema, lo que está generando una desigualdad en evolución de aquella disciplina, así como en el desenvolvimiento y progreso de los niños y niñas.

Asimismo, en una investigación realizada por Balseca (2016), en niños y niñas del nivel inicial de un centro de educación inicial de Ecuador, concluyó que los estudiantes evidenciaron una deficiencia en el desarrollo de su motricidad gruesa, debido a que no reciben una adecuada estimulación y el desinterés por parte de los docentes que no aplican metodologías actuales. Por lo tanto, se propuso emplear estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa de dichos niños.

Por otro lado, en nuestro país la motricidad gruesa sigue siendo una preocupación en los últimos años; ya que no todos los niños reciben estimulación temprana, debido a factores académicos, falta de información o simplemente la despreocupación de los padres de

familia. Es así que, en una investigación de colegios estatales, según resultados de una encuesta que se aplicaron a padres de familia, aproximadamente más de la mitad de niños y niñas no han recibido estimulación temprana, por lo que se evidencia niños con problemas motores gruesos, falencias que deben ser superadas para estar a la par con los demás niños y niñas (Serrabona, 2004).

Asimismo; también se evidencian los dilemas en las Instituciones Educativas infantiles del Perú, debido a que no aplican los juegos didácticos por muchas razones, siendo entre una de ellas la de no contar con un ambiente adecuado y propicio para desarrollar estas acciones. Otras de las razones es que los docentes desconocen sobre este beneficio que es muy útil en los niños, optando por emplear métodos tradicionales para el desarrollo motor y hasta dan prioridad a áreas como la lectoescritura y el cálculo. Es por ello que, a través de muchos avances en el Perú, también pretende modernizarse con el nuevo currículo escolar adaptándose a estos cambios actuales, ya que los juegos didácticos son objetivos proyectados y planificados en el cual autoriza al docente a constituir la meta lograda en los estudiantes, es decir llega alcanzar el crecimiento del cuerpo, habilidades psicomotrices y a la vez adquiriendo fuerza y velocidad (Minedu, 2016).

De igual manera, a nivel local en la Institución Educativa N°14514 Mario Vargas Llosa - Caserío Lúcumo de Carhuancho no es ajeno a esta realidad, logrando observar una diversidad de dificultades en cuanto a su motricidad gruesa, notándose que la mayoría de los pequeños muestran limitaciones al realizar ejercicios que comprometen su esquema corporal caminando en puntillas, deficiencias para levantar la pierna derecha o izquierda, así como confusión de su lateralidad. Además, muestran desequilibrio al caminar sobre una línea recta, originando en ellos una gran desventaja. Asimismo, se observó en los docentes una serie de complicaciones para incorporar el juego didáctico en la elaboración

de sesiones en el aula de clase.

Por lo tanto, surgió el siguiente enunciado: ¿De qué manera los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuanchó, 2019? Con la finalidad de poder dar solución a esta situación problemática se definió el siguiente objetivo general: Determinar si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa 14514 -Mario Vargas Llosa -Caserío Lúcumo de Carhuanchó, 2019.

En este sentido y con el propósito de lograr cumplir con el objetivo propuesto anteriormente, se definieron los siguientes objetivos específicos: a)Evaluar el nivel de motricidad gruesa, a través de un pre test, antes de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuanchó, 2019, c)Evaluar el nivel de motricidad gruesa, a través de un post test, después de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E.14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuanchó, 2019 y c) Comparar el nivel de motricidad gruesa, antes y después de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuanchó, 2019.

La presente investigación se justificó a nivel teórico porque se dieron a conocer las más actuales teorías vinculadas en la mejora de la motricidad gruesa, las mismas que sirvieron a los docentes para aplicar en los estudiantes del nivel inicial. A nivel metodológico, buscó proveer al docente una herramienta como fundamento en la mejora de sus experiencias pedagógicas encaminadas a la motricidad gruesa en niños de nivel inicial y que además sea aplicado en el ámbito de inicial y sirva de conductor para futuros docentes. Y a nivel práctico, porque es un instrumento útil y necesario ya que los

preescolares, a través de movimientos gruesos de coordinación y lateralidad, aprenden y se desarrollan integralmente.

Esta investigación se aplicó bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, de nivel explicativo y diseño pre experimental. La población estuvo conformada por todos los niños y niñas de educación inicial de la Institución Educativa 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuacho, cuya muestra estuvo delimitada a 15 estudiantes de 5 años y a quienes se aplicó la técnica de observación y para poder recolectar los datos se utilizó como instrumento la lista de cotejo.

En relación a los resultados podemos evidenciar que los niños de 5 años de la Institución Educativa 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuacho en relación al pre-test, se observó que el 33% de los niños están en el nivel inicio, el 53% en proceso y el 14% en nivel logrado. Sin embargo, durante la evaluación del post test el 13% de los niños se hallaron en el nivel inicio, el 20% en proceso y el 67 % en nivel logrado.

De esta manera, se llega a concluir que los juegos didácticos mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Rodríguez (2019), en su investigación titulada *“Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años”*-Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación con mención en Educación Inicial, se propuso como objetivo general diseñar una propuesta pedagógica de estrategias didácticas que permita el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años en la Unidad Educativa León Cooper, en el año lectivo 2017-2018. El estudio fue enfoque cualitativo, de tipo interactiva, con un diseño de investigación de campo. Se tomó como población de estudio la participación los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “León Cooper”, y también a los docentes de la sección inicial desde nocional hasta primero de básica ya la directora de la institución educativa. Las técnicas usadas en la recolección, procesamiento y análisis de la información fueron la observación y la entrevista y los instrumentos la lista de cotejo y la guía de entrevista. Con los resultados obtenidos se evidencio que con un 33.33% se determinó el juego es una de las principales características para desarrollar la motricidad gruesa en los niños ya que de forma innata los niños conocen, exploran, descubren e interactúan con el medio que los rodea. El juego es la principal fuente de aprendizaje significativo donde las docentes lo implementan en cada una de sus actividades para que sea innovador dentro y fuera del aula de clases. Se concluyó que “el juego es un recurso importante en Educación Inicial pues es el medio facilitador para que los niños aprendan a socializar, interactuar, experimentar, descubrir por medio de actividades lúdicas que incentiven a los niños a conocer el entorno que los rodea”.

Álvarez (2017), en su estudio denominado *“Motricidad gruesa y su contribución en la coordinación del equilibrio en niños-as de 3 a 5 años en el Centro de Educación Inicial*

“María Angélica Idrovo”, Cantón Vinces, Provincia de los Ríos”. (Proyecto de investigación previo a la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación mención educación parvularia). Se planteó como objetivo general analizar la motricidad gruesa y su contribución en la coordinación del equilibrio en los niños-as de 3 a 5 años en el centro de educación inicial “María Angélica Idrovo”, del cantón Vinces. La investigación se enmarcó en un método deductivo e inductivo, como la técnica se usó la encuesta. La muestra estuvo compuesta por 20 niños de 3 a 5 años de edad, padres de familia y docentes. En los resultados se evidenció que la participación de los niños en las actividades que realiza la institución para desarrollar la motricidad gruesa, es de 90% en la opción Muy Frecuente y 10% en la opción frecuente, asimismo respecto a que, si el docente aplica la motricidad gruesa en el aula, se comprobó que el 70% lo hace Muy frecuentemente y el 30% Frecuentemente. Se concluye que la motricidad gruesa es un factor primordial para el desarrollo de los niños, y que en la institución le dan poca importancia a la implementación de nuevas estrategias para desarrollarla, también se observó que los docentes no cuentan con herramientas suficientes para realizar ejercicios destinados al desarrollo de la motricidad gruesa y la coordinación del equilibrio.

Díaz (2017) En su tesis titulada: *“Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande-Sahagún Córdova”*. Tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial por la Universidad Los Libertadores. Tuvo como objetivo diseñar estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños de edad preescolar. La metodología es descriptiva, porque parte de una situación real, utiliza un enfoque cualitativo para resolver la dificultad que identifico en su contexto inmediato, teniendo como población todos los niños del pre escolar y la muestra 29 niños de 5 años. Utilizo como instrumento dos encuestas una para padres y otra para docentes del aula, asimismo, al utilizar los juegos

como herramienta pedagógica se obtuvieron resultados como 90% en el fortalecimiento motriz en los niños y niñas de la institución bajo Grande. Al ejecutar diversas actividades para que los infantes reconozcan su cuerpo, fortalezca tono muscular, el sistema vestibular, equilibrio y coordinación a través de la manipulación y desplazamiento. Teniendo como conclusión que los niños de Institución Educativa Bajo Grande-Sahagún Córdova obtuvieron resultados favorables en cuanto al fortalecimiento de la motricidad gruesa.

2.1.2. Nacionales

Atuncar & Gonzales (2017). En su investigación denominada: *“El juego como efecto de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P. “Virgen de Chapí”*, Tesis para optar el título profesional de Maestro en Educación con mención en Psicopedagogía por la Universidad Nacional de Huancavelica – Perú. Tuvieron como objetivo general “Describir los juegos para la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E. P “Virgen de Chapí” del distrito de Chincha Alta, mediante la aplicación del juego como herramienta fundamental para mejorar el desarrollo motor de los infantes”. En cuanto a la metodología, la investigación fue de tipo y nivel o descriptivo y el diseño usado fue no Experimental: Descriptivo-simple. La población del estudio estuvo conformada por 20 estudiantes del nivel inicial de la I.E. P “Virgen de Chapí” del distrito de Chincha Alta y la muestra estuvo conformada por 12 niños y 8 niñas de cinco 5 años de la institución. Respecto a las técnicas de recolección de datos, se utilizaron la observación directa y las entrevistas no estructuradas, además se utilizó como instrumento una lista de cotejo. En sus resultados los autores confirman que los juegos son actividades eficaces y significativas en el desarrollo de los niños ya que posibilita movimientos corporales que facilitan el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo. Asimismo, concluyen indicando los niños a través de los juegos lograron superar dificultades con seguridad, equilibrio y destrezas, en las diferentes actividades, teniendo en cuenta su lado dominante. Por otro lado, especifican también que

la implementación del juego como estrategia para estimular el desarrollo de las variables de coordinación y equilibrio, ayuda en el trabajo pedagógico, porque el niño con dificultad en su motricidad gruesa es un problema para las actividades que se desarrollan dentro del aula y esto puede atrasar lo programado desde el punto de vista del plan de estudio. (p.61).

Amaya (2019), en su investigación titulada *“Juegos cooperativos para mejorar motricidad gruesa en niños de 3 años I.E.P Kids Zone – Quintanas”* (Tesis de Pregrado). Tuvo como objetivo general determinar si la aplicación del taller de juegos cooperativos mejora la motricidad gruesa en niños de 3 años de la I. E. P Kids Zone – Quintanas – 2017. La investigación fue de tipo descriptiva con un diseño pre experimental, la muestra estuvo constituida por 11 niños y niñas de 3 años de edad. Para la recolección de datos se empleó como instrumento una lista de cotejo y la técnica fue la observación. En los resultados de esta investigación se indicó que existe una diferencia demostrativa en la aplicación de las sesiones de juegos cooperativos para el mejorar la motricidad gruesa. Se llegó a la conclusión que durante el pre test su nivel de aprendizaje fue bajo y en el post test lograron desarrollar sus capacidades de motricidad gruesa obteniendo en la mayoría un nivel significativo de A.

Nancy (2020) En su tesis titulada *“Juegos Recreativos Como Estrategia Didáctica Bajo El Enfoque Socio cognitivo Para Mejorar La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños (As) De 4 Años De La Institución Educativa Inicial N° 112 De Vistoso Del Distrito San Pedro De Chaná – Huari, 2018”*. Tiene como objetivo general: determinar que los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa. Así mismo la metodología que ha empleado es de tipo aplicado, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 20 infantes de 04 años y la muestra fue censal. En la técnica que utilizo la observación y como instrumento fue una escala de estimación. Para

la sistematización de datos y comprobación de hipótesis se utilizó la estadística descriptiva e inferencial. Los resultados fueron: en el pre test, el 55% (11) de niños y niñas se ubican en el nivel inicio con respecto a la psicomotricidad gruesa; 45% (09) están en el nivel proceso y 00% (00) es decir, ninguno alcanzó el nivel logro; en contraste, en el post test: ningún 00% niños o niña se encuentra en el nivel inicio; el 30% (06) en el nivel proceso y el 70% (14) alcanzaron el nivel logro. Finalmente, se aplicó la T de Student, la cual confirmó la hipótesis, y se concluyó que los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños.

2.1.3. Locales

(Huaman, 2020). En su investigación denominada “*Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II Etapa – Piura, 2018.*”. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial por la Uladech – Piura, tuvo propósito principal “Determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa a través del equilibrio, movimiento, lateralidad, esquema corporal, y coordinación en niños de 4 años del nivel inicial”. Se enmarcó dentro una metodología de tipo cuantitativa, explicativa, aplicada con un diseño pre experimental. La muestra fue de tipo no probabilístico intencional a una población de 17 estudiantes del nivel inicial de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa” – Piura, matriculados en el año 2018. En cuanto a la técnica que se utilizó fue una guía de observación. En los resultados se evidencio que el empleo de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa de los niños del nivel inicial de la I.E N° 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa” – Piura, 2018, siendo que antes de aplicarse los juegos didácticos, el 70,60% de los niños se encontraron en nivel bajo, sin embargo, luego de aplicarse los juegos didácticos, se obtuvieron diferencias significativas en cuanto a la motricidad gruesa, ya que según la evaluación del post test el

82,40% lograron resultados significativo. En ese sentido se llegó a la conclusión que los niños de 4 años de la I.E N° 1371 A.H. Túpac Amaru II-Piura, obtuvieron resultados significativos, ya que el juego didáctico si mejoro la motricidad gruesa de los niños estudiados.

Agramonte (2018), en su tesis *“El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del Distrito de Chulucanas, en el año 2015”* Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial por la Universidad Uladech, sede Piura, la cual tuvo por finalidad determinar si la aplicación del juego didáctico como estrategia, mejora la motricidad gruesa en los preescolares de la mencionada institución. Empleó una metodología cuantitativa con diseño pre experimental, la misma que tuvo una muestra de 13 colegiales de la escuela investigada; utilizó como técnica la observación directa acompañado de su instrumento lista de cotejo. En cuanto a los resultados se evidenció que, en el pre test, el 62% se ubicaron en nivel de inicio y luego se aplicó la estrategia en la que se notó mejora con un 92% en logro. Concluyendo que el programa basado en la estrategia juego didáctico, mejoró significativamente la motricidad gruesa.

Maricel (2019) En su investigación titulada *“Juegos Didácticos Como Estrategia Para Desarrollar La Psicomotricidad Gruesa En Los Niños De 5 Años En La Institución Educativa N° 1143 Carrizal –Bajo-Ayabaca, Piura, 2017”*. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial por la Universidad Uladech Católica Piura. En la cual tuvo como finalidad, determinar si la aplicación de “juego didáctico, mejora el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años”. Empleo una metodología cuantitativo tipo aplicada diseño pre experimental, La población estuvo conformada por 22 niños de 3, 4 y 5 años de edad, su muestra estuvo conformada con 11 niños de 5, empleó la técnica de observación, también empleo el instrumento lista de cotejo. Según los resultados

obtenidos en Pre-test el 30% de los niños se encuentran en un nivel de inicio, El análisis y el procesamiento de los datos demandaron el uso del software estadístico SPSS versión 25.0. Ejecuto 10 sesiones de aprendizaje, con la finalidad de mejorar la psicomotricidad gruesa en los infantes. Sus resultados obtenidos del pos-test fueron el 100 %en promedio se encuentra en el nivel de logro, esto evidencia que el juego didáctico como estrategia, si mejora la psicomotricidad gruesa en los niños de 5 años de educación inicial.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Teorías que sustentan el juego didáctico

1. Teoría constructivista de Vygotsky.

Esta teoría sustenta la influencia del entorno social y cultural en el proceso de aprendizaje del individuo. Usa como elemento conductor la figura del maestro, el cual ejecuta las acciones necesarias para incentivar la actividad mental y la construcción de esquemas para el desarrollo cognitivo del sujeto.

Respecto al uso de juego en el aprendizaje Vygotsky, manifiesta que "el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño", debido a que el juego le permite concentrar la atención, recordar, memorizar entre otras acciones, de manera divertida.

Esta teoría sustenta que a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural, ya que el niño jugando con otros amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural que lo rodea, aumentando continuamente lo que Vygotsky llama "zona de desarrollo próximo". Además, el autor analiza el desarrollo evolutivo del juego en la edad infantil destacando dos fases significativas: la primera fase, de dos a tres años, donde los juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. De manera que aprenden lúdicamente las funciones reales que

los objetos tienen en su entorno socio-cultural y logran sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. La segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del "juego socio-dramático", es donde el niño despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo construye imitándolo y aprendiendo a expresar y a regular sus emociones.

2. Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget

Según esta teoría Piaget considera que el juego es una necesidad para el niño, debido a que viene hacer la única forma en la que puede interaccionar con la realidad. El autor observa el juego como la forma en la que los niños muestran sus estructuras mentales, afirmando que el juego es un acto intelectual, que tiene una estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta.

Para Piaget (1956), el juego es parte de lo intelectual del niño, razón del cual representa la absorción funcional o reproductiva de la objetividad conforme a cada fase evolutiva del sujeto. Las habilidades sensorias motrices, simbólicas como semblante sustancial del desenvolvimiento del sujeto, son las que estipulan el principio y transformación del juego. se agrupa en tres armaduras básicas del juego con las etapas progresivas del razonamiento humano: “el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)” (p.62) .

Cabe destacar que Piaget dividió el desarrollo intelectual en cuatro estadios diferentes, los cuales son: Estadio sensorio motor (de 0 a 2 años), donde predominan los juegos motores y de construcción, Estadio pre operacional (de 2 a 6 años) donde los juegos son fundamentalmente simbólicos y de construcción. Estadio operacional concreto (de 6 a 12 años), destaca el juego reglado y de construcción. Y finalmente el Estadio operacional formal (de 12 o más años), donde gusta de los juegos de mesa, juegos de rol y todo juego que

implique hacer deducciones. Cada periodo supone la estabilidad y la concordancia de todas las actividades cognitivas con vinculación a un determinado rango de progreso. Por esta razón, Piaget afianza que la inteligencia se edifica comenzando de los movimientos motrices de los pequeños, que empieza desde los iniciales ciclos de vida hasta los 7 años aproximadamente. Es muy claro al manifestar que a través del movimiento el individuo desarrolla su personalidad y su comportamiento, por este motivo los juegos adquieren un valor educativo muy importante ya que ofrece posibilidades de exploración en el propio entorno y por las relaciones que favorecen a través de las interacciones con los objetos, el medio, con otros y consigo mismo.

2.2.2. Juegos didácticos

2.2.2.1. Definición de juego

Según Piaget, citado por Barrueo (2014), el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo, agrupando tres distribuciones básicas de la misma con los estadios progresivas del pensamiento humano:

- Es fácil ejercicio espíritu al animal
- El juego emblemático (indeterminado, imaginario)

Para Karl, citado por Nuñez (2014) el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñara cuando sea grande.

2.2.2.2. Juegos didácticos

Los juegos didácticos reúnen proceso de enseñanza y aprendizaje: aptitudes y

requerimientos a la cual elaboran provechosos para el crecimiento del constituyen un método que dinamiza la actividad de los alumnos en muchas de las formas de organización de la enseñanza, donde una vez motivados desarrollan su actividad cognoscitiva, práctica y variada, en la cual adquieren, precisan y consolidan los conocimientos de forma activa. La escuela, como centro social, debe incorporar los juegos como actividad aprendizaje, en la que el educando pone en acción todas sus fuerzas y sentidos. Existe la tendencia de identificar el trabajo únicamente con lo productivo contribución que puede hacer la actividad lúdica al trabajo. (Diana, 2014).

2.2.2.3 Tipos de juego para desarrollar la motricidad

Según, Meneses y Monge (2015) en su revista denominado: “El juego en los niños: enfoque teórico” (p.17), definen los siguientes tipos de juego:

a) **Juegos funcionales:** Entre los que se encuentran:

- **Juegos de ejercicios con su cuerpo:** Por medio de estos juegos el niño consigue a tener dominio en el espacio por sus movimientos como “arrastrarse, gatear, caminar”.
- **Juegos de ejercicios con objeto:** Logra el descubrimiento de manejar y explorar sensorialmente las habilidades de los elementos como: “Lanzar, golpear, entre otros”.
- **Juego de ejercicios con persona:** Permitiendo el acercamiento entre compañeros y la interrelación social como “sonreír, tocar, esconderse, entre otros”.

b) **Juegos didácticos motores:** Aquí se encuentran los siguientes:

- **Jugar a representar:** Es donde el niño se pone en lugar de otros, imitando cualquier personaje, el cual le permite estimular la imaginación y su movimiento por medio del juego en lo que tenga que desempeñar.

- **Jugar a saltar con la rayuela:** Este juego consiste en saltar, pero si el niño tiene dificultades motoras será un problema para ella. Por eso es necesario que el niño practique este tipo de ejercicio.
- **Bailar el ritmo de la música:** Es muy importante que el niño escuche música, esto le ayuda a tener un excelente desarrollo motor en su coordinación y equilibrio.

2.2.2.4 Importancia de juegos didácticos

Su importancia es contribuir al avance intelectual y psicológico del niño, asimismo promover su inteligencia creadora y la influencia social, ocultando justamente interés pedagógico y social. En la formación de la personalidad los niños aprenden a evitar los conflictos y a manejarlos cuando inevitablemente ocurren. A través del juego los niños crean diversas situaciones, a las cuales dan solución mediante herramientas que se van construyendo a medida que juegan y que interactúan con otros niños, captan unos de otros. La incapacidad para satisfacer tales necesidades crea conflictos personales. El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. Por los aciertos en el juego mejora su autoestima y es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad (García y Alarcón, 2016).

2.2.2.5 Funciones del juego

Paredes (2016), en su libro denominado: “Aprendizaje a través del juego”, define sus funciones más reconocidas, y que son asimilables a las de la educación física en general, son:

- **Conocimiento.** El dinamismo producido por la diversión motor es uno de las herramientas comunicativas elemental de la persona.
- **Organización de las percepciones.** De acuerdo a la estructura de sus sensaciones sensomotrices, los estudiantes toman conocimiento de su correspondiente cuerpo, espacio y tiempo.

- **Anatómico funcional.** Aquello estimula una mejora cualidad física y capacidad motriz en distintas circunstancias y para distintos fines.
- **Comunicativa y de relación.** Nos posibilita una familiaridad constante entre los miembros del grupo.
- **Función agonista.** Por consiguiente, las personas anhelan exhibir su nivel de competencia y habilidad motriz a los demás.
- **Hedonista.** En esta función el deleite en el juego, es divertirse del desplazamiento y de su eficacia corporal.
- **Función simbólica.** Representación de roles

2.2.2.6 El juego como medio educativo

Sin duda alguna, el juego es vital para el desarrollo de multitudes de destrezas en el niño/a. No sólo favorece su maduración personal, sino que, además, es una forma de aprendizaje en sí mismo. El niño que juega desarrolla más tempranamente habilidades sociales, ya que aprende antes a relacionarse con los demás. Asimismo, fomenta el lenguaje, al ser el medio natural que tiene el niño para comunicarse con las personas de su entorno, Además, constituye un medio por el cual, el niño aprende a liberar tensiones y que fomenta la colaboración con otros niños. En definitiva: el juego es un instrumento altamente educativo (Álvarez y Del Rio, 2016).

2.2.2.7.El juego popular en la escuela

La educación es pues transmisora de cultura, la reproduce y la mantiene, sin embargo, a la hora de educar no sólo pretendemos su transmisión, sino también una individualización de la misma, es decir, que el alumno/a haga propia esa cultura; y una transformación, la cultura no se puede considerar como algo estático e inamovible, sino todo lo contrario, va evolucionando y cambiando, está viva. Desde la escuela debemos suscitar en los alumnos/as esta capacidad renovadora de la cultura y la voluntad de mejorarla. Dentro de esa cultura, como ya hemos

mencionado, se incluyen estos juegos de fuerte arraigo dentro de nuestra sociedad y transmitidos de padres a hijos a través de generaciones (Bustos, Carrion y García, 2017).

2.2.3 Motricidad gruesa

2.2.3.1. Definición de motricidad

Al conjunto de acciones motrices que engloban una intención y un alto en el nivel de la decisión se le llama motricidad, en la que lo podemos observar en las distintas actividades que llevamos a cabo en nuestra vida cotidiana como por ejemplo al correr para llegar a un lugar, al saltar para esquivar un obstáculo o al patinar para desplazarse más rápido.

Dicho de otro modo, en el contexto escolar la motricidad implica que los alumnos exploren sus posibilidades motrices ante diferentes actividades y juegos, reconociendo lo que son capaces de hacer o lo que pueden lograr al interactuar con sus compañeros así como también lo que aprenden al descubrir otras formas de moverse y emplear sus aprendizajes, además es necesario ofrecer espacios de diálogos donde puedan compartir sus experiencias sobre sus acciones realizadas y reflexiones sobre sus resultados obtenidos lo que insuma les permitirá otorgarles un sentido y significado a su motricidad.

Según Martínez (2015), el proceso de aprendizaje que se impulsa a partir de este componente considera: La exploración y estimulación de patrones básicos de movimiento: se identifican con acciones de locomoción como caminar, correr, saltar; manipulación como lanzar, patear, rodar o empujar, estabilidad como girar, suspenderse, balancearse, etc.

La combinación e integración de habilidades motrices: se desarrollan a partir de la combinación de acciones básicas de movimiento como, por ejemplo; cuando los alumnos coordinan sus movimientos para saltar resortes, esta acción les permite adaptar su movimiento acorde con las características de la tarea y sus experiencias previas. Es por ello que es recomendable que los alumnos propongan formas de poner a prueba sus habilidades motrices, además de plantear retos y situaciones en las que se requiera mayor interacción con sus

compañeros o la manipulación de objetos o implementos novedosos como en juegos que impliquen la utilización de raquetas, bastones o bates. Reconocimiento y mejora en las destrezas motrices: se observan cuando las situaciones participan los alumnos demandan mayor control y dominio de una o varias habilidades, se asocian con la percepción y disponibilidad de movimiento al anticiparse a las acciones lo que permite a los alumnos superar obstáculos en ser desafíos y ponerse a pruebas.

2.2.3.1 Definición de motricidad gruesa

Ortega (2014), lo define como: “una unidad funcional del ser humano, o como una forma concreta y específica de manifestación psíquica. La adecuada motricidad implica generar movimiento de manera sincronizada y coordinada. En la motricidad gruesa encontramos los ejercicios y movimientos motrices que uno puede realizar con los grandes grupos de músculos como las piernas, los brazos o la cabeza”. (p.63)

Al respecto Garza (2014), lo define como: “el control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos. (Control de cabeza, Sentarse, Girar sobre sí mismo, Gatear, Mantenerse de pie, Caminar, Saltar, Lanzar una pelota)”. (p.35)

2.2.3.2 Desarrollo de la motricidad gruesa

El ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.

Su evolución a lo largo de la etapa de Nivel Inicial debe ser cuidadosamente documentada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus

hijos, así como sus progresos. (Santamaría, 2008).

2.2.3.3 Dimensiones de la motricidad gruesa

- 1. Equilibrio:** Ortiz (2015), menciona: “otro aspecto importante del dominio motor grueso, éste es la capacidad de mantener diversas posiciones; sin moverse en caso del equilibrio estático, y durante el desplazamiento del cuerpo en el caso del equilibrio dinámico”. (p.82)

“El equilibrio es el eje fundamental de la independencia motora, que se desarrolla en la etapa infantil. Esta es una habilidad motriz compleja para la cual es necesario el desarrollo de mecanismos nerviosos que posibilitan el control postural” (Ortiz, 2015, p.31).

1.1. Tipos de equilibrio

- Equilibrio estático o postural, que pertenece a la habilidad de sostener una postura sin meneo o circulación.
 - Equilibrio dinámico, es aquel que se centra en el juego en el momento que existe desplazamiento.
 - Post-movimiento Aquel que se acoge posteriormente de efectuar un desplazamiento el cual admite conservar aquella conducta equilibrada en posicionamiento invariable enseguida de un gesto emprendedor, a manera que puede ser una corrida consecutivo de una parada. (Fernández Iriarte, 1984)
- 2. Coordinación.** “La coordinación deja al niño encadenar y asociar patrones motores en un principio. Independientes para formar movimientos compuestos. Ésta permite que se Puedan desencadenar una serie de conductas automatizadas ante un determinado tipo de estímulo” (Hernández , 2015, p.31).

- a) **Líneas de desplazamientos.** Exigen un gran control sobre la coordinación general del cuerpo. La marcha y la carrera adelante son las dos formas más habituales, pero no podemos desechar de ninguna manera al resto de los desplazamientos (carrera lateral, cuadrúpedas, trepas, transportes, gateos).
- b) **Salto:** Podemos distinguir saltos en longitud, altura y sus combinaciones. Además, la combinación de los saltos con marchas, carreras, multisaltos, saltar a una altura o desde una altura, etc. En su desarrollo didáctico debemos prestar atención a las diferentes fases del salto: previa, impulso, vuelo y caída.
- c) **Giros.** Solicitan mucho equilibrio y sentido kinestésico, aunque también flexibilidad y agilidad.
- d) **Lanzamientos y recepciones:** Debemos tener presente un aprendizaje previo que es fundamental: tener la lateralidad bien definida. Debemos corregir las fases de lanzamiento y recepción.

3. **Lateralidad.** Según Murcia (2014), la lateralidad es, por una parte, genéticamente determinada y, por otra, se trata de una dominancia adquirida. A esto se refieren (Bergés y Stambak, 2016) al distinguir una “lateralidad de utilización (predominio en las actividades cotidianas) de una lateralidad espontánea (de gestos socialmente no determinados) que puede no coincidir con la anterior. Ésta sería el reflejo de la lateralidad neurológica, que no es más que la dominancia hemisférica constitucional (parte del cerebro dominante), algo propio de nuestra especie, que presenta una división de funciones en los hemisferios cerebrales, que reparten sus cometidos. Cada hemisferio se encarga, inicialmente, de regir el control tónico, perceptivo y motor del lado opuesto del cuerpo”.

Calmels (2015), manifiestan que: “la lateralidad puede definirse como la predominancia

de uno de los dos lados, el derecho o el izquierdo, para la ejecución de acciones”. (p.27)

Empleamos el termino lateralidad para referirnos al predominio o a la dominancia de un hemisferio cerebral sobre otro, lo que provoca que cada persona use con mayor destreza uno de los dos miembros simétricos en la realización o ejecución de acciones y funciones. Así, quienes empleen de modo preferente la mano derecha tendrán por hemisferio dominante el izquierdo en lo que se refiere a las actividades motrices, manuales y viceversa.

Dominio corporal estático: de acuerdo a Gil (2016), clasifica los siguientes elementos:

- a. **Tono:** Es aquel “un estado duradero de veloz encogimiento donde se descubren los músculos estriados. Su finalidad es de servir de “telón de fondo” a las habilidades motrices y posturales.
- b. **Postura:** Es un concepto biológico y que el diccionario de la Real Académica lo define como la imagen, realidad o manera por la que muestra un individuo. Por lo tanto, la postura es el posicionamiento en el que admite el cuerpo.
- c. **La respiración:** Puede calificarse como la más importante de las funciones del cuerpo, puesto que de ella depende todo lo demás.
- d. **La relajación:** La relajación consiste en la distensión voluntaria del tono muscular acompañado de una sensación de reposo. Por lo tanto, está íntimamente ligada al tono

2.2.3.4 Periodos de la motricidad gruesa según edades.

Alvear (2013), los clasifica de la siguiente manera:

1. **2 años.** Correr con placer, sin caerse, pero chocando con las cosas. Trepa a las sillas, mesas, camas. Sube escalones. Come solo con una cuchara Dibuja líneas espirales.
2. **3 Años.** Patea y arroja una pelota .Salta separando ambos pies del piso. Anda en triciclo. Copia formas simples. Baja escaleras y Trepa escaleras

3. **4 Años.** Atrapa una pelota (no demasiado pequeña, ni arroja demasiado rápido). Utiliza tijeras para cortar. Salta en un pie como solo con tenedor. Se viste solo (sin botones pequeños, sin lazo). Copia la mayoría de las letras. Vierte el jugo sin derramarlo. Se cepilla los dientes
4. **5 Años.** Salta y trota con ritmo. Aplauda, golea, canta con ritmo. Copia letras y formas difíciles (rombo y letras). Trepa a los árboles, salta a las cosas. Utiliza un cuchillo para cortar. Hace lazo. Arroja una pelota. Se lava la cara, se peina el cabello
5. **6 Años.** Dibuja y escribe con una mano. Escribe palabras simples. Barre con la vista una página impresa, moviendo los ojos sistemáticamente en una dirección apropiada. Anda en bicicleta. Hace una vuelta de gato y Atrapa una pelota

2.2.3.7. Desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años

Según afirma Jean Piaget (1974) en esta etapa logran realizar diversas actividades, que incluyen juegos más complejos y distintas manualidades. También interactúan mucho más con sus pares.

- Salta en un pie y pequeños obstáculos, alterna los pies al bajar las escaleras y puede empezar a andar en bicicleta con rueditas.
- Copia figuras geométricas, agarra una pelota, se abrocha, amarra los zapatos y desviste.
- Escribe su nombre.
- Conoce los colores, canta y dice poesías (de memoria).
- Hace frases de 5 a 6 palabras de mediana complejidad, como “Ana fue al jardín con su gatito” y hace muchas preguntas e imagina cuentos. También deben manejar dífonos consonánticos (dos consonantes en una sílaba siendo la segunda una l o r,

como planta y profesor). También tienen que definir de acuerdo a categorías. Por ejemplo: "¿Qué es un perro?, un animal".

- Coopera en el juego con otros niños y en competencias entiende reglas.

2.2.3.8. El juego y su relación para fortalecer la motricidad gruesa

Los juegos son inevitables en la edad preescolar porque apoya al niño a identificar su cuerpo realice ciertos movimientos. Por esta razón el juego beneficia a los colegiales en relacionarse en sí mismos y de esta manera impulsan la motricidad gruesa el cual les posibilita a desempeñar los desplazamientos de su cuerpo como deslizarse, caminar, trepar, trotar y marchar (Díaz y Moreno, 2017).

El juego y la motricidad gruesa facilitan el progreso eficiente en el cuerpo, consiguiendo el equilibrio corporal y el desplazamiento en los pequeños con el fin de alcanzar una apropiada integración integral, equilibrio, lateralidad y dominio control del cuerpo.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general.

La aplicación de juegos didácticos mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años Educación Inicial de la Institución Educativa 14514 Mario Vargas Llosa Caserío Lúcumo de Carhuancho, 2019.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

La presente investigación fue de enfoque cuantitativo, debido a que los datos obtenidos fueron cuantificables. Según Hernandez, Fernández y Baptista (2010), manifiestan que la investigación cuantitativa usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías.

El tipo de investigación fue aplicada, ya que pretendió aplicar juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años Educación Inicial de la Institución Educativa. 14514 Mario Vargas Llosa Caserío Lúcumo de Carhuacho, 2019.

Respecto al nivel fue explicativo porque se indago sobre los sucesos por medio de la creación de relaciones de causa y efecto. Según, Hernández y González (2014); la investigación explicativa tiene como finalidad primordial diagnosticar el origen que provocan el fenómeno en estudio.

En cuanto al diseño se consideró el Pre experimental, debido a que se aplicó un pre test y un post test. Según confiable (Campbell, 2005), este tipo de diseño es útil para tener un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad y luego utilizar un diseño más

GE: O1 → X → O2

Donde:

GE= Grupo conformado por 15 niños de 5 años de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuacho.

O1= Pre test de evaluación de la motricidad gruesa aplicado al grupo.

X = Aplicación de la estrategia de juegos didácticos para la motricidad gruesa.

O2 = Post- Test de evaluación de la motricidad gruesa aplicado al grupo.

4.2 Población y muestra

La población estuvo conformada por todos los niños de inicial de en la Institución Educativa 14514 Mario Vargas llosa – Lúcumo de Carhuanchu, 2019. Según Tamayo (2011); considera que: “La población es un conjunto de individuos de la misma clase, limitada por el estudio”.

Tabla 1. Población

Nivel	Niños
5 años	15
4 años	08
3 años	07
Total	30

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E. 14514 Mario Vargas llosa, 2019

La muestra estuvo constituida por 15 estudiantes del nivel inicial de 5 años de ambos sexos. Para la selección de los sujetos se realizó el tipo de muestreo no probabilístico intencionado por conveniencia. Según Hernández, (2006). La muestra es el grupo de personas o subconjunto de la población que se va a estudiar.

Tabla 2. Muestra

Nivel (5 años)	Niños
Niños	07
Niñas	08
Total	15

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E. 14514 Mario Vargas llosa, 2019.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Definición conceptual: El juego didáctico como estrategia es una técnica de enseñanza a través de la diversión cuyo fin es que los niños aprendan algo específico de forma lúdica. (García, 2020)

Definición conceptual: La motricidad gruesa es la habilidad que el infante va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y tener el equilibrio además va logrando velocidad y agilidad en sus movimientos, en el equilibrio, coordinación, lateralidad. (Santamaría, 2004)

Matriz de Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Juegos didácticos	El juego didáctico como estrategia es una técnica de enseñanza a través de la diversión cuyo fin es que los niños aprendan algo específico de forma lúdica. (García, 2020)	De acuerdo a la definición anterior, desde mi punto de vista el juego didáctico aumenta la capacidad del interés del estudiante. Ya que es una estrategia participativa de enseñanza que desarrolla la maestra.	Juego funcional	Control y coordinación de los movimientos.	<ul style="list-style-type: none"> • Coordina brazos y pies al caminar sobre la rayuela en el piso. • Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie. • Salta obstáculos manteniendo su equilibrio. • Realiza el salto de rana apoyando ambos pies. • Muevo el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo. • Imita el movimiento de algunos animalitos, saltando en zigzag.
			Juego didáctico motor	Lanzamiento de pelotas u objetos.	<ul style="list-style-type: none"> • Lanza la pelota a sus compañeros. • Lanza aros siguiendo una melodía musical. • Imita el pasar agua de un vaso a otro vaso. • Lanza las pelotas a sus compañeros de acuerdo al color y tamaño.
Motricidad gruesa	La motricidad gruesa es la habilidad que el infante va adquiriendo para moverse armoniosamente los músculos de su cuerpo y tener el equilibrio además va adquiriendo velocidad y agilidad en sus movimientos, en el equilibrio, coordinación, lateralidad (Santamaría, 2004)	La motricidad gruesa en la capacidad que todas las personas tenemos para moverse los músculos del cuerpo de una manera coordinada, como también mantener el equilibrio, así mismo obteniendo agilidad fuerza y velocidad.	Equilibrio	Mantiene el equilibrio al caminar	<ul style="list-style-type: none"> • Camina sobre líneas rectas y curvas • Se para en un solo pie manteniendo su equilibrio.
				Mantiene el equilibrio al saltar	<ul style="list-style-type: none"> • Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio • Salta con los dos pies juntos.
			Coordinación	Desplazamiento coordinado	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza coordinadamente de derecha a izquierda. • Salta con los dos pies juntos en zigzag
				Realiza movimientos coordinados	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos coordinados al ritmo de la música. • Repite los movimientos según la secuencia que observa.
			Lateralidad	Identifica su lado derecho e izquierdo	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica con su mano el lado derecho e izquierdo • Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros
				Se ubica en su espacio de abajo, arriba, fuera y Adentro	<ul style="list-style-type: none"> • Se ubica con facilidad de abajo hacia arriba • Identifica su posición de espacio de adentro hacia fuera o viceversa.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

El trabajo de investigación se realizó mediante la técnica de la observación, del mismo modo el instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo.

- a. **Observación directa.** Esta técnica permitió evidenciar los desempeños de los preescolares, por lo que es un proceso de atención en el que el investigador se apoya en sus sentidos y así capte lo que le interesa. (Borrego, 2014)
- b. **Lista de cotejo:** Es un instrumento en el que se señalan con precisión las tareas que se desean evaluar con sus respectivos listados de indicadores y presencia del desempeño. (Borrego, 2014)

4.5. Plan de análisis

La herramienta fundamental utilizada para el análisis de datos fue la estadística. Esta disciplina nos proporciona el soporte técnico a nuestra investigación. La estadística descriptiva la entendemos como el conjunto de métodos para procesar información en términos cuantitativos, de tal forma que les imprima un significado. Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Además, para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, además observar el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, para luego generar las tablas para organizar adecuadamente los indicadores y las variables, según los datos que se van obteniendo producto de la medición de las unidades de análisis que vienen a ser la motricidad gruesa de los niños y niñas del grupo en estudio.

4.6. Matriz de consistencia

Título de la investigación	Enunciado	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuanchó, 2019.</p>	<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los juegos didácticos mejoran en nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuanchó, 2019?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa 14514 -Mario Vargas Llosa -Caserío Lúcumo de Carhuanchó, 2019.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Evaluar el nivel de motricidad gruesa, a través de un pre test, antes de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuanchó, 2019</p> <p>Evaluar el nivel de motricidad gruesa, a través de un post test, después de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E.14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuanchó, 2019</p> <p>Comparar el nivel de motricidad gruesa, antes y después de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuanchó, 2019</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>La aplicación de juegos didácticos mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años Educación Inicial de la Institución Educativa 14514 Mario Vargas Llosa Caserío Lúcumo de Carhuanchó</p>	<p>Juegos didácticos</p> <p>Juego funcional</p> <p>Juego didáctico motor</p> <p>Motricidad gruesa</p> <p>Equilibrio</p> <p>Coordinación</p> <p>Lateralidad</p>	<p>Enfoque: Cuantitativa</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental</p> <p>GE =O₁ – X – O₂</p> <p>Población</p> <p>30 niños del nivel inicial de 3,4y 5 años de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuanchó, 2019</p> <p>Muestra:</p> <p>Se delimita a 15 niños. del nivel inicial, de 5 años de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuanchó, 2019</p>

4.7. Principios éticos

- **Protección a las personas.** Mediante este principio la investigación procuró en todo momento respetar la identidad y la dignidad de las personas participantes, en este caso los estudiantes 5 años de la institución educativa 14514 Mario Vargas Llosa- Caserío Lúcumo de Carhuanchu, 2019.
- **Libre participación y derecho a estar informado.** Para poder iniciar la investigación se buscó el consentimiento de los participantes, en este caso a través de la autorización del director, de la docente y sobre todo de los padres de familia. Esto se realizó mediante un consentimiento que firmaron los padres de familia.
- **Beneficencia no maleficencia.** La investigación identificó las falencias de los niños en estudio respecto a la motricidad gruesa, resultados que permitieron a los docentes adecuar actividades que contribuyan con su mejoría; lo cual repercutirá en su aprendizaje y desarrollo en general. Para el logro del objetivo se evitó realizar actividades que dañen la integridad de los niños
- **Justicia.** Al momento de aplicar la lista de cotejo para evaluar la motricidad gruesa, se puso en práctica actitudes de tolerancia, respeto y trato igualitario con todos los participantes. Así mismo cada participante fue informado de sus resultados de la investigación.
- **Integridad científica.** A través de la investigación se pusieron en práctica los principios deontológicos de la carrera al evaluar a los niños en estudio: así mismo se tuvo la predisposición de informar en todo momento de cualquier situación que surgiera durante la investigación y que pudiera afectar a los participantes.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Resultados del primer objetivo específico

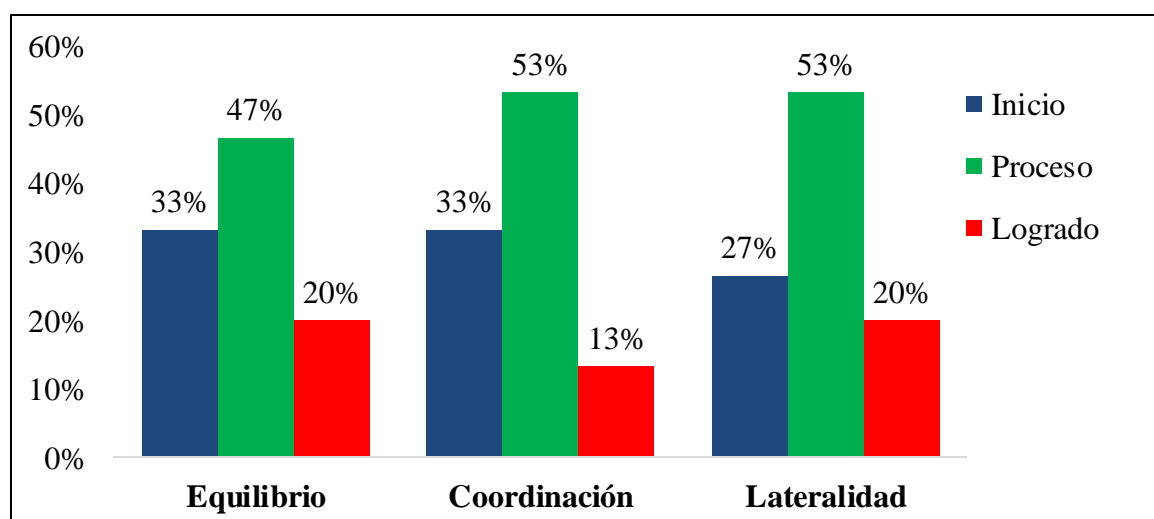
Evaluar el nivel de motricidad gruesa, a través de un pre test, antes de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuacho, 2019.

Tabla 3. Nivel de motricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos didácticos (Pre test).

Dimensión	Equilibrio		Coordinación		Lateralidad	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Inicio	5	33%	5	33%	4	27%
Proceso	7	47%	8	53%	8	53%
Logrado	3	20%	2	13%	3	20%
Total	15	100%	15	100%	15	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en los niños de 5 años de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-Lúcumo de Carhuacho, 2019.

Gráfico 1. Nivel de motricidad gruesa antes de la aplicación de los juegos didácticos (Pre test).



Fuente: tabla 3.

Interpretación.

En la tabla 3, gráfico 1, antes de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuacho, 2019, durante el pre test, según las dimensiones evaluadas se observó los siguientes resultados: en la dimensión equilibrio, el 33% de los niños evaluados se encontraron en nivel inicio, el 47% en proceso y 20% en nivel logrado; en la dimensión coordinación el 33% se encuentran en nivel inicio, el 53% en proceso y el 13% en nivel logrado; en la dimensión lateralidad el 27% se encuentran en nivel inicio, el 53% en proceso y 20% en nivel logrado.

Según lo evidenciado se concluye que tal como se observa en el gráfico 1, la mayoría de los niños durante el desarrollo del pre test, se encontraron en los niveles de inicio y proceso. Se comprobó que los niños tenían dificultades en sus movimientos motores, como: mantener el equilibrio al caminar, saltar, realizar desplazamiento coordinado, movimientos coordinados, identificar su lado derecho e izquierdo y la ubicación en su espacio de abajo, arriba, fuera y adentro.

5.1.2. Resultados del segundo objetivo específico

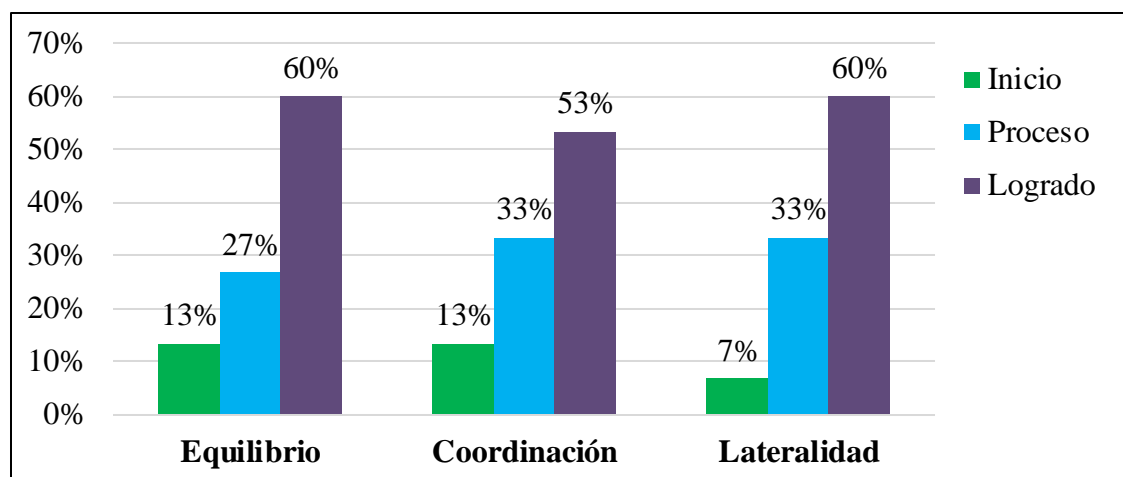
Evaluar el nivel de motricidad gruesa, a través de un post test, después de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E.14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuacho, 2019.

Tabla 4. Nivel de motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos didácticos (Post test).

Dimensión	Equilibrio		Coordinación		Lateralidad	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Inicio	2	13%	2	13%	1	7%
Proceso	4	27%	5	33%	5	33%
Logrado	9	60%	8	53%	9	60%
Total	15	100%	15	100%	15	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en los niños de 5 años de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-Lúcumo de Carhuacho, 2019.

Gráfico 2. Nivel de motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos didácticos (Post test).



Fuente. Tabla 4

Interpretación.

En la tabla 4, gráfico 2, después de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuancho, 2019, durante el post test, según las dimensiones evaluadas se observó los siguientes resultados: en la dimensión equilibrio, el 13% de los niños evaluados se encontraron en nivel inicio, el 27% en proceso y 60% en nivel logrado; en la dimensión coordinación el 13% se encontraron en nivel inicio, el 33% en proceso y el 53% en nivel logrado; en la dimensión lateralidad el 7% se ubican en nivel inicio, el 33% en proceso y 60% en nivel logrado.

De acuerdo a lo observado se concluye que la mayoría de los niños durante el desarrollo del post test, alcanzaron el nivel logrado, se comprobó que los niños mejoraron sus movimientos motores, logrando mantener el equilibrio al caminar, saltar, realizaron sin dificultad desplazamientos y movimientos coordinados, además pudieron identificar su lado derecho e izquierdo y se ubicaron con facilidad en su espacio de abajo, arriba, fuera y adentro.

5.1.3. Resultados del tercer objetivo específico

Comparar el nivel de motricidad gruesa, antes y después de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-

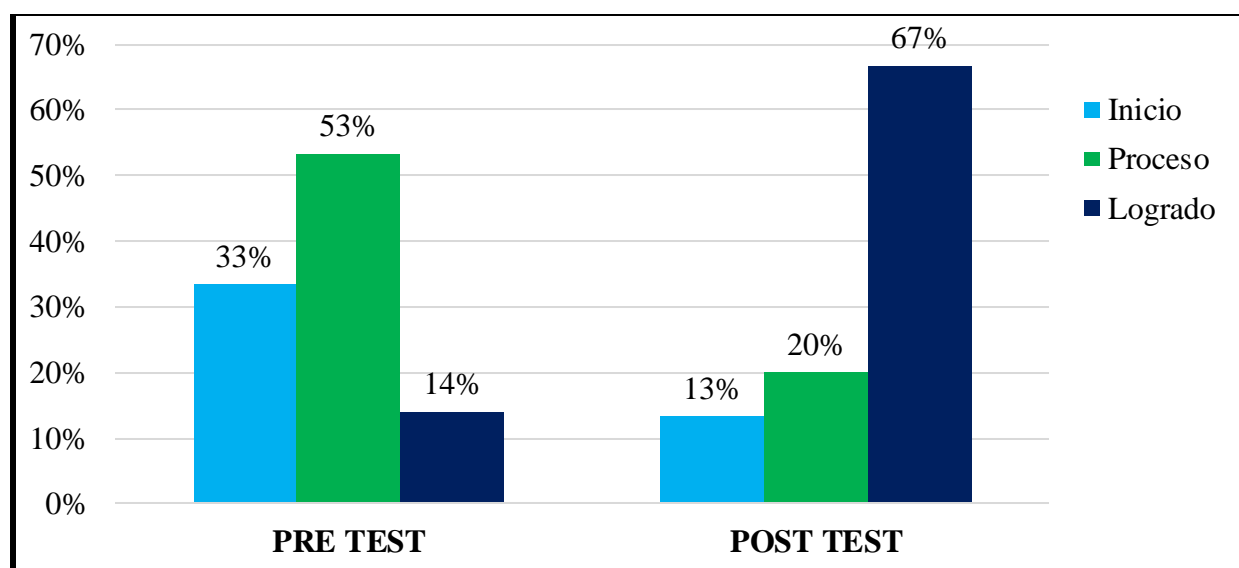
Caserío Lúcumo de Carhuancho, 2019.

Tabla 5. Comparación del nivel de desarrollo de motricidad gruesa, antes y después de la aplicación del programa de juegos didácticos (pre y post test)

TEST	Inicio		Proceso		Logrado		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
PRE TEST	5	33%	8	53%	2	14%	15	100.00%
POST TEST	2	13%	3	20%	10	67%	15	100.00%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en los niños de 5 años de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-Lúcumo de Carhuancho, 2019.

Gráfico 3. Comparación del nivel de desarrollo de motricidad gruesa, antes y después de la aplicación del programa de juegos didácticos (pre y post test).



Fuente: tabla 5

Interpretación.

En la comparación del pre test y post test, según la tabla 5, gráfico 3, se observó que durante el pre test el 33% de los niños están en el nivel inicio, el 53% en proceso y el 14% en nivel logrado. Sin embargo, durante la evaluación del post test el 13% de los niños se hallaron en el nivel inicio, el 20% en proceso y el 67% en nivel logrado.

Se concluye que, en la comparación de pre y post test, se encontró una diferencia significativa en cuanto al nivel de motricidad gruesa, esto indica que la aplicación de la estrategia de los juegos didácticos tuvo resultados positivos.

5.1.4. Resultado de la prueba de hipótesis (Prueba T de student)

Criterios para determinar el valor T con respecto al valor (α)

P-valor $> \alpha$ aceptar H_0 $\alpha = 0.05$

P-valor $< \alpha$ acepta H_1

H_1 . Hipótesis alternativa

La aplicación de juegos didácticos mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años Educación Inicial de la Institución Educativa 14514 Mario Vargas Llosa Caserío Lúcumo de Carhuancho, 2019.

H_0 : Hipótesis nula

La aplicación de juegos didácticos no mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años Educación Inicial de la Institución Educativa 14514 Mario Vargas Llosa Caserío Lúcumo de Carhuancho, 2019.

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

	<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
Media	2.6	4.4
Varianza	2.828571429	2.82857143
Observaciones	15	15
Coefficiente de correlación de Pearson	0.54040404	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	14	
Estadístico t	-4.323460153	
P(T<=t) una cola	0.000350507	
Valor crítico de t (una cola)	1.761310136	
P(T<=t) dos colas	0.000701013	
Valor crítico de t (dos colas)	2.144786688	

Interpretación.

Según datos de la prueba T student, comparando el antes (pre test) y después (post test) de los resultados, se obtuvo un valor de $P = 0.000701013$, siendo este menor al rango de criterio, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa que es “**La aplicación de juegos didácticos mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años Educación Inicial de la Institución Educativa 14514 Mario Vargas Llosa Caserío Lúcumo de Carhuanchó, 2019**”.

5.2. Análisis de resultados

De acuerdo a los datos obtenidos en la presente investigación que tuvo como objetivo general “**Determinar si los juegos didácticos mejoran la motricidad gruesa en los niños de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa 14514 -Mario Vargas llosa -Caserío Lúcumo de Carhuanchó, 2019**”, decimos que, para mejorar la motricidad gruesa en los niños, los juegos didácticos son un muy útil recurso que permite que este pueda tener un buen desarrollo corporal e integral, tal como lo afirman (Atuncar & Gonzales, 2017) que en su estudio mencionan que el juego es esencial para el hombre y la sociedad en que vive y además es a través del juego, que el niño aprende a explorar, desarrollar y dominar las destrezas físicas y sociales. (p.19).

Respecto al primer objetivo específico donde se pretendió “Evaluar el nivel de motricidad gruesa, a través de un pre test, antes de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuanchó, 2019”, decimos que según se evidencio en las dimensiones evaluadas, durante el pre test, la mayoría de los niños se encontraron en los niveles de inicio con un 31% y proceso con 51%, solo un pequeño porcentaje de 18% alcanzado el nivel logrado. En esta etapa se verifico que los niños tuvieron problemas para controlar todo su cuerpo con facilidad.

Estos resultados coinciden con (Huaman, 2020), que en su estudio titulado “*Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II Etapa – Piura, 2018.*”, durante el pre test el 70.60%, de los niños evaluados se encontraron en nivel inicio, es decir no tenían coordinación motora gruesa, el 17.70% se halló en proceso y el 11.70% alcanzó el nivel logrado.

Del mismo se concuerda con (Amaya, 2019), que, en su investigación titulada “*Juegos cooperativos para mejorar motricidad gruesa en niños de 3 años I.E.P Kids Zone – Quintanas*” durante la aplicación del pre test, en cuanto al nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de la institución educativa Kids Zone, obtuvo las siguientes valoraciones: el 27.3% tuvo valoración de C, un 54.5% valoración de B y solo un 18.2% alcanzó la valoración de A.

En cuanto al segundo objetivo específico que plantea “ evaluar el nivel de motricidad gruesa, a través de un post test, después de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E.14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuacho, 2019”, establecemos que tal como se evidencio en las dimensiones evaluadas, durante el post test, la mayoría de niños de 5 años de la I.E.14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuacho, alcanzaron el nivel logrado, con un porcentaje equivalente de 62%. En ese sentido se comprobó que después de la aplicación de los juegos didácticos, los niños mejoraron sus movimientos motores, logrando mantener el equilibrio al caminar, saltar, entre actividades relacionadas al desarrollo de su motricidad gruesa.

Estos resultados se contrastan, con (Agramonte , 2018), quien en su investigación “*El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del Distrito de Chulucanas, en el año 2015*” durante la aplicación del post test, obtuvo resultados altos, siendo que el (92 %) de los niños evaluados llegaron a un nivel de logro; y solo el (8 %) se encontraron en proceso, con estos datos demostró que el juego didáctico como estrategia sí mejoro la motricidad gruesa

en los niños y niñas de 3 años del nivel inicial, dando solución a la problemática de la I.E.P “San Francisco de Asís”.

Finalmente, según el tercer objetivo específico que busca “Comparar el nivel de motricidad gruesa, antes y después de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuanchu, 2019”. Indicamos que, al realizar la comparación de pre (antes) y post test (después), se encontró una diferencia significativa en cuanto al nivel de motricidad gruesa en los niños, esto indica que la aplicación de la estrategia de los juegos didácticos tuvo resultados positivos en la muestra estudiada. En el pre test predominaron los niveles de inicio y proceso, sin embargo, después de la aplicación de la estrategia, se alcanzó el nivel logrado.

Estos resultados se asemejan con los descritos por (Agramonte , 2018), en la investigación *“El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del Distrito de Chulucanas, en el año 2015”*, donde indica que el “nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de la I.E.P. San Francisco de Asís del Distrito de Chulucanas, mejoro notablemente después de haber aplicado la estrategia y la mayoría de niños se encuentro en el nivel de logro en (92 %), y solo un (8 %) está en proceso. Esto evidencia que el juego didáctico como estrategia si mejora la motricidad gruesa en los niños 3 años de educación inicial.”.

También se coincide con los autores (Atuncar & Gonzales, 2017), que en su estudio realizado confirman que los “juegos actividades eficaces y significativas en el desarrollo de los niños ya que posibilita movimientos corporales que facilitan el crecimiento y a la vez el desarrollo cognitivo”. (p.60). De igual modo consideramos lo dicho por Piaget (1956), que indica que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según la etapa evolutiva del pensamiento de la persona.

En términos generales, según los datos obtenidos en esta investigación se concuerda con (Rodríguez, 2019) quien en investigación expresa que es importante desarrollar la motricidad gruesa en los niños, y por medio del juego se pueden implementar distintas actividades recreativas que incentiven o motivan a los niños a aprender de una manera lúdica. Además, menciona que “el juego es un recurso importante en Educación Inicial pues es el medio facilitador para que los niños aprendan a socializar, interactuar, experimentar, descubrir por medio de actividades lúdicas que incentiven a los niños a conocer el entorno que los rodea”(p.76).

VI. CONCLUSIONES

- La investigación ha demostrado que el análisis de fundamentos teóricos, así como los datos recogidos en la investigación respecto al desarrollo de la motricidad gruesa antes y después de la estrategia didáctica se facilitó determinar que la aplicación de los juegos didácticos sí mejoran significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa- Caserío Lúcumo de Carhuacho, 2019. Por consiguiente, fue propuesto en la hipótesis principal, la misma que dio por aceptada.
- Respecto al primer objetivo específico de la investigación, se concluye que al realizar la aplicación del pre test, en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuacho, 2019, la mayoría se encontraron en los niveles de inicio y proceso, solo un pequeño porcentaje se alcanzó en nivel logrado.
- Según el segundo objetivo específico, concluimos que al aplicar el post test, después de la implementación de la estrategia que fueron los juegos didácticos, el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E 14514 Mario Vargas Llosa-Caserío Lúcumo de Carhuacho, 2019, mejoro, debido a que un buen porcentaje de alumnos evaluados se encontraron en el nivel logrado.
- Posteriormente según el tercer objetivo específico donde se comparó el pre test y post test, concluimos indicando que existe una diferencia significativa entre el antes y el después. Puesto que en un inicio se encontraron falencias notables en los niveles de motricidad gruesa en los niños, sin embargo, al aplicar la estrategia de juegos didácticos surgieron datos alentadores.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

- Los maestros deben aplicar debidamente los juegos didácticos por más tiempo establecidos en la guía de observación durante sus sesiones en clase.
- Reconocer la importancia y desarrollar adecuadamente los juegos didácticos a través de la motricidad gruesa para facilitar el desarrollo de habilidades psicomotrices. Porque a través del juego los niños van a lograr desarrollar sus habilidades motrices gruesas, afianzando a que los niños mejoren.
- Proponer a la dirección de la I.E, que a partir de los resultados encontrados en la investigación se desarrollen capacitaciones hacia los maestros sobre el juego como un recurso didáctico, para que integren dentro de sus planificaciones anuales y desarrollen la motricidad gruesa para que así mejoren sus habilidades psicomotrices.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agramonte , J. A. (2018). *El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” del Distrito de Chulucanas, en el año 2015*. Chulucanas, Peru: Obtenido de: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4259/juego_didactico_motricidad_gruesa_agramonte_herrera_yessenia_araceli.pdf?sequence=4&isAllowed=y.
- Álvarez, A., & Del Rio, P. (2016). *Educación y desarrollo: La teoría de Vygotsky y la zona de desarrollo próximo*. Madrid - España: Alianza Madrid.
- Amasifuen, F., & Utia, I. (2015). *Efectividad de un programa de juegos variados en la mejora de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.I. N° 657 Niños del saber distrito de Punchana*. Tesis de pregrado, Universidad Nacional de la Amazonia Peruana, Iquitos, Perú.
- Amaya, S. T. (2019). *Juegos cooperativos para mejorar motricidad gruesa en niños de 3 años I.E.P Kids Zone – Quintanas*. Trujillo, La Libertad, Peru: Obtenido de: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/13437>.
- Atuncar, D., & Gonzales, C. (2017). *El juego como efecto de la motricidad gruesa en niños de 5 años de edad de la I.E.P. "Virgen de Chapi*. Tesis de pos grado, Universidad Nacional de Huancabelica, Huancabelica, Perú.
- Barrueo, P. (2014). La importancia de jugar a la pelota. *Revista de estudios y experiencias*, 1(3), 12.
- Bergés, J., & Stambak, M. (2016). *Étude sur la lateralité*. Revue de Neuro- Psychiatrie de l'Infant.
- Berruazo, L. (2015). *La psicomotricidad infantil*. La Habana: Camilo Cienfuegos.
- Bustos, A., Carrion, J., & García, J. (2017). *Juegos populares: Propuesta practica* (Segunda ed.). Pila teleña. Obtenido de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliocauladechsp/detail.action?docID=3196229>.
- Calmels, D. (2015). *¿Qué es la Psicomotricidad? Los trastornos psicomotores y la práctica psicomotriz*. Buenos Aires:: Lumen.
- Comellas, M. (2014). *La psicomotricidad en preescolar*. a psicomotricidad en preescolar.

- Diana, M. (2014). *Juegos didácticos: ¿útiles en la Educación Superior?* Pedagogía universitaria: Pedagogía Universitaria.
- Díaz, A., & Moreno, R. (2017). *Fantasía en movimiento*. México: Limusa.
- Díaz, F. M. (2015). *realizo una investigación sobre "Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la institución educativa bajo grande" – sahagún. Los libertadores. Sahagún- los Libertadores.*
- Florez, O., & Moreno, Z. (2015). *Esstrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande - Sahagún*. Tesis de pregrado, Fundación universitaria los libertadores, Sahagún, Bogota.
- García, E., & Alarcón, M. (2016). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *Revista digital*, 12.
- García, M. (2010). *Estrategias Didácticas para el Desarrollo del Pensamiento Lógico matemático*. Centro de Educación Inicial.
- Garza, F. (2014). *Programa de práctica Psicomotriz*. México.
- Gil, P. (2016). *Desarrollo psicomotor en educación infantil (de 0 a 6 años)*. España : Wanceulen.
- Giraldo , N. B. (2020). *Juegos Creativos Como Estrategia Didáctica Bajo el Enfoque sociocognitivo Para Mejorar la Psicomotricidad Gruesa en los Niños (as) de 4 Años De la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito san Pedro de Chana- Huari, 2018*. Tesis, Uladech Católica, Huraz- Perú.
- Giroux, S., & Tremblay, G. (2014). *Mertodología De Las Ciencias Humanas*. España.
- Hernandez , Fernández , & Baptista. (2010). *Metodología de la investigación* (Sexta Edición ed.). México: (S. D. Mc Grau- Hill/ Interamericana Editores, Ed).
- Hernández, L., & González, S. (2014). *El proceso de investigación científica*. . Madrid. Obtenido de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliocauladechsp/detail.action?docID=3192826>.
- Hernández, R. (2015). *Dimensiones de la motricidad gruesa*. Recursos de Biblioteca.
- Huaman, J. M. (2020). *Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. 1371 AH Tupac Amaru II. Piura, Perú: obtenido de:*

- http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/16539/Juego_Didactico_juego_funcional_huaman_huacchillo_jesus_mariceli.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Maricel, H. S. (2019). *JUegos Didácticos Como Estrategia Para Desarrollar la Psicomotricidad Gruesa en los Niños de 5 Años en la Institucion Educativa N° 1143 Carrizal- Bajo- Ayabaca, Piura, 2017*. Uladech Católica , Piura. Perú.
- Martínez, E. (2015). *Desarrollo Psicomotor en educación infantil*. Universidad de Almería. Obtenido de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliocauladechsp/detail.action?docID=5192554>.
- Meneses, M., & Monge, M. (2015). *El juego en los niños: enfoque teórico. Educación* (Vol. 2).
- Murillo, W. (2008). *La investigación Científica*. Recuperado el 12 de Noviembre de 2021, de <http://www.monografias.com/trabajos15/invest-científica/investcientífica.shtm>.
- Núñez, J. (2014). *La pelota en el desarrollo psicomotor*. Madrid, España: CEPE.
- Ortega, L. (2014). *el juego y el aprendizaje espontaneo en EVA*. Ecuador: Unidad de Tecnología Educativa.
- Ortiz, R. (2015). *Dimensión psicomotriz - equilibrio dinámico en EVA*. España: Universidad de Valencia.
- Paredes, J. (2016). *Aprendizaje a traves del juego*. España: Wanceulen. Obtenido de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliocauladechsp/detail.action?docID=5102871>.
- Piaget, J. (2014). *El juego didáctico*. Recuperado el 09 de Octubre de 2020, de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>.
- Rodriguez, P. S. (2019). *Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*. Quito, Ecuador: Obtenido de: <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/16324/1.%20Estrategias%20Did%C3%A1cticas%20para%20Desarrollar%20la%20Motricidad%20Gruesa%20en%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20de%204%20a%205%20a%C3%B1os.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Rosada, S. (2017). *Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación Física para niños de pre primaria*. Tesis de pos grado, Universidad Rafael

Landívar, Guatemala.

Santamaria, D. C., & Santamaria, J. A. (2016). *La importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la Institución Educativa Exalumnas de la presentación de Ibagué – Tolima*. Ibagué, Tolima, Colombia: Obtenido de: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2055/1/LA%20importancia%20del%20juego%20en%20el%20desarrollo%20motriz.pdf>.

Santamaría, S. (2016). *Desarrollo de la motricidad gruesa*. Recuperado el 09 de Octubre de 2020, de <http://www.slideshare.net/wiesco/desarrollo1-psicomotriz-312461>.

Serrabona, J. (2004). La intervención psicomotriz en la escuela. Un programa de actuación psicomotor. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y tácticas corporales*. Obtenido de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf

ANEXOS

INSTRUMENTOS

LISTA DE COTEJO EVALUAR EL DESEMPEÑO DURANTE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Instrucción: para evaluar la lista de cotejo tenemos que marcar con una (x) SI- si el estudiante muestra el criterio y escriba NO si el estudiante no muestra el criterio.

N°	Ítems	Valoración	
		Si	No
Juego funcional			
1	• Coordina brazos y pies al caminar sobre la rayuela en el piso.		
2	• Sostiene un objeto, mientras mantiene el equilibrio parándose en un pie.		
3	• Salta obstáculos manteniendo su equilibrio.		
4	• Realiza el salto de rana apoyando ambos pies.		
5	• Muevo el cuerpo hacia el lado derecho e izquierdo.		
6	• Imita el movimiento de algunos animalitos, saltando en zigzag.		
Juego didáctico motor			
1	• Lanza la pelota a sus compañeros.		
2	• Lanza aros siguiendo una melodía musical.		
3	• Imita el pasar agua de un vaso a otro vaso.		
4	• Lanza las pelotas a sus compañeros de acuerdo al color y tamaño.		

LISTA DE COTEJO EVALUAR EL DESEMPEÑO DURANTE LA MOTRICIDAD GRUESA.

Instrucción: Para evaluar la lista de cotejo tenemos que marcar con una (x) SI - si el estudiante muestra el criterio y escriba NO si el estudiante no muestra el criterio

Dimensiones			
Dimensión 1:	Ítems	SI	NO
Equilibrio	Camina sobre líneas rectas y curvas		
	Se para en un solo pie manteniendo su equilibrio.		
	Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio		
	Salta con los dos pies juntos.		
Dimensión 2:			
Coordinación	Se desplaza coordinadamente de derecha a izquierda		
	Salta con los dos pies juntos en zigzag		
	Realiza movimientos coordinados al ritmo de la música.		
	Repite los movimientos según la secuencia que observa.		
Dimensión 3			
Lateralidad	Identifica con su mano el lado derecho e izquierdo		
	Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros		
	Se ubica con facilidad de abajo hacia arriba		
	Identifica su posición de espacio de adentro hacia fuera o viceversa		

Sesiones de aprendizaje N° 01

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: 14514 Mario Vargas Llosa –Lúcumo de Carhuanchu

1.2. Lugar: Lúcumo Carhuanchu

1.3. Sección/ Edad: 5 Años

1.4. Área: Psicomotricidad

1.5. Responsable: Marvi Bruno Castillo

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Salto de rana

III. ELECCIÓN DE COMPETENCIA, CAPACIDAD, ACTITUDES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Lista de cotejo

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Situación de aprendizaje	Materiales	Tiempo
inicio	<p>Motivación</p> <p>La docente los sienta en círculo y se ubica en el centro y cantaran la canción si estas feliz tu puedes aplaudir, abrazarte, gritar</p>	sil silbato	4545
desarrollo	<p>Organización</p> <p>Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera:</p> <p>- Escuchar las indicaciones de la docente para realizar correctamente la actividad.</p> <p>Actividad motriz</p> <p>Cuando toque el silbato se dará la indicación de saltar en un pie hacia la derecha, debemos movernos en un pie hacia la derecha por las líneas trazadas y cuando suene dos veces el silbato nos moveremos saltando en un pie hacia la izquierda.</p> <p>- Los niños que realicen bien los saltos identificando su derecha e izquierda se llevaran su carita feliz.</p> <p>Relajación</p>		

	Luego la maestra indica que todos los niños se sienten en el piso en forma circular y que comiencen a inhalar y exhalar lentamente hasta que estén relajados.		
Cierre	La maestra hace las siguientes preguntas ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado?, ¿Les gusto la clase del día de hoy?, ¿Qué les gusto más?, ¿Quién se equivocó?		

Sesiones de aprendizaje N° 02

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: 14514 Mario Vargas Llosa –Lúcumo de Carhuacho

1.2. Lugar: Lúcumo Carhuacho

1.3. Sección/ Edad: 5 Años

1.4. Área: Psicomotricidad

1.5. Responsable: Marvi Bruno Castillo

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Jugando a la rayuelita

III. ELECCIÓN DE COMPETENCIA, CAPACIDAD, ACTITUDES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Lista de cotejo

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Situación de aprendizaje	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea Los niños (as) se sientan en un círculo para recordar los acuerdos que deben tener en cuenta durante la actividad y el cuidado del material. Delimitamos el espacio donde vamos a realizar la actividad.</p> <p>Calentamiento Hacemos calentamiento de nuestro cuerpo Jugamos corriendo con los niños alrededor del patio</p> <p>Exploración del material Los niños conocen la forma del juego que se les está presentando.</p>	Tiza Pelota	45 minutos
Desarrollo	<p>Les demuestro cómo realizaran la secuencia del juego. Empiezo el juego y les indico como va empezar la actividad.</p> <p>Formamos dos grupos de cada miembro. El primer grupo salta en un pie en cada cuadrado de la rayuela. El grupo que llegue primero será el ganador en pasar la pelota y de esta manera podrán desarrollar sus diferentes habilidades motrices como recibir la pelota. Este juego permitirá que los niños tengan un equilibrio en su cuerpo.</p>		

Cierre	Concluimos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron? ¿Qué hicieron primero? ¿Cómo se tenía que terminar? Concluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y diriginos al aula.		
--------	---	--	--

Sesiones de aprendizaje N° 03

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: 14514 Mario Vargas Llosa –Lúcumo de Carhuanchu

1.2. Lugar: Lúcumo Carhuanchu

1.3. Sección/ Edad: 5 Años

1.4. Área: psicomotricidad

1.5. Responsable: Marvi Bruno Castillo

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Moviendo mi cuerpo

III. ELECCIÓN DE COMPETENCIA, CAPACIDAD, ACTITUDES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Lista de cotejo

VI. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Situación de aprendizaje	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>-Se saluda a los niños y se invita a dirigirse al lugar donde se desarrollará nuestra sesión de psicomotricidad.</p> <p>-Sentados en semicírculo recuerdan las normas de convivencia mediante imágenes que proyecten cada una de ellas.</p> <p>-Delimitamos el espacio donde vamos a realizar la actividad.</p> <p>Calentamiento.</p> <p>Hacemos calentamiento de nuestro cuerpo</p> <p>Jugamos corriendo con los niños alrededor del patio</p>	-Tarros -Silbato	45 minutos
Desarrollo	<p>Expresividad motriz</p> <p>Iniciamos la actividad con la canción “CABEZA, HOMBRO, RODILLA Y PIE” con la finalidad de ejercitar el cuerpo.</p> <p>Cabeza, hombro, rodilla y pie.</p>		

	<p>Cabeza, hombro, rodilla y pie.</p> <p>Ojos, orejas, boca y nariz, cabeza, hombro, rodilla y pie. Cabeza, hombro, rodilla y pie. Cabeza, hombro, rodilla y pie. Ojos, orejas, boca y nariz, cabeza, hombro, rodilla y pie.</p> <p>Seguidamente se coloca en el piso una fila de tarros en sentido horizontal para poder enmarcar una línea. Las dos filas el primer grupo debe mantener una distancia unos 80 cm entre ellos, la cual tendrán que saltar sobre los tarros, pero sin pisarlos o hacerlos caer.</p> <p>Mientras cada niño realiza el recorrido, los demás niños siguen aplaudiendo, siguiendo el movimiento de los movimientos de los pies de sus compañeros.</p> <p>En la siguiente acción será colocar tres líneas con cinta adhesiva en el piso, luego colocaremos 6 hojas de colores en el piso, donde los niños arrojaran bolsitas llenas de frijoles a las hojas que corresponde al color, de esta manera trabajaran los músculos de los brazos y la dirección del movimiento.</p> <p>Relajación</p> <p>Una vez terminada la actividad iniciaremos con la relajación donde utilizaremos una pelota, para ello, pediremos a los niños que se pongan por parejas y uno de ellos se echará en el suelo con los ojos cerrados.</p> <p>Pondremos una música suave, relajada y pediremos que con la pelota masajeen el cuerpo de su compañero como si tuvieran un jabón en las manos.</p>		
Cierre	<p>Concluimos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron? ¿Qué más les justo sobre la actividad? Concluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>		

Sesiones de aprendizaje N° 04

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: 14514 Mario Vargas Llosa –Lúcumo de Carhuanchu

1.2. Lugar: Lúcumo Carhuanchu

1.3. Sección/ Edad: 5 Años

1.4. Área: Psicomotricidad

1.5. Responsable: Marvi Bruno Castillo

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Lanzamos pelotas de colores

II. ELECCIÓN DE COMPETENCIA, CAPACIDAD, ACTITUDES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo.	Realiza acciones de juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr saltar trotar, rodar, trepar, deslizarse hacer giros y volteretas – en los que expresa sus emociones- explorando sus posibilidades de su cuerpo con relación a su espacio, el tiempo, la superficie y objetos, en estas acciones predominio y mayor control de un lado de su cuerpo. Un niño juega a caminar detrás de otro niño. Aceleran la marcha, inventaban diferentes de caminar, corren saltando, caminan hacia atrás, se impulsan y hacen saltos largos entre otros movimientos.	Lista de cotejo

III. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Situación de aprendizaje	Materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea Los niños (as) se sientan en una media luna para recordar los acuerdos que deben tener en cuenta durante la actividad y el cuidado del material. Delimitamos el espacio donde vamos a realizar la actividad. Cantamos la canción de los colores Calentamiento Hacemos calentamiento de nuestro cuerpo. Jugamos corriendo con los niños alrededor del patio. Exploración del material Los niños (as) manipulan la pelota, conociendo su forma	Pelotas Un cartón	45 minutos

Desarrollo	<p>Procedimiento</p> <p>Les demuestro cómo realizaran la secuencia de juegos.</p> <p>Empiezo el juego y les indico que la actividad es divertida y espontánea.</p> <p>Formamos dos grupos de cada miembro. El primer grupo empieza, pero cada niño va lanzar las pelotas de colores dentro de la caja de cartón. Y el segundo grupo hará lo mismo de lanzar la pelota dentro de la caja, pero también lo tendrían que hacer por integrante. El grupo que llegue primero será el ganador en lanzar la pelota y de esta manera podrán desarrollar sus diferentes habilidades motrices como recibir la pelota.</p> <p>Este juego permitirá que los niños desarrollen su coordinación de su cuerpo.</p>		
Cierre	<p>Se le pregunta. ¿Le gusta el juego? ¿Qué le pareció? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>-Los niños intercambian las pelotas de esta manera identifican colores.</p> <p>-Los niños desarrollaron el juego democráticamente.</p>		

Sesiones de aprendizaje N° 05

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: 14514 Mario Vargas Llosa –Lúcumo de Carhuacho

1.2. Lugar: Lúcumo Carhuacho

1.3. Sección/ Edad: 5 Años

1.4. Área: Psicomotricidad

1.5. Responsable: Marvi Bruno Castillo

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Saltan obstáculos

III. ELECCIÓN DE COMPETENCIA, CAPACIDAD, ACTITUDES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Lista de cotejo

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Situación de aprendizaje	Materiales	Tiempo
Inicio	Salimos al patio Primero nos sentamos en un círculo cantamos una canción, luego realizamos ejercicios de calentamiento de partes gruesas y luego trotamos como los animalitos.	Tarros	45 minutos

Desarrollo	<p>La maestra coloca los tarros de leche en una fila y a una distancia una de la otra y pide a cada integrante correr y saltando sobre los tarros de obstáculos lo mismo hacen con las pelotas y las cintas corriendo y saltando sobre ellas. Los niños participan activamente con alegría y entusiasmo. Luego se sientan formando un círculo.</p>		
Cierre	<p>Se le pregunta. ¿Le gusta el juego? ¿Qué le pareció? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Nos relajamos realizando ejercicios, movemos los brazos como si fuéramos pececitos, movemos las piernas en forma circular, luego inhalamos y exhalamos.</p>		

Sesiones de aprendizaje N° 06

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: 14514 Mario Vargas Llosa –Lúcumo de Carhuanchu

1.2. Lugar: Lúcumo Carhuanchu

1.3. Sección/ Edad: 5 Años

1.4. Área: Psicomotricidad

1.5. Responsable: Marvi Bruno Castillo

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Jugando con los aros

III. ELECCIÓN DE COMPETENCIA, CAPACIDAD, ACTITUDES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Lista de cotejo

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Situación de aprendizaje	Materiales	Tiempo
Inicio	Se sientan en círculo en los petates. Cantamos la canción de la “serpiente” -Dialogan acerca de las actividades que hacen a la hora del recreo. - Responden a preguntas: - ¿Qué juegos realizan durante el recreo? - ¿Con quiénes juegan? ¿Desearían salir a jugar al patio? Acuerdan sus normas de convivencia: -Evitar empujarse. -Caminar en forma ordenada. -Respetarse entre compañeros. No pelear	-Aros -Música	45 minutos
Desarrollo	Expresividad motriz -Se conduce a los niños al patio para empezar el taller.		

	<p>-Cantamos una canción “los conejitos”</p> <p>Invitamos a los niños a participar de la dinámica acompañada de un instrumento musical mientras escuchamos la canción imitaremos según los movimientos que nos piden.</p> <p>- Realizan ejercicios de calentamiento (saltan se mueven derecha e izquierda). - Escuchan la explicación como se realizará la actividad de lateralidad. - Formamos un círculo y se le entrega a cada niño unos aros de colores que son pequeñas.</p> <p>-La profesora va a decir a la derecha y van a dar un salto a la derecha y si dice a la izquierda van a dar un salto a la izquierda - Luego se acuestan y van a rodar a la izquierda y a la derecha. - saltan en un solo pie derecha e izquierda.</p> <p>Relajación</p> <p>Se acuestan sobre el tapete y descansan, por unos minutos, luego regresamos al aula.</p>		
Cierre	<p>-Regresan al lugar donde empezaron la sesión. - Se sientan en sus petates y responden a preguntas hechas por la profesora: ¿Les gusto la clase? ¿Qué hicimos? ¿Qué hemos utilizado para realizar las diferentes actividades? ¿Tuvieron dificultades para realizar la clase? ¿Conocen cuál es su derecha e izquierda? ¿Tu vieron dificultades? - Compartan sus experiencias vividas con sus familiares</p>		

Sesiones de aprendizaje N° 07

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: 14514 Mario Vargas Llosa –Lúcumo de Carhuanchu

1.2. Lugar: Lúcumo Carhuanchu

1.3. Sección/ Edad: 5 Años

1.4. Área: Psicomotricidad

1.5. Responsable: Marvi Bruno Castillo

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Jugamos a los conejitos

III. ELECCIÓN DE COMPETENCIA, CAPACIDAD, ACTITUDES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Lista de cotejo

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Situación de aprendizaje	Materiales	Tiempo
Inicio	Motivación Se jugará a la ronda de los animales la docente estará en el centro y tendrá una pelota cuando lo tire la pelota dirá que lo coja el gato, pues cada niño deberá decir que animal es para que cuando se tire la pelota corran a cogerla según digan el animal.	Canción en USB silbato soga	45 Minutos

Desarrollo	<p>Organización</p> <p>Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Niños plantearemos nuestras normas. - Jugaremos dos grupos de conejitos y dos grupos de conejitas. <p>Actividad motriz</p> <p>Un grupo de conejitos y un grupo de conejitas deberán saltar sobre las líneas rectas con un pie hacia delante y sobre la otra línea recta con pie hacia atrás y llegar a la meta, el grupo que gane competirá contra el otro grupo.</p> <p>Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños estiraran sus brazos hacia arriba, los brazos hacia abajo, y se mantendrán sentados durante cinco minutos y finalmente iremos al salón. 		
Cierre	<p>La docente preguntara: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos saltado? ¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Porque?</p>		

Sesiones de aprendizaje N° 08

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: 14514 Mario Vargas Llosa –Lúcumo de Carhuanchó

1.2. Lugar: Lúcumo Carhuanchó

1.3. Sección/ Edad: 5 Años

1.4. Área: Psicomotricidad

1.5. Responsable: Marvi Bruno Castillo

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Llevando el vaso con agua

III. ELECCIÓN DE COMPETENCIA, CAPACIDAD, ACTITUDES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Lista de cotejo

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Situación de aprendizaje	Materiales	Tiempo
Inicio	Despertamos el interés: Escuchamos una canción “calentamiento en la batalla” Saberes previos: ¿De qué trata la canción? ¿Qué partes del cuerpo hemos movido?	Vaso Agua Una fila de papel crepe	
Desarrollo	Organización Niños para empezar con nuestro juego vamos a organizarnos de la siguiente manera: - Niños plantearemos nuestras normas.	Una fila de papel crepe	45

	<p>- Jugaremos en dos grupos</p> <p>Actividad motriz</p> <p>Un grupo de niñas y un grupo de niños deberán de caminar sobre la línea recta trasladando un vaso de agua con la mano derecha y echamos en la jarra y luego regresamos nuevamente llevando el vaso de agua con la mano izquierda</p> <p>Relajación</p> <p>- Los niños estirarán sus brazos hacia arriba, los brazos hacia abajo, y se mantendrán sentados durante cinco minutos y finalmente iremos al salón.</p>		
Cierre	<p>Se le pregunta. ¿Le gusta el juego? ¿Qué le pareció? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>Nos relajamos realizando ejercicios, movemos los brazos como si fuéramos pececitos, movemos las piernas en forma circular, luego inhalamos y exhalamos.</p>		

Sesiones de aprendizaje N° 09

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: 14514 Mario Vargas Llosa –Lúcumo de Carhuanchu

1.2. Lugar: Lúcumo Carhuanchu

1.3. Sección/ Edad: 5 Años

1.4. Área: Psicomotricidad

1.5. Responsable: Marvi Bruno Castillo

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Jugando con la pelota

III. ELECCIÓN DE COMPETENCIA, CAPACIDAD, ACTITUDES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Lista de cotejo

V. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Situación de aprendizaje	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Se saluda a los niños y se invita a dirigirse al lugar donde se desarrollará nuestra sesión de psicomotricidad.</p> <p>-Sentados en semicírculo recuerdan las normas de convivencia mediante imágenes que proyecten cada una de ellas.</p> <p>-Delimitamos el espacio donde vamos a realizar la actividad.</p> <p>Calentamiento</p> <p>Calentamiento de nuestro cuerpo, empezamos a correr en mismo sitio primero lento, luego corremos más rápido. Hacemos tres saltos, tres saltos pequeños y tres saltos grandes en el mismo sitio, saltamos en un solo pie así mismo movemos los brazos como si fuéramos nadando</p>	pelota	45
Desarrollo	<p>Cantamos una canción por ese camino debo transitar para mi destino llegar, hay, pero no quiero caminar, hay sí que voy a saltar. Hay, pero no quiero caminar, hay que así voy a saltar y saltar, por este camino</p>		

	<p>debo transitar hay, pero no quiero caminar, así que voy a marchar y marchar.</p> <p>Ahora vamos a practicar con la pelota lo que es lanzamiento y recepciones. Para la realización se formarán los niños en dos filas y la maestra dará la indicación.</p> <p>Empezamos, el primero niño lanzara la peta al otro niño y el compañero lo decepcionara sin hacer caer la pelota y luego la siguen pasando a los siguientes compañeros.</p> <p>Relajación: Una vez terminada la actividad iniciaremos con la relajación donde utilizaremos una pelota, para ello, pediremos a los niños que se pongan por parejas y uno de ellos se echará en el suelo con los ojos cerrados.</p> <p>Pondremos una música suave, relajada y pediremos que con la pelota masajeen el cuerpo de su compañero como si tuvieran un jabón en las manos.</p>		
Cierre	<p>Concluimos realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron? ¿Qué más les justo sobre la actividad? Concluida la actividad nos ubicamos en forma de circulo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>		

Sesiones de aprendizaje N° 10

I. DATOS GENERALES

1.1. Institución Educativa: 14514 Mario Vargas Llosa –Lúcumo de Carhuanchó

1.2. Lugar: Lúcumo Carhuanchó

1.3. Sección/ Edad: 5 Años

1.4. Área: Psicomotricidad

1.5. Responsable: Marvi Bruno Castillo

II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Nos convertimos en animalitos

III. ELECCIÓN DE COMPETENCIA, CAPACIDAD, ACTITUDES

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	-Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Lista de cotejo

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Momentos	Situación de aprendizaje	Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Asamblea</p> <p>Se saluda a los niños y se invita a dirigirse al lugar donde se desarrollará nuestra sesión de psicomotricidad.</p> <p>-Sentados en semicírculo recuerdan las normas de convivencia mediante imágenes que proyecten cada una de ellas.</p> <p>-Delimitamos el espacio donde vamos a realizar la actividad.</p> <p>Calentamiento</p> <p>Calentamiento de nuestro cuerpo, empezamos a correr en mismo sitio primero lento, luego corremos más rápido. Hacemos tres saltos: tres saltos pequeños y tres saltos grandes en el mismo sitio, saltamos en un solo pie así mismo movemos los brazos como si fuéramos nadando.</p>	Colchonetas	45

Desarrollo	<p>Se divide la clase en 3 grupos, y se sientan en tres colchonetas, se les cuenta una historia sobre el bosque. Los alumnos se tienen que desplazar hacia el bosque mágico, (que es un petate grande), y allí tienen que saltar, y terminar con una posición de equilibrio. Las formas de desplazarse son diferentes, corriendo hacia delante, atrás, lateral, convirtiéndome en un gatito, en un monstruo, en un enano, un auto de carreras, en una tortuga, en un cangrejo, en un pirata con una pierna de palo(a pata coja), lento-rápido.</p>		
Cierre	<p>La docente preguntará: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué actividad hemos realizado? ¿Por dónde hemos pasado? ¿Les gusto la clase? ¿Cómo hemos saltado? ¿Qué les gusto más? ¿Quién se equivocó? ¿Porque?</p>		



PERU

Ministerio
de Educación



AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD

La directora de la Institución Educativa 14514 Mario Vargas Llosa- Caserio, Lúcumo
de Carhuacho-Distrito San Miguel del Faique- Región Piura

HACE CONSTAR

Habiéndose analizado la solicitud de la Srta. MARVI BRUNO CASTILLO, identificada con código universitario N° 0807152012, estudiante de la facultad de Educación y Humanidades de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote de la carrera profesional de Educación Inicial, mediante el cual solicita permiso y autorización para desarrollar su trabajo de investigación denominado "JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 14514 MARIO VARGAS LLOSA-CASERÍO LÚCUMO DE CARHUANCHO, 2019.

Se le expide la presente para fines que crea conveniente.

Piura 17 de junio del 2019



I.E. 14514 MARIO VARGAS LLOSA
SAN MIGUEL DEL FAIQUE - HUANCABAMBA - PIURA
ING. SUGELLI M. AGUIRRE CABRERA
Directora



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL**

Formulario de autorización de padres:

Estimado padre o madre de familia, el presente instrumento de recolección de datos forma parte de la investigación titulada: Juegos didácticos para mejorar la matemática en niños de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa N° 1414 María Vargas Mosa - Sede Lima de Carhuabamba, 2019. Con el propósito de llevarla a cabo, para la muestra, se ha considerado la participación voluntaria de su hijo(a). Vale precisar que la información consignada en la evaluación será anónima y tendrá fines académicos, además, favorecerá el mejoramiento del servicio educativo en esta institución. Por tal motivo, participarán aquellos estudiantes cuyos padres de familia firmen el presente documento.

Es preciso mencionar que, la información que se obtenga mediante la aplicación del instrumento, será confidencial y accesible solo para la investigadora, estudiante MARY BRUNO CASTILLO, con código de matrícula N° 0807152012. Además, no será identificable, porque se empleará un código numérico en la base de datos. Asimismo, el nombre del estudiante no será utilizado en ningún informe, cuando los resultados de la investigación sean publicados.

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Fany Laban Facundo, padre o madre de familia del aula de 5 años ".....", de la Institución Educativa "14514. María Vargas Llosa", con DNI N° 40.830.818, acepto que mi menor hijo(a) forme parte de la investigación titulada: Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa 14514. María Vargas Llosa Caserio. Urcúmo de Cochabamba, 2019.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo de la investigación. Asimismo, la investigadora me ha explicado el estudio que realizará y ha absuelto mis dudas. Por tal motivo, voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe de esta investigación.

Fany Laban Facundo

Nombre del Participante



Firma del Participante

Marvi Bruno Castillo

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento



Firma de la persona que obtiene el consentimiento

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Rosaldy castillo ligana....., padre o madre de familia del aula de 5 años "....." de la Institución Educativa "14514 Maria Vargas llasa" con DNI N° 03213948....., acepto que mi menor hijo(a) forme parte de la investigación titulada: Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de educación Inicial de la Institución Educativa 14514 Maria Vargas llasa - Caserio - Lucuma de carhuandós 2019.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo de la investigación. Asimismo, la investigadora me ha explicado el estudio que realizará y ha absuelto mis dudas. Por tal motivo, voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe de esta investigación.

Rosaldy castillo ligana
Nombre del Participante


Firma del Participante

Marvi Bruno castillo
Nombre de la persona que obtiene el consentimiento


Firma de la persona que obtiene el consentimiento

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Luz Aurora Lizana Patenciano....., padre o madre de familia del aula de 5 años "....." de la Institución Educativa "I.E. 14 María Vargas Mesa", con DNI N° 44938531....., acepto que mi menor hijo(a) forme parte de la investigación titulada: Juego didácticos para mejorar la matemática gruesa en niños de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa 14.5.14 María Vargas Mesa Caserío Tucuma de Carhuacelo, 2019.

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo de la investigación. Asimismo, la investigadora me ha explicado el estudio que realizará y ha absuelto mis dudas. Por tal motivo, voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe de esta investigación.

Luz Aurora Lizana Patenciano
Nombre del Participante

[Firma]
Firma del Participante

Harvi Bruno Castillo
Nombre de la persona que obtiene el consentimiento

[Firma]
Firma de la persona que obtiene el consentimiento

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, Marga Bruno Peña....., padre o madre de familia del aula de 5 años "5", de la Institución Educativa "12514 María Vargas Llosa", con DNI N° 74842379....., acepto que mi menor hijo(a) forme parte de la investigación titulada: Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa 12514 María Vargas Llosa - Casapina - Lucerna de Cahuamela, 2019.....

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo de la investigación. Asimismo, la investigadora me ha explicado el estudio que realizará y ha absuelto mis dudas. Por tal motivo, voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe de esta investigación.

Marga Bruno Peña
Nombre del Participante


Firma del Participante

Marmi Bruno Castillo
Nombre de la persona que obtiene el consentimiento


Firma de la persona que obtiene el consentimiento

INSTRUMENTOS VALIDADOS POR EXPERTOS

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): FLORES PARAO KAROL JOAQUÍN
- 1.2. Grado Académico: MAGISTER EN EDUCACIÓN
- 1.3. Profesión: PEDAGOGO EN EDUCACIÓN INTEGRAL
- 1.4. Institución donde labora: I.E. "SAN JOSÉ" 14004
- 1.5. Cargo que desempeña: DOCENTE
- 1.6. Denominación del instrumento: LISTA DE LOGROS
- 1.7. Autor del instrumento: Bruno Castillo Marín
- 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Motricidad Gruesa en niños de 05 años

N° de ítem	Validez de contenido El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		Validez de constructo El ítem contribuye a medir el indicador planteado		Validez de criterio El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Equilibrio							
Camina sobre líneas rectas y curvas	x		x		x		
Se para en un solo pie manteniendo su equilibrio.	x		x		x		
Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio	x		x		x		
Salta con los dos pies juntos.	x		x		x		
Dimensión 2: Coordinación							
Se desplaza coordinadamente de derecha a izquierda.	x		x		x		
Salta con los dos pies juntos en zigzag	x		x		x		
Realiza movimientos coordinados al ritmo de la música.	x		x		x		
Repite los movimientos según la secuencia que observa	x		x		x		
Dimensión 3: Lateralidad							
Identifica con su mano el lado derecho e izquierdo	x		x		x		
Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros	x		x		x		
Pasa la pelota por su lado derecho e izquierdo.	x		x		x		



Firma

Apellidos y Nombres del experto MGR KAROL FLORES PARAO

DNI N° 43875770

DIRECCIÓN GENERAL

R.G.N° 05963- AGESIC

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

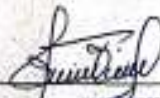
I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): *Olivero García, Harold Raúl*
 1.2. Grado Académico: *Maestro*
 1.3. Profesión: *Psicopedagogo*
 1.4. Institución donde labora: *"Fe y Alegría" 15*
 1.5. Cargo que desempeña: *Psicólogo*
 1.6. Denominación del Instrumento: *Lista de Cotejo*
 1.7. Autor del Instrumento: Bruno Castillo Mond
 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Motricidad Gruesa en niños de 05 años

N° de Ítem	Validez de contenido El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		Validez de constructo El ítem contribuye a medir el indicador planteado		Validez de criterio El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Equilibrio							
Camina sobre líneas rectas y curvas	✓		✓		✓		
Se para en un solo pie manteniendo su equilibrio.	✓		✓		✓		
Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio	✓		✓		✓		
Salta con los dos pies juntos.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Coordinación							
Se desplaza coordinadamente de derecha a izquierda.	✓		✓		✓		
Salta con los dos pies juntos en zigzag	✓		✓		✓		
Realiza movimientos coordinados al ritmo de la música.	✓		✓		✓		
Repite los movimientos según la secuencia que observa	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Lateralidad							
Identifica con su mano el lado derecho e izquierdo	✓		✓		✓		
Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros	✓		✓		✓		
Pasa la pelota por su lado derecho e izquierdo.	✓		✓		✓		



Firma: *Harold Raúl Olivero García*

Apellidos y Nombres: *Harold Raúl Olivero García*

DNI N° *47025797*

47025797

Prof. Psicólogo
C.Ps.R. 21790

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): *García Ortiz, Jacqueline Elizabeth.*
- 1.2. Grado Académico: *Magister en Educación*
- 1.3. Profesión: *Docente*
- 1.4. Institución donde labora: *Fy Alegria IS*
- 1.5. Cargo que desempeña: *Docente de aula.*
- 1.6. Denominación del Instrumento: *Lista de Fortez.*
- 1.7. Autor del Instrumento: Bruno Castillo Marín
- 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Matricidad Gruesa en niños de 05 años

N° de ítem	Validez de contenido El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		Validez de constructo El ítem contribuye a medir el indicador planteado		Validez de criterio El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Equilibrio							
Camina sobre líneas rectas y curvas	✓		✓		✓		
Se para en un solo pie manteniendo su equilibrio.	✓		✓		✓		
Salta de un lado a otro manteniendo su equilibrio	✓		✓		✓		
Salta con los dos pies juntos.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Coordinación							
Se desplaza coordinadamente de derecha a izquierda.	✓		✓		✓		
Salta con los dos pies juntos en zigzag	✓		✓		✓		
Realiza movimientos coordinados al ritmo de la música.	✓		✓		✓		
Repite los movimientos según la secuencia que observa	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Lateralidad							
Identifica con su mano el lado derecho e izquierdo	✓		✓		✓		
Identifica el lado derecho e izquierdo en sus compañeros	✓		✓		✓		
Pasa la pelota por su lado derecho e izquierdo.	✓		✓		✓		



Firma

Apellidos y Nombre del experto: *García Ortiz, Jacqueline E.*
 DNI N° *7.800.000*
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN