



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE
EDUCACIÓN INICIAL DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 326 EN EL DISTRITO DE SANTA –
ANCASH EN EL AÑO 2022.**

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

AUTOR

**ABANTO GONZALES, CINTHIA JANNETH
ORCID: 0000-0001-8190-5124**

ASESORA

**PEREZ MORAN, GRACIELA
ORCID: 0000-0002-8497-5686**

CHIMBOTE – PERÚ

2022

2. Equipo de trabajo

AUTOR

Abanto Gonzáles, Cinthia Janneth

ORCID: **0000-0001-8190-5124**

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

ASESORA

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

3. Hoja de firma del jurado y asesor

.....
Mgr. Sofía Susana Carhuanina Calahuala
Miembro

.....
Mgr. Luis Alberto Muñoz Pacheco
Miembro

.....
Mgr. Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez
Presidente

.....
Dra. Graciela Pérez Morán
Asesor

4. Agradecimiento

Expreso mi cordial sinceridad a las personas que fueron muy especiales para mí, al trayecto de mi formación profesional, al manifestarme su gran amistad me demostraron el afecto que tenían por mí, y gracias a ellos me llené de satisfacción y anhelo de seguir adelante.

A mi hermana y a mis padres quienes me ayudaron para poder terminar satisfactoriamente mi carrera, agradecerle infinitamente porque sin su ayuda tanto económica como emocional no hubiese podido concluir mis estudios.

A la directora del Jardín de niños N^o 326 – SANTA le expreso, mi agradecimiento por su apoyo y tiempo para la aplicación de mi proyecto de investigación.

5. Dedicatoria

Con amor profundo a los padres más maravillosos del mundo; gracias a ellos soy lo que soy seré lo que ellos esperan que sean.

Al más grande creador, todo poderoso del universo entero; el que todo lo sabe guía mi camino, para enfrentar las adversidades que tengo en mi vida, te doy a conocer mis grandes expectativas al transcurso de mi especialización los mejores deseos para las personas que me rodean.

Con todo el amor del mundo este trabajo de investigación se lo dedico a mi hija Maricruz Darlyn Palacios Abanto, porque ella es el motivo y la fuerza que me impulsa a ser mejor cada día, y sobretodo ser un ejemplo de que con esfuerzo y dedicación se puede lograr todo lo que uno desee, sin importar el tiempo que esto conlleve.

6. Resumen

El presente trabajo de investigación estuvo como objetivo determinar si los juegos didácticos desarrolla la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 326 en el distrito de Santa – Áncash en el año 2022. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación Pre-experimental con pre test y por test a un solo grupo. Se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis. Los resultados demostraron que los estudiantes tienen un bajo nivel de desarrollo de sus movimientos corporales, el 67% de los niños se encuentran en un nivel B y un 33% de los estudiantes se encuentran en un nivel A. A partir de estos resultados se aplicó los juegos didácticos a través de 8 sesiones de aprendizajes. Posteriormente se aplicó un pos test, cuyos resultados demostraron que el 100% de los niños obtuvieron un logro de aprendizaje AD. Con los resultados obtenidos se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los juegos didácticos mejora la motricidad gruesa.

Palabras Claves: Corporal, esquema, equilibrio, juegos, lateralidad como motricidad.

ABSTRACT

The objective of this research work was to determine if didactic games develop gross motor skills in 5-year-old children of the Educational Institution No. 326 in the district of Santa - Ancash in the year 2022. The study is quantitative with a Pre-experimental research design with pre-test and by test to a single group. The Wilcoxon statistical test was used to test the hypothesis. The results showed that the students have a low level of development of their body movements, 67% of the children are at level B and 33% of the students are at level A. From these results, it was applied educational games through 8 learning sessions. Subsequently, a post test was applied, the results of which showed that 100% of the children obtained an AD learning achievement. With the results obtained, it is concluded by accepting the research hypothesis that supports that the application of didactic games improves gross motor skills.

Keywords: Corporal, scheme, balance, games, laterality as motor skills.

Contenido

2. EQUIPO DE TRABAJO	II
3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	III
4. HOJA DE AGRADECIMIENTO	IV
5. DEDICATORIA.....	V
6. RESUMEN.....	VI
7. ABSTRACT	VII
8. CONTENIDO.....	VIII
9. ÍNDICE DE TABLAS.....	X
10. ÍNDICE DE FIGURA	XI
11. INTRODUCCIÓN.....	XII
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	1
2.1. Antecedentes	1
2.1.1. Antecedentes Internacionales	1
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	2
2.1.3. Antecedentes Locales o regionales.....	4
2.2.1. Motricidad Gruesa.....	5
2.2.1.1. Importancia de la motricidad gruesa	6
2.2.1.2. Dimensiones de la motricidad gruesa	10
2.2.1.2.1. Esquema corporal.....	10
2.2.1.2.2. Lateralidad	10
2.2.1.2.3. Equilibrio	11
2.2.1.2.4. Perceptivo motor.....	12
2.2.2. Juegos didácticos	13
2.2.2.1. Características del juego.....	15
2.2.2.2. Clasificación de los juegos	17
2.2.2.3. Tipos de juegos	18
2.2.2.3.1. Juegos mecánico y social	18
2.2.2.3.2. Juegos de Ficción o Simbólicos	19
2.2.2.3.3. Juegos sociales tradicionales: los juegos de reglas	19
2.2.2.3.4. Juegos de edificación	19

2.2.2.3.5. Juegos sensoriales...	20
2.2.2.3.6. Juegos de imitación	20
2.2.2.3.7. Juegos de memoria.....	21
2.2.3. Aprendizaje significativo... ..	21
III. Hipótesis.....	23
IV. Metodología.....	23
4.1. Diseño de la investigación.....	23
4.1.1. El tipo	23
4.1.2. Nivel de investigación.....	24
4.1.3. Diseño de la investigación.....	24
4.2. Población y muestra	25
4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores	27
4.3.1. Variable independiente juegos didácticos	27
4.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos	30
4.4.1. Técnica.....	30
4.4.2. Instrumento	31
4.5. Plan de análisis.....	32
4.6. Matriz de consistencia.....	34
4.7. Principios éticos.....	35
III. RESULTADOS.....	37
IV. CONCLUSIONES.....	53
V. RECOMENDACIONES.....	54

Índice de tablas

Tabla 1: Nivel de desarrollo de la Motricidad Gruesa Pre test.....	42
Tabla 2: Sesión 1 Mi Cuerpo Es Valioso.....	43
Tabla 3: Sesión 2 Siguiendo Los Pasos.....	44
Tabla 4: Sesión 3 Soy Un Futbolista.....	45
Tabla 5: Sesión 4 Baile Sorpresa.....	46
Tabla 6: Sesión 5 Mi Cuerpo Esta En Movimiento.....	47
Tabla 7: Sesión 6 Somos Canguritos.....	48
Tabla 8: Sesión 7 Buscando mi Zapato.....	49
Tabla 9: Sesión 8 Twister.....	50
Tabla 10: Sesión 9 Resultados del post test del nivel de la Motricidad Gruesa.....	51
Tabla 11: Sesión 10 Pre Test y Post Test.....	52

ÍNDICE DE FIGURA

Grafico 1: Nivel de desarrollo de la Motricidad Gruesa Pre test.....	42
Grafico 2: Sesión 1 Mi Cuerpo Es Valioso.....	43
Grafico 3: Sesión 2 Siguiendo Los Pasos.....	44
Grafico 4: Sesión 3 Soy Un Futbolista.....	45
Grafico 5: Sesión 4 Baile Sorpresa.....	46
Grafico 6: Sesión 5 Mi Cuerpo Esta En Movimiento.....	47
Grafico 7: Sesión 6 Somos Canguritos.....	48
Grafico 8: Sesión 7 Buscando mi Zapato.....	49
Grafico 9: Sesión 8 Twister.....	50
Grafico 10: Sesión 9 Resultados del post test del nivel de la Motricidad Gruesa...	51
Grafico 11: Sesión 10 Pre Test y Post Test.....	52

I. INTRODUCCIÓN

Desde que el niño nace está en constante crecimiento de su cuerpo y porque no decir de su motricidad gruesa, este proceso es observable cuando muestra su cuerpo con mayor resistencia y fuerza al momento de caminar, saltar o jugar. Desarrolla más sus habilidades motoras, las cuales les sirve por el resto de su vida. A la vez es importante que estas habilidades la desarrollen de forma divertida, logrando así el goce y disfrute de las actividades.

En el ámbito internacional al consultar diferentes investigaciones en especial la tesis de Domínguez, quien señala “la implementación de una guía práctica de actividades físicas es necesaria para que el niño desarrolle la motricidad gruesa, es allí donde el docente se hace partícipe buscando estrategias, recursos innovadores que contribuyan en el aprendizaje de los niños y niñas del nivel inicial”.

Así mismo en el contexto Nacional el Gobierno da entender que la Ley General de Educación N° 28044, señala la necesidad de “currículos básicos, comunes a todo el país, articulados entre los diferentes niveles y modalidades”. En este sentido, se presenta el Diseño Curricular Nacional articulado de la Educación Básica Regular (EBR), coherente con los principios y fines de la educación peruana y con los objetivos de la EBR. Este proceso es producto de la articulación y reajuste de los currículos vigentes al 2005 en los niveles de Educación Inicial, Primaria y Secundaria.

En la región de Áncash también se pueden encontrar colegios en los tres niveles (Inicial, primario y secundario) y docentes que muchas veces no cuentan con

estrategias adecuadas para desarrollar un buen aprendizaje en los niños, ocasionando que no capten correctamente lo enseñado, es aquí cuando muchos de ellos intenta enseñar fuera del horario de clase cobrando algo extra a los padres, buscando así solo dinero pero mas no mejor la enseñanza, todo esto es una gran problemática que afecta directamente a la educación, sin mencionar que existen muchos pequeños pueblos dentro de la región que lastimosamente no tienen acceso a una escuela, ya sea por la lejanía o simplemente no existen colegios.

Finalmente aterrizándolo en el entorno de la investigación se precisa la investigación titulado “los juegos y las rondas infantiles como estrategias para resaltar la importancia de la motricidad gruesa en niños de preescolar del instituto keitty”, reafirma su tesis al asegurando que los juegos desarrollan de manera integral sino también fortalece la motricidad gruesa. Paralelamente se afirma que esta actividad produce incremento cognitivo.

Durante el trabajo de observación realizado en la institución educativa N°326 del distrito de santa, pude observar que algunos niños al momento de realizar ciertas actividades físicas como mantener el equilibrio, camina en puntillas, saltar con un pie, falta de coordinación de brazos y piernas al lanzar la pelota, diferenciar derecha de izquierda, seguir indicaciones de forma precisa, presentaron dificultades y frustración, al no poder realizar las actividades.

En el aula de 5 años de color verde de la Institución Educativa N° 326 del Distrito de Santa, a cargo de la docente Martha Varas Lozano, los niños presentan dificultades en

el momento de realizar ciertas actividades físicas, como dominar el balón, mantener el equilibrio con un pie, no dibujan correctamente donde está ubicada las partes de su cuerpo, no reconocen cual es la función de cada parte de su cuerpo, no tienen coordinación al intercalar sus movimientos (correr, saltar, hacer cuclillas, caminar en puntas), no diferencian derecha e izquierda, todo esto hace que sea más dificultoso el proceso de aprendizaje.

Entonces mi pregunta en el enunciado del problema fue ¿Cómo los Juegos Didácticos ayudan a desarrollar la motricidad gruesas en los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa n° 326 del distrito de santa del año 2022?, para dar respuesta a esta pregunta fue necesario plantear como objetivo general demostrar que los juegos didácticos ayudan a desarrollar la Motricidad gruesas en los niños de 5 años de Educación inicial de la Institución Educativa N° 326 del Distrito de Santa del año 2022.

Del mismo modo plante los siguientes objetivos específicos:

- ✓ Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños 5 años de la institución educativa N° 326 del distrito de Santa 2022 mediante un pre test.
- ✓ Aplicar juegos didácticos a través de las sesiones para desarrollar la motricidad gruesas en los niños 5 años de la institución educativa N° 326 del distrito de Santa.
- ✓ Comparar los resultados del pre y post test de la aplicación de los juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesas en los niños 5 años de la institución educativa N° 326 del distrito de Santa en el año 2022.

- ✓ Establecer el grado de significancia entre el pre test y post test, aplicada a los niños de la institución educativa N°326 del distrito de Santa.

Mi investigación está justificada en la aplicación de juegos didácticos las cuales ayuden a desarrollar las habilidades motoras gruesas en los niños de nivel inicial, ya que durante mis prácticas pude observar que hay niños que no han desarrollado apropiadamente las habilidades motoras gruesas de su cuerpo, ya que son pocas las veces que las docentes utilizan juegos didácticos para desarrollar estas habilidades.

El no desarrollar estas habilidades en los niños les causará un gran problema posteriormente, ya que los juegos didácticos resultan de gran ayuda en todas las etapas evolutivas del niño, estimulando su creatividad, imaginación, memoria, tolerancia e interacción con los demás. El juego ejerce un papel fundamental en la percepción de la realidad, ayuda a desarrollar ciertas habilidades a través de rompecabezas, juguetes para armar, para encajar formas y colores fomentando así el desarrollo psicomotriz del niño y permitiéndole expresar diversas habilidades a través del juego.

Desarrollar adecuadamente la motricidad gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño, esto implica desarrollar los músculos de su cuerpo realizando diferentes actividades como son el moverse, el desplazarse, el explorar y conocer el mundo que le rodea, utilizando cada parte de su cuerpo y sentidos para luego procesar y guardar esta información para cuando la necesite.

Esta investigación me permitió realizar pruebas pilotos las cuales fueron validadas por especialistas de educación inicial, para luego aplicarlas en la institución Educativa 326 y de este modo dar una respuesta a mi enunciado, el cual demostró que los juegos didácticos ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en los niños del nivel inicial.

La metodología que se utilizó en el desarrollo de mi investigación fue de tipo cuantitativa, ya que nos permitió aplicar las sesiones de juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesa y obteniendo resultados numéricos para la comparación entre resultados iniciales y resultados finales.

Al finalizar mi investigación pude observar un gran avance en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 5 años de ña I.E 326, al aplicar el pre test los resultados fueron alarmante ya que en su mayoría obtuvieron una calificación de B, luego al ir ejecutando las 8 sesiones, se observó un gran logro y avance ya que al aplicarse el post test se obtuvo un calificativo de AD que equivale al 100% a diferencia del pre test donde se obtuvo un 33%.

De tal modo queda comprobado que la aplicación de juegos didácticos ayudan a desarrollar la motricidad gruesa en niños de nivel inicial, y por lo cual se recomienda la aplicación de dichos juegos en las instituciones públicas y privadas del nivel inicial.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Campana Q. (2020) en su tesis titulada Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo – Colombia. Tuvo como objetivo determinar las principales estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo. La metodología planteada se orienta con los principios de la Investigación-Acción dentro de un enfoque cualitativo aplicado a una población de 22 niños y niñas con edades entre los 3 y 4 años pertenecientes al CDI “Bosque Encantado Dos”. Concluye que Las principales estrategias lúdico-pedagógicas que se necesita implementar se relacionan con la enseñanza en espacios abiertos, actividades en contextos de juegos tradicionales, implementación de herramientas TIC, juegos al aire libre, prácticas deportivas, integración familiar en las diversas actividades, participación en actividades culturales y artísticas, así como enfocar la seguridad y sentido de pertenencia, principalmente en el género femenino.

Tonato A. (2020 – 2021), en su tesis titulada título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial “La Práctica De La Danza Folclórica Ecuatoriana Para El Desarrollo De La Motricidad Gruesa En Niños Y Niñas De Educación Inicial II” AMBATO – ECUADOR, tuvo como objetivo analizar como la práctica de la danza folclórica ecuatoriana es una alternativa para el desarrollo de la motricidad

gruesa en niños y niñas de educación inicial II. La metodología utilizada cuenta con un enfoque mixto, cualitativo, al revisar los postulados de autores relevantes, investigaciones anteriores vigentes, sobre la práctica de la danza folclórica ecuatoriana y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa y un enfoque cuantitativo, al utilizar la recolección de datos en docentes, estudiantes del nivel inicial II y padres de familia de la Unidad Educativa “ Blaise Pascal”, para tratar la hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de actuación y probar la teoría. Concluye que a través de la teoría se puede concluir que la práctica de la danza folclórica ecuatoriana en niños y niñas del nivel inicial, facilita la estimulación y desarrollo de sus habilidades, destrezas, flexibilidad del cuerpo, equilibrio, ritmo, coordinación y fortalece el reconocimiento de la cultura, tradición y música ecuatoriana, al ser un medio más llamativo que motive a realizar varios movimientos con todo el cuerpo.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Estela R. (2018) en su tesis titulada “el juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa 401 frutillo bajo - Bambamarca” concluye que teniendo como propósito determinar de qué manera el juego lúdico como estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años; La investigación corresponde a un enfoque de carácter cuantitativo, a través de un diseño descriptivo. Este diseño se desarrolló en tres fases: Diagnóstica, construcción de la propuesta y validación de la propuesta. En la primera se utilizó una metodología descriptiva, empleando como técnica la

observación y como instrumento la guía de observación. En la segunda fase, predominó el análisis de teorías e investigaciones relacionadas con el objeto de estudio. Las cuales sirvieron de mucha ayuda para la elaboración de la propuesta, puesto que forjaron un panorama el cual seguir para el desarrollo de la coordinación motora gruesa. La última parte se ha sustentado en la aplicación de una propuesta a través de sesiones de aprendizaje. En conclusión, se afirma que los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 401 Frutillo Bajo lograran desarrollar su motricidad gruesa en las siguientes dimensiones: de coordinación, dimensión equilibrio y dimensión movimiento con la Propuesta de un programa de juegos lúdicos como estrategia.

Huarcaya y Rojas (2018) en su tesis titulada de segunda especialidad de Educación Inicial Nivel De Motricidad Gruesa En Niños Y Niñas De 4 Años De La Institución Educativa Inicial N°435 Del Distrito De Chincha Alta – Chincha. Tuvo como objetivo Establecer el nivel de la motricidad Gruesa en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 435 del distrito de Chincha Alta-Chincha. El método específico que se empleó en la presente investigación fue el método descriptivo. El diseño de la investigación es no experimental, de corte transversal, descriptivo simple. La población estuvo conformada por 90 niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 435 del distrito de Chincha Alta- Chincha. Concluye que el nivel de motricidad gruesa que presentan los niños y niñas de cuatro años de la Institución educativa Inicial N° 435 del distrito de Chincha Alta

– Chincha, de acuerdo a la escala de OZER, en su mayoría es superior y motricidad normal superior; además existe una cantidad de niños considerable con niveles normales, normal inferior e inferior.

2.1.3. Antecedentes Locales o regionales

Gálvez L. (2021) en su tesis titulada “aplicación de un programa basado en la motricidad fina para mejorar el nivel de aprendizaje de la escritura en los niños de 5 años de educación inicial de la I.E. N° 89011 Chimbote – 2019”. Tuvo como objetivo demostrar que la aplicación del Programa de motricidad fina mejora el aprendizaje de la escritura en niños de cinco años de la I.E. N° 89011- 2019. La población de estudio estuvo constituida por 40 estudiantes, 20 mujeres y 20 hombres de 5 años de Educación Inicial de las secciones “Científicos”, “Investigadores” de la Institución Educativa N°89011, la muestra fue representada por 40 estudiantes de 05 años de Educación Inicial. Las técnicas e instrumentos de la investigación que fue empleada para recoger información, fueron la observación y el instrumento la Guía de observación, que permitió recoger información en el pre test y pos test. Concluye que en la aplicación del programa de motricidad fina mejora significativamente el nivel de escritura, en la dimensión pre silábico, de los estudiantes de cinco años de inicial, con un 90% en logro previsto.

Aguirre & Valdez (2021) en su tesis titulada “Desarrollo del programa YOYU para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años - I.E. Experimental - UNS – 2019. Tuvo como objetivo general desarrollar el

programa YOYU para mejorar significativamente los niveles de psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años, de la Institución Educativa Experimental de la UNS, en el año 2019. La metodología empleada es experimental mejora significativa, a causa de que los estudiantes de 5 años de edad, al prioritariamente, utilizando una muestra de 23 estudiantes de educación inicial. Concluye que al comparar los resultados del pre test, como los del post test, se evidencia que hay una aplicar el instrumento de evaluación, sus calificativos son superiores, logrando superar los niveles iniciales, así se percibe en el desarrollo del experimento

2.2.Bases teóricas de la investigación:

2.2.1. Motricidad Gruesa

Luego de haber visitado la biblioteca virtual de la facultad de educación y humanidades citamos los siguientes trabajos de investigación de los docentes, que se detallan a continuación:

Durante sus primeros años, el niño experimenta muchos cambios evolutivos, desde que nace, el bebé demuestra sus reflejos los cuales son “reacciones innatas ante los estímulos” que controlan sus movimientos y lo ayudan a adaptarse al medio que le rodea. Con el paso de las semanas algunos de estos reflejos desaparecen y otros son incorporados a actos voluntarios más complejos. En unos pocos meses pasa de ser incapaz de sostener su cabeza, a sentarse en forma erguida, luego empieza a agarrar las cosas voluntariamente y posteriormente procede a arrastrarse.

El cambio más significativo para el niño y quienes le rodean es la aparición de las habilidades de locomoción, ya que puede empezar a desplazarse sin ayuda, lo que amplía su ambiente y comienza a explorarlo por sí mismo. El gateo puede empezar entre los 8 y los 10 meses, y entre los 10 y 15 meses comienza a caminar, sus pasos son en un principio cortos e inseguros y se balancea de un lado a otro. Al empezar a caminar presentan grandes cambios en su actividad motriz, siendo los 2 años una edad en la que realmente son más activos, más que en cualquier otra etapa de sus vidas. Sus músculos empiezan a fortalecerse y mejora su coordinación física. Empiezan a variar su locomoción con actividades como saltar, correr y saltar en un pie, y empiezan a jugar con elementos como pelotas. Esta edad es un periodo de experimentación, ya que están aprendiendo nuevas destrezas motrices y van perfeccionándolas cada vez.

2.2.1.1. Importancia de la motricidad gruesa

Conde (1997) nos dice que “la motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varía de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es

decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.”

Conde (2007), como se citó en Pazmiño y proñao (2011) nos dice que “La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, pierna y pies”. Varios psicólogos han observado, sistemáticamente, los cambios desarrollados en la destreza motora gruesa. A pesar de que la practica puede incidir en este cambio, gran parte de este desarrollo es atribuido a los procesos de maduración.

Gutiérrez (2003) afirma: “El esquema corporal es una noción que se formula en el siglo XVII, que requiere su importancia en el descubrimiento y control progresivo del propio cuerpo; que los niños y niñas se expresen a través de él que lo utilicen como medio de contacto, sirviendo como base para el desarrollo de otras aéreas, el aprender nociones como: adelante –atrás, adentro –afuera, arriba –abajo ya que están referidas a su propio cuerpo. El conocimiento del esquema corporal (partes del cuerpo) y el desarrollo de la motricidad gruesa (músculos grandes del cuerpo) es muy importante para el manejo de la lectura, escritura y calculo”.

Pazmiño y Proñao (2011), Nos dice que “Hace referencia a movimientos amplios como: rodar, saltar, caminar, correr, bailar, (Coordinación general y viso motora, tono muscular, equilibrio etc.)”. La motricidad gruesa se divide en dos factores importantes que son:

- ✓ **En el campo Corporal Dinámico:** es la capacidad que ejerce el individuo cuando utiliza todo su cuerpo para realizar una acción, esto también está referido a los movimientos realizados al momento de jugar, manipular, saltar, entre otros, para ello las ordenes que recibe del cerebro el cuerpo es sincronizado y ejercido de manera correcta.

El dominio corporal permitirá al niño dominar las diferentes partes del cuerpo de la manera correcta, lo que ayudará en un futuro a llevar una sincronización de movimientos superando todas las dificultades que se le presenten en su desarrollo, permitiendo así dar al niño, confianza y seguridad en sí mismo logrando así enfrentar los obstáculos posteriores

- ✓ **En el campo Corporal Estático:** se refiere al relacionarse a la postura invariable de los movimientos, pero estos se producen es posible realizarlos de manera interna y el esquema es idealista.

La estructura del cuerpo se produce cuando se toma conciencia de su propio cuerpo, a medida que el niño se desarrolla y llega a ser consciente de su cuerpo, alcanza finalmente un adecuado conocimiento, control y manejo de mismo, a través del esquema corporal se construye la imagen mental de su propio cuerpo, este proceso de interiorización se elabora a partir de sensaciones. Son necesarios lugares extensos en las instituciones para poder realizar actividades que son orientadas para desarrollar con

mayor facilidad movimientos amplios que exige un buen desarrollo de la motricidad gruesa.

LLongo (2016), como se citó en Vélchez y Olivera, (2018) nos dice que 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. En dichos movimientos intervienen los principales grupos musculares del cuerpo”. Las habilidades requeridas para la motricidad gruesa, entre la infinidad de posibilidades, se hallan:

- Andar y correr.
- Gatear.
- Saltar.
- Escalar.
- Estar de pie.
- Hacer señas.
- Balancearse.
- Ir en bicicleta.
- Nadar.

Para comprender mejor la importancia Comellas y Perpinya, (2003), sostienen que la motricidad gruesa se produce cuando recibe estímulo externo siendo la reacción diferente de acuerdo a la naturaleza del juego, la misma que se desarrolla de acuerdo a las habilidades motoras y limitaciones de los niños. Claro está que el ejercicio de los movimientos se produce con la finalidad de fortalecer el esquema corporal de los participantes.

2.2.1.2. Dimensiones de la motricidad gruesa

Rayan A. (2017) afirma que la motricidad gruesa tiene las siguientes dimensiones:

2.2.1.2.1. Esquema corporal

Algunos autores como Schilder, Paúl (1989) define el esquema corporal como “la representación mental, tridimensional que cada uno de nosotros tiene de sí mismo”, esta representación se constituye con base en múltiples sensaciones que se integra dinámicamente en una totalidad del propio cuerpo.

Según Le Bouch: “el esquema corporal es como una institución de conjunto o un conocimiento inmediato, que nosotros tenemos de nuestro cuerpo en estado estático o en movimiento, en relación con él y con los objetos que le rodean.”

De acuerdo a lo mencionado por los autores puedo decir que el esquema corporal es el conocimiento mental que tenemos sobre donde está ubicada cada parte de nuestro cuerpo, que función cumple cada una de ellas, y sobre todo estar consiente en que momento nuestro cuerpo está en movimiento o en estado estático, todo esto es un aprendizaje en el cual las experiencias juegan un papel importante.

2.2.1.2.2. Lateralidad

Rayan A. (2017) manifiesta que: “La Lateralidad es el predominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por la supremacía en un hemisferio cerebral. Mediante esta área el niño estará desarrollando las nociones de derecha- izquierda tomando como

referencia su propio cuerpo y fortalecerá la ubicación como base para el proceso de lectoescritura. Es importante que el niño defina su lateralidad de manera espontánea y nunca forzada. La lateralidad se examina a nivel de ojo, mano y pie a través de gestos y actividades de la vida diaria”

Pérez R. (2005) nos explica que la lateralidad puede definirse como la predominancia de uno de los dos lados, el derecho o el izquierdo, para la ejecución de acciones. Empleamos el término 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 motóricas manuales, y viceversa.

Para el Ministerio de Educación (2015), “la lateralidad se refiere al conocimiento o sentir interno de las diversas dimensiones del cuerpo con respecto a su localización y dirección, un niño que ha desarrollado adecuadamente el concepto de lateralidad no necesita depender de algún indicador externo para determinar la dirección. Por ejemplo, colocar una cinta de cierto color en cada mano para recordar cuál es su izquierda o derecha” (pág. 65).

2.2.1.2.3. Equilibrio

Existen diversas denominaciones, pero la más adecuada es la que propone Rayan A. (2017) que significa consistencia y fortaleza cuando ejecuta actividades de movimiento de las extremidades y cuerpo. Además, controla el escenario externo cuando realiza una actividad. Perceptivo Motor

2.2.1.2.4. Perceptivo Motor

Vílchez y Olivera (2018), enfatiza que las capacidades perceptivo-motrices son aquellas que, a través de los sentidos, permiten coordinar el movimiento corporal para adaptarlo a las necesidades del propio cuerpo o las circunstancias del entorno. Existen dos formas de desarrollo perceptivo-motórico y son la percepción de uno mismo y la percepción del entorno.

Este talento que desarrolla la persona a través del discernimiento establece comunicación con el escenario donde se desenvuelve. En este campo interviene la relación con el otro y el ejercicio entre compañeros.

Para tratar la percepción espacial es necesario conocer el escenario educativo donde se desenvuelve la persona y logra explayar su energía y su vitalidad de acuerdo a la edad. De allí surgen los diversos conceptos y criterios de los cuales se presenta a continuación:

Comellas y Perpinyá (2003) define como el medio donde el niño se mueve y se relaciona y a través de sus sentidos, ensaya un conjunto de experiencias personales que le ayudan a tomar conciencia de su cuerpo y de su orientación.

Blázquez & Ortega (1984, como se citó en Vílchez y Olivera, 2018) argumentan que el espacio será aquello que nos rodea; es decir, los objetos, los elementos y las personas; y tener una buena percepción del espacio será ser capaz de situarse, de moverse en este espacio, de orientarse, de tomar direcciones múltiples y de analizar situaciones y representarlas.

2.2.2. Juegos Didácticos

Los juegos didácticos son actividades que estimulan cualquier tipo de aprendizaje de una forma divertida, también se puede decir que es una técnica de enseñanza a través de la diversión cuyo fin es que los niños aprendan un tema en específico, y lograr así un aprendizaje significativo.

Ortega, como se citó en López y Bautista, (2002) argumentan que la riqueza de una estrategia hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido. Bruner y Haste (citados por López y Bautista, 2002) y dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las

adquisiciones. Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan bien.

Huizinga (1972), como se citó en Estela R. (2018) nos dice que “el juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real”. El autor expresa que “la verdadera cultura nace en forma de juego y cuando el hombre juega es únicamente cuando crea verdadera cultura. Las grandes ocupaciones del hombre están impregnadas de juego como: el lenguaje, los mitos, el culto, la política, la guerra”.

Vygotsky (1903), considera que “el símbolo lúdico está impregnado de elementos socioculturales de los que la criatura toma sus símbolos personales. Además dicho autor afirma, que en el juego, el pensamiento del niño funciona un escalón más arriba que en las actividades serias, y que los juegos infantiles son verdaderas áreas de desarrollo próximo, considera que en el juego se unen las dos líneas del desarrollo por él propuestas: la natural y el socio histórico”.

Pugmire-Stoy (1996), como se citó en Estela R. (2018) da a conocer que el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo. Es una dimensión del desarrollo humano, que permite el desarrollo psicosocial del ser humano, la

adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, y se manifiesta en una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

2.2.2.1. Características Del Juego

LUZ, R. (2010), nos dice que “para diferenciar lo que es juego de lo que no lo resumiremos las características principales” de éste, según los distintos autores:

- **El juego autónomo, natural y opcional:** Es una situación espontanea surge de sí mismo del individuo sin tener anticipado o planificado. Se desarrolla sin recibir órdenes y no es impuesto sino por el contrario, es natural y decide quien desea retozar.
- **El juego representa una satisfacción personal:** está referido a como el acto en si produce un cambio de actitud, mostrando alegría satisfacción y sobre todo un estado emocional saludable.
- **El juego es propio del ser humano:** es natural, propio del individuo, sin el juego la persona sería ente pasivo conllevando a la inercia, por ello se dice que es propio porque la frecuencia y dinamismo lo realiza la propia persona por necesidad o inquietud.
- **El juego incluye movimiento:** Por lo general siempre se considera al juego como propio de la persona, al momento de actuar no necesariamente puede

existir movimiento sino también una concentración y esfuerzo mental como es el caso del ajedrez. La mezcla de expresiones o reacciones ante un determinado hecho permite un comportamiento abierto dispuesto a moverse, imitar y relacionarse con los demás.

- **El entretenimiento como impulsador:** En el aprendizaje buscar las estrategias adecuadas para alcanzar desempeños es básico cuando se elabora la programación, por cuanto en cada actividad es muy atractivo se incorpora el entretenimiento, como decir aprendiendo jugando en escenarios educativos que busca nuevas estrategias de aprendizaje para lograr desempeños.

- **El entretenimiento es natural:** el inicio del entretenimiento surge de momento, no recibe nada a cambio es innato y por ende el desarrollo o proceso es espontáneo. Lo resaltante es divertirse, retozar y encontrar satisfacción del mismo, al momento de compartir con el otro el mismo fin.

- **El entretenimiento en un hecho imaginario:** surge de lo espontaneo idealiza el juego crea la situación y involucra a otros.

- **El entretenimiento como afirmación:** su accionar es diversa, el hecho de compartir, tirar, saltar o empujarse ante el juego genera en muchos casos enojo, peleas o empujones, entonces ante esta situación el niño tiene la capacidad de resolver el conflicto y además busca solución al problema, porque para él, lo

más importante es continuar retozando y divertirse . Por ello es muy importante que el niño se relacione y socialice con otros niños.

2.2.2.2. Clasificación de los juegos

Díaz (1993, como se citó en Meneses M. Maureen Monge A. María de los Ángeles, 2001) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como por ejemplo:

- **Juegos sensoriales:** desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.
- **Juegos motrices:** buscan la madurez de los movimientos en el niño.
- **Juegos de desarrollo anatómico:** estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
- **Juegos organizados:** refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
- **Juegos pres deportivos:** incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
- **Juegos deportivos:** su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

2.2.2.3. Tipos de juegos

Para diferenciar los juegos en los escenarios diversos se presenta un orden de los tipos de juegos que el infante realiza durante el proceso evolutivo del niño. A continuación se detalla:

2.2.2.3.1. Juegos mecánico y social

Desde el nacimiento el niño crea su propia fantasía y desarrolla el juego motor con el movimiento de sus extremidades superiores e inferiores y su relación con el entorno donde se desenvuelve el movimiento del cuerpo al descubrir poco a poco por intermedio del experimento si es agradable o no con los objetos van idealizando el juego sea al coger y botar o tirar, este accionar va desencadenando conforme va adquiriendo la edad el niño y madurez de sí mismo. **(Piaget).**

“El juego, desde el placer que proporciona, pone a prueba todas las posibilidades de la función motora. Mediante el juego motor, los niños se exploran a sí mismos y conocen lo que son capaces de hacer, examinan su entorno, descubren a los demás... Los juegos motores ayudan a desarrollar la lateralidad, el equilibrio, la relajación, la organización espacial, el ajuste corporal y el control tónico. Además, sirven para que los niños tomen conciencia de todas las partes de su cuerpo y les ayudan al desarrollo de los sentidos”. **(Piaget).**

2.2.2.3.2. Juegos de Ficción o Simbólicos

En niño van simbolizando en la medida que desarrolla su capacidad para distinguir y diferenciar la alegría diversión y satisfacción. Los juegos simbólicos ayudan a desarrollar la capacidad creativa y a generar nuevas ideas de juego. **(Piaget)**

La mayoría de estos juegos de ficción son individuales y, aunque se realicen en presencia de otros niños, el juego se caracteriza por sucederse en paralelo, es decir, cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero.

2.2.2.3.3. Juegos Sociales Tradicionales: Los Juegos de Reglas

La norma que establece un juego es con la finalidad de obtener orden, secuencia y ganadores, sin embargo, también existen juegos que el estado emocional ayuda a su desarrollo. **(Piaget)**

2.2.2.3.4. Juegos de edificación

Se produce cuando el interesado actúa de acuerdo al tipo de juego que desea levantar, acciones se dan de manera secuencial y forma, al momento de diseñar el juego con materiales didácticos adecuados a la edad.

Dicho juego impulsa el pensamiento crítico, análisis y reflexión, siendo un elemento base para promover la condensación del desplazamiento de la creatividad en hecho que resulten irrelevantes. Esto es importante porque instituye la nueva presentación del conocimiento y la flexibilidad para lograr una tarea. **(Piaget)**

2.2.2.3.5. Juegos sensoriales

Aquellos juegos en los que los niños ejercitan los sentidos se denominan juegos sensoriales. Los juegos sensoriales se inician desde los primeros días del nacimiento hasta los dos años de edad, generalmente son juegos de ejercicios específicos del periodo sensorio motor. Según el sentido en el que se centre principalmente la actividad del juego, podemos distinguir entre juegos visuales (diferenciar colores, tamaños, formas...), auditivos (reconocer voces, cajas de música...), táctiles (experimentar con diferentes texturas, volúmenes, temperaturas...), olfativos (distinción de frutas olorosas, de plantas aromáticas...) y gustativos (diferenciar sabores, texturas...). Cuando se trabaja más de un sentido en el mismo juego, o se entrena la coordinación sensorio motriz de sentidos y movimiento, se establecen los juegos audiovisuales (identificar sonidos con sus imágenes...), audio motores (moverse al ritmo del pandero, el corro...) y viso motores (coordinación óculo-manual). **(Piaget)**

2.2.2.3.6. Juegos de Imitación

En los juegos de imitación, como su propio nombre indica, los niños tratan de copiar, imitar los sonidos, los gestos o cualquier acción; en los juegos de Imitación se trabajan con los niños acciones que deberán reproducir, imitar sonidos de la naturaleza y del entorno y por último reproducir los sonidos de roles sociales. **(Piaget)**

2.2.2.3.7. Juegos de Memoria

La repetición es un requisito indispensable para que la memorización sea posible. Es difícil pensar que los niños recuerden un juego sin haberlo repetido varias veces. Existen varios tipos de juegos que desarrollan la capacidad para reconocer experiencias anteriores. Los niños, gracias a su memoria, aprenden los juegos de otros niños o de su educador. **(Piaget)**

Hay diferentes tipos de memoria y cada una de ellas nos permite reconocer y recordar nuestras experiencias anteriores relacionadas con la percepción de los sentidos, así podemos diferenciar entre memoria visual, memoria auditiva, memoria táctil, memoria gustativa y memoria olfativa.

2.2.3. Aprendizaje significativo

Marta Guerri (2021), nos dice que David P. Ausubel es el creador de la Teoría del Aprendizaje Significativo, una teoría que ha tenido una gran trascendencia en la enseñanza y en la educación. Es una teoría de aprendizaje que centra la atención en el alumno. Aprendizaje significativo, su constructo esencial, constituye una pieza clave para comprender el constructivismo moderno. Por eso, no podría entenderse la psicología de la educación ni la psicología cognitiva sin hacer referencia a Ausubel.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la

medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes sean claras y estén disponibles en la estructura cognitiva del individuo, y que funcionen como un punto de anclaje de las primeras. En conclusión, el aprendizaje significativo se basa en los conocimientos previos que tiene el individuo más los conocimientos nuevos que va adquiriendo. Estos dos al relacionarse, forman una conexión y es así como se forma el nuevo aprendizaje, es decir, el aprendizaje significativo.

Ausubel (1961) nos explica que el aprendizaje significativo es aquel que nace cuando el nuevo conocimiento se une con el que ya se tenía. Los nuevos aprendizajes se conectan con los anteriores, ya que de alguna manera tienen que ver con ellos formando de esta manera un nuevo significado. Es decir los conocimientos nuevos no son adquiridos de manera literal, ni los viejos conocimientos son alterados, al unirse ambos, los saberes previos del estudiante han sido reforzados y mejorados.

Además, el aprendizaje significativo de acuerdo con la práctica docente se manifiesta de diferentes maneras y conforme al contexto del alumno y a los tipos de experiencias que tenga cada niño y la forma en que las relacione.

Es una teoría psicológica porque se ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender. Pero desde esa perspectiva no trata temas relativos a la psicología misma ni desde un punto de vista general, ni desde la óptica del desarrollo, sino que pone el énfasis en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden; en la naturaleza de ese aprendizaje; en las condiciones que se requieren para que éste

se produzca; en sus resultados y, consecuentemente, en su evaluación (Ausubel, 1976).

Es una teoría de aprendizaje porque ésa es su finalidad.

La Teoría del Aprendizaje Significativo aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece al alumnado, de modo que adquiera significado

III. Hipótesis

Ha (hipótesis alterna): Los Juegos Didácticos si desarrolla la motricidad gruesas en los niños de 5 años de Educación inicial de la Institución Educativa N° 326 del Distrito de Santa del año 2022.

Ho (hipótesis nula): Los Juegos Didácticos no ayudan a desarrollar la motricidad gruesas en los niños de 5 años de Educación inicial de la Institución Educativa N° 326 del Distrito de Santa del año 2022.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. El tipo

El tipo de la investigación es cuantitativa, Castellero (s.f), nos dice que una investigación s cuantitativa cuando se basa en el estudio y análisis de la realidad, usando diversos procedimientos basados en la medición. Nos dice que este tipo de

investigación es más precisa que otros tipos de investigación, ya que nos permitirá constatar resultados y compararlos con la hipótesis de la investigación, y sus resultados se basan en la estadística.

4.1.2. Nivel de investigación

La investigación se centra en el nivel explicativo porque van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas.

Las investigaciones explicativas son más estructuradas que las demás clases de estudios y de hecho implican los propósitos de ellas (exploración, descripción y correlación), además de que proporcionan un sentido de entendimiento del fenómeno a que hacen referencia. Este tipo de estudio busca encontrar las razones o causas que provocan ciertos fenómenos.

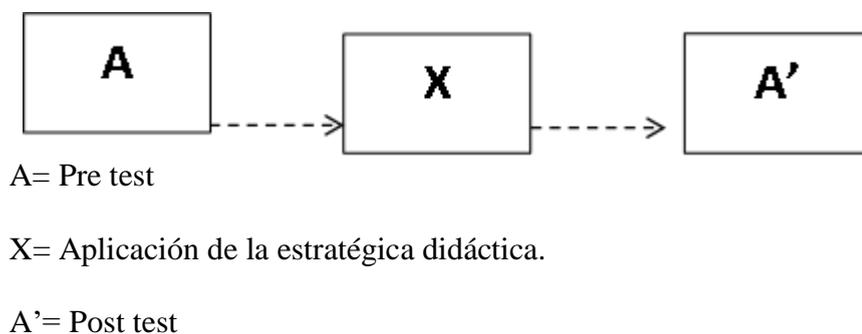
4.1.3. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es pre experimental, porque se hace una comparación entre los resultados del pre test y el post test, el diseño de la investigación es pre experimental ya que, a través de la aplicación de los juegos didácticos, que es la variable independiente podremos modificar la dependiente, que es la mejora de la motricidad gruesa.

Hernández (1998) nos dice que el diseño pre experimental es la aplicación de la pre prueba y la post prueba en un mismo grupo, es decir que se le aplica el pre test antes del estímulo del estudio pre experimental, luego se aplicarán las sesiones empleando el tratamiento y finalmente se aplicará una prueba después del tratamiento, es decir que hay un seguimiento del grupo.

En nuestra investigación de diseño pre experimental se aplicaron sesiones utilizando juegos didácticos que ayuden a mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa, luego se aplicó el post

Test para obtener los resultados positivos, y que se requería en nuestra investigación.



4.2.Población y muestra

La población está conformada por 157 niños/estudiantes entre los 3 Y 5 Años de edad, que representa a todos aquellos estudiantes matriculados en el año 2022.

La institución educativa N° 326 del Distrito de Santa tiene 48 años de creación, está ubicada en el Jirón Rio Santa Mz A Lote 2, cuenta con 157 niños matriculados, 6 docentes nombradas de Educación inicial y 1 docente contratada; la distribución del colegio está organizada de la siguiente manera, 2 profesoras en aulas de 3 años, 2 profesoras en aulas en 4 años y 3 profesoras en aulas de 5 años; cuenta también con 3 auxiliares nombradas y un personal de limpieza.

Tabla N° 1
Población de la investigación

Institución Educativa	Sección	N° de niños/estudiantes	
		Hombres	Mujeres
N° 326	3 años	21	19
	4 años	19	26
	5 años	36	36

Fuente: Nómina de matrícula

TABLA DE LA MUESTRA

Institución Educativa	Sección	N° de estudiantes	
		Hombres	Mujeres
N° 326	5 años	12	12

Muestra:

Se tomará como muestra poblacional a los niños de aula verde de 5 años. Está conformada por 24 niños (12 mujeres y 12 hombres) a cargo de la profesora Martha Varas Lozano.

Para determinar la muestra se estableció como

Criterios de inclusión

- ✓ Niños/Estudiantes de 5 años del aula verde.
- ✓ Niños/estudiantes que asisten regularmente a clases.

Criterios de exclusión

- ✓ Niños/Estudiantes que no asisten regularmente a clases.
- ✓ Niños/Estudiantes que se incorporen después de haber empezado el proyecto.

4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores

4.3.1. Variable Independiente Juegos Didácticos

Ortega, como se citó en López y Bautista, (2002) argumentan que la riqueza de una estrategia hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a alumnos y alumnas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido.

Variable Dependiente: Motricidad Gruesa

Conde (1997) nos dice que “la motricidad gruesa es la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en

sus movimientos. El ritmo de evolución varia de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.”

Operacionalización de la variable

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

VARIABLES	Conceptualización de la variable	DIMENSIONES	INDICADORES	UNIDAD DE MEDIDA
Variable dependiente MOTRICIDAD GRUESA	La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices	Esquema Corporal	<ul style="list-style-type: none"> · Reconoce las partes Gruesas de su Cuerpo. · Dibuja las partes Gruesas de su cuerpo. · Controla sus movimientos corporales. · Realiza con la Cabeza: flexiones, torsiones y combinaciones. 	Lista de cotejo
		Equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> · Se sostiene en un solo pie. · Salta correctamente con pies juntos. · Mantiene equilibrio 	

			<p>saltando de un pie por vez.</p>	
		<p>Lateralidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Sigue caminos y laberintos. · Camina en punta, talón y borde externo del pie. · Reconoce sus lados de izquierda y derecha. · Coge objetos con la mano derecha e izquierda · Golpea objetos con la pierna derecha, y con la pierna izquierda 	
		<p>Perceptivo Motor</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Reconoce las partes del cuerpo: cabeza, tronco, extremidades. · Reconoce las funciones de las partes de su cuerpo: cara, extremidades. · Imita movimientos realizados por la profesora o por sus compañeros. 	

			<ul style="list-style-type: none"> · Alterna movimientos de correr, brincar, caminar, detenerse. 	
Variable independiente Juegos Didácticos	El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser otro modo que en la vida real.	Inicio desarrollo cierre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La docente planifica los juegos didácticos antes de aplicarlos en una sesión de aprendizaje. ➤ La docente inicia cada sesión de aprendizaje haciendo uso de un juego didáctico. ➤ La docente define las reglas antes de aplicar los juegos didácticos 	

4.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica

La técnica utilizada fue la observación que consiste en usar todos nuestros sentidos para buscar los datos que necesitas resolver en la investigación, observar científicamente es analizar cada detalle de las actividades de manera que se obtenga datos de interés y que responda a la muestra investigada. La observación científica muestra intencionalidad en sus

acciones, es decir tiene sus objetivos claros, con un propósito específico y definido, Díaz (2011), nos dice que la investigación científica, significa tener un objetivo claro, definido y preciso para observar, la cuál debe ser preparada cuidadosamente.

En este estudio se utilizó la técnica de observación sistemática, la misma que consistirá en la evaluación de la prueba de entrada (pre test) y posterior la prueba de salida (post test), dicho recurso fue elaborado sistemáticamente para obtener datos de información de la variable dependiente, para evaluar su significancia del programa dependerá del tamaño de la muestra considerada, y demostrar que los juegos didácticos basados en el aprendizaje significativo desarrolla la Motricidad gruesas en los niños de 5 años.

4.4.2. Instrumento

La lista de cotejo es un instrumento de investigación. Este instrumento se utiliza para anotar las observaciones, las cuales consisten en una lista con características relacionadas con el comportamiento de los estudiantes y el desarrollo de habilidades, capacidades y destrezas, precisando cuales están presentes y cuáles ausentes. Este instrumento se utilizó en la prueba de pre test y post test que servirá para medir el desarrollo de la motricidad gruesa que los niños de 5 años. Este instrumento es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados.

La lista de cotejo el instrumento que se utilizó, para recoger información sobre los juegos didácticos bajo el aprendizaje significativo para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 326 en el distrito de Santa en el año 2022.

Validación de la prueba piloto

Las docentes que validaron la prueba piloto fueron: Martha Varas Lozano; Silvia Cortez Yovera; Yarumy Valverde Calvo; Jania Sánchez Marchena. Dando como resultado a (alfa) de confiabilidad de : 0.97253

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	
1		items 1	items 2	items 3	items 4	items 5	items 6	items 7	items 8	items 9	items 10	items 11	items 12	items 13	items 14	items 15	items 16	Suma	Σ (sumatoria)		
2	sujeto1	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	54	a (Alfa)=	0.97253	
3	sujeto2	4	4	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	74	K (Numero de items)=	16
4	sujeto3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	78	Vi (Varianza de cada item)	9.0625	
5	sujeto4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	79	Vt (Varianza total)=	102.6875	
6	VARIANZ	0.1875	0.25	0.6875	0.75	0.6875	0.75	0.75	0.75	0.75	0.75	0.6875	0.1875	0.25	0.1875	0.6875	102.6875				

FORMULA:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right)$$



4.5. Plan de análisis

Los datos obtenidos fueron codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Microsoft Excel 2010. Para el análisis de los datos se utilizó el programa estadístico SPSS (Statistical Package for the Sciences) Versión 15 con el cual se obtuvo la frecuencia de cada una de las variables en estudio con sus respectivos

gráficos. Para poder establecer las categorías se trabajará con los puntajes totales obtenidos en cada una de las dimensiones y en el total de la prueba, considerando el rango intercuartil (porcentaje 25 a percentil 75) derivando en las categorías alto y bajo.

Para obtener los resultados en el pre test y pos test se utilizó Microsoft Excel, donde se elaboró una tabla para el análisis de los datos del pretest, con su respectivo gráfico. En la lista de cotejo aplicada en el pretest al resultado SI se le dio un valor de 2 y al NO un valor de 1, de acuerdo a los ítems dados en cada dimensión, dando un total de 16 ítems. Y teniendo como criterios AD, A, B Y C.

Se utilizará la estadística inferencial a través de la prueba Wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general.

Prueba de Wilcoxon

La prueba de Wilcoxon es una prueba no paramétrica para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas. Se utiliza como alternativa a la prueba T de Student cuando no se puede suponer la normalidad de dichas muestras (Vílchez, 2014).

Es una prueba no paramétrica de comparación de dos muestras relacionadas. (Juárez, Villatoro & López ,2011). La prueba de Wilcoxon pretende medir la significatividad del pre test y pos test.

4.6. Matriz de consistencia

Matriz de consistencia

TITULO	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGIA
<p>Juegos Didácticos a desarrollar la Motricidad Gruesas en los niños de 5 años de Educación inicial de la Institución Educativa N° 326 del Distrito de Santa del año 2022.</p>	<p>¿Cómo los Juegos Didácticos ayudan a desarrollar la Motricidad Gruesas en los niños de 5 años de Educación inicial de la Institución Educativa N° 326 del Distrito de Santa del año 2022?</p>	<p>Objetivo general Demostrar que los juegos didácticos ayudan a desarrollar la Motricidad gruesas en los niños de 5 años de Educación inicial de la Institución Educativa N° 326 del Distrito de Santa del año 2022</p>	<p>Hipótesis</p> <p>Hi (hipótesis alterna): Los juegos didácticos ayudan a mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa N°326 del distrito de santa del año 2022.</p> <p>Ho (hipótesis nula): Los juegos didácticos no ayudan a mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa N°326 del distrito de santa del año 2022.</p>	<p>Tipo: Cuantitativa</p> <p>Nivel: Explicativo.</p> <p>Diseño: pre-experimental I.</p> <p>Población: Institución Educativa N° 326</p> <p>Muestra: Niños de 5 Años del aula verde.</p> <p>Técnica: Observación</p>
	<p>Problemas específicos Ambientes inadecuados.</p> <p>Desconocimiento en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.</p> <p>No aplicar estrategias para el desarrollo de sus habilidades.</p>	<p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños 5 años mediante un pre test. ✓ Aplicar juegos didácticos a través de las sesiones para desarrollar la 		<p>Instrumento: Lista de Cotejo</p> <p>Plan de análisis: Se utilizara la prueba de Wilcoxon</p>

		<p>motricidad gruesas en los niños 5 años de la institución educativa N° 326 del distrito de Santa.</p> <p>✓ Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa después de aplicar los juegos didácticos.</p>		
--	--	---	--	--

4.7.Principios éticos

Se consideró los siguientes principios éticos (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote 2019).

Protección de las personas, se tomó en cuenta este principio, bajo el cual se asegura la protección de la identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos no consignarán los nombres de los sujetos, asignándoles por tanto un código para el procesamiento de la información.

Confidencialidad, referente a ello la investigadora da cuenta de la confidencialidad de los datos, respetando privacidad respecto a la información que suministre la aplicación del instrumento.

Beneficencia y no maleficencia. “Se debe asegurar el bienestar de las personas que participaron en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.”

Justicia. La toma de precauciones del investigador es necesario, puesto que va ejercer un juicio razonable para asegurar que sus sesgos y limitaciones no den lugar a las prácticas injustas de sus capacidades y percepciones. En la investigación se reconoce el derecho de todas las personas que participaron a acceder a los resultados logrados por justicia y equidad otorgada. Como investigador debe estar obligado a tratar a quienes participan en los servicios, procesos y procedimientos de investigación de manera equitativamente.

Beneficencia, se considera este principio pues la información resultante del procesamiento de la información será un referente para el planteamiento de programas de acompañamiento pedagógico y tutorial.

Integridad científica. El ejercicio profesional del investigador y la integridad no solo debe extenderse en la actividad científica sino también en la rectitud de sus actividades de enseñanza. Las normas deontológicas poseen una función de integridad del investigador en su profesión, resulta relevante la evaluación de riesgos, daños y beneficios que potencien la participación en una investigación y que puede afectar especialmente en su declaración. Del mismo modo, la integridad científica pudiera afectar el interés al declarar los conflictos en el estudio que

tienen una experiencia en la comunicación de otros resultados e investigaciones del curso.

III. RESULTADOS

3.1. Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los niños 5 años de la Institución Educativa N°326 de distrito de Santa, a través de un pretest.

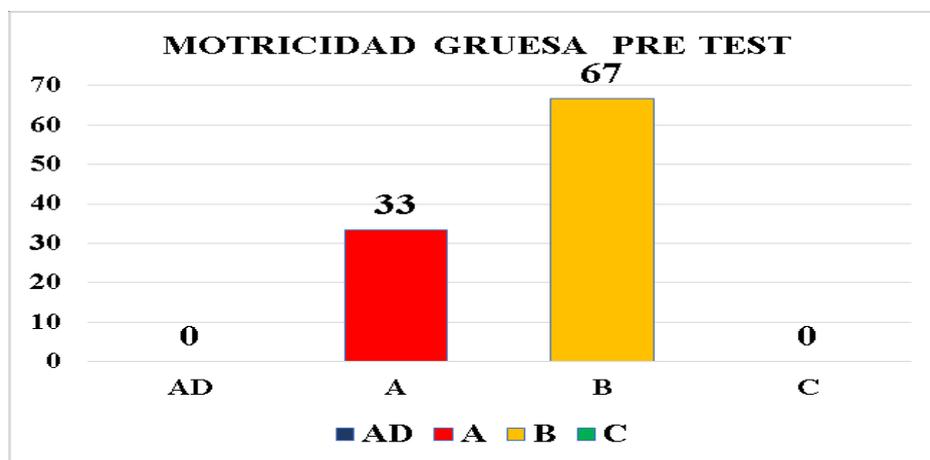
Tabla N° 1

Nivel de desarrollo de la motricidad gruesa Pre test

Calificaciones	N°	%
AD	0	0%
A	8	33%
B	16	67%
C	0	0%
Total	24	100%

Fuente: Lista de cotejo Pre test motricidad Gruesa.

Figura N° 1



Fuente: Lista de cotejo de motricidad gruesa en el pre test

Interpretación: En la tabla 1 y figura 1, se observa que de los 24 estudiantes del aula “verde” de 5 años de edad, 0% de los niños han obtenido AD, el 33% de los niños han obtenido A, el 67% de los niños han obtenido B y el 0% de los niños han obtenido C.

3.2. Aplicar juegos didácticos a través de las 8 sesiones para desarrollar la motricidad gruesa en los niños 5 años de la institución educativa N° 326 del distrito de Santa.

Tabla 2

Sesión mi cuerpo es valioso

Calificaciones	N°	%
AD	20	83 %
A	3	13 %
B	1	4 %
C	0	0 %
Total	24	100 %

Fuente calificaciones de registro de la lista de cotejo

Figura 2: Mi cuerpo es valioso



Fuente: Registro de calificaciones

Interpretación: En la tabla 2 y figura 2, se observa que de los 24 estudiantes del aula “verde” de 5 años de edad, 83% de los niños han obtenido AD, el 13% de los niños han obtenido A y el 4% de los niños han obtenido B.

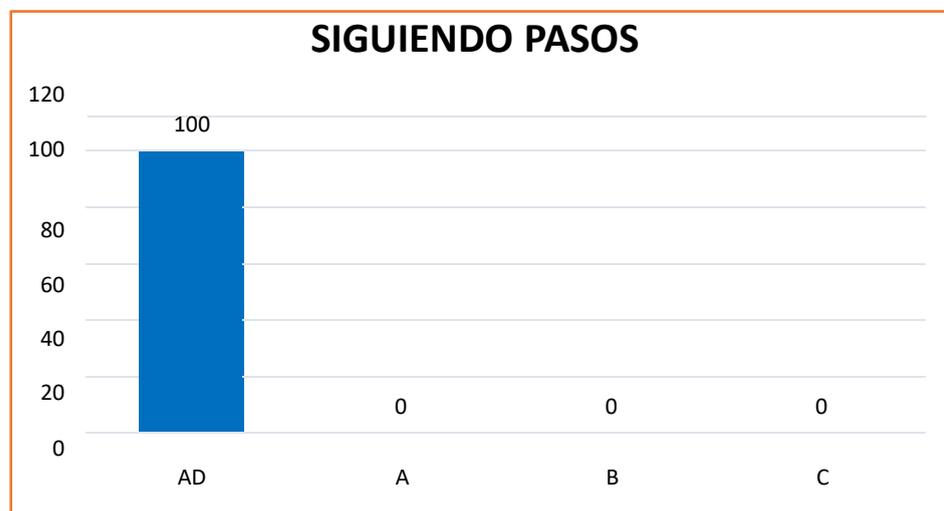
Tabla 3

Siguiendo los pasos

Calificaciones	N°	%
AD	24	100 %
A	0	0 %
B	0	0 %
C	0	0 %
Total	24	100%

Fuente calificaciones de registro

Figura 3: Siguiendo los Pasos



Fuente: Registro de calificaciones de la lista de cotejo

Interpretación: En la tabla 3 y figura 3, se observa que de los 24 estudiantes del aula “verde” de 5 años de edad, 100% de los niños han obtenido AD, el 0% de los niños han obtenido C.

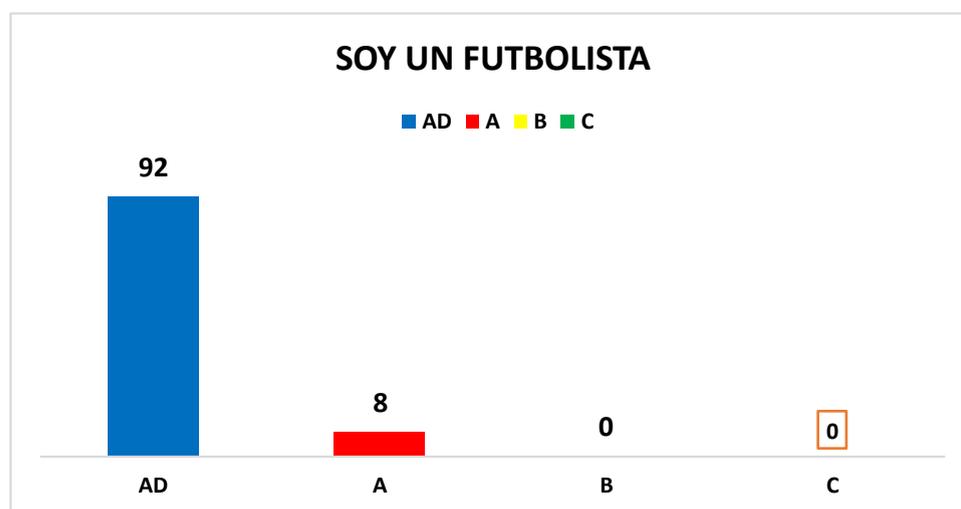
Tabla 4

Soy un futbolista

Calificaciones	N°	%
AD	22	92 %
A	2	8 %
B	0	0 %
C	0	0 %
Total	24	100 %

Fuente: Registro de calificaciones.

Figura 4: Soy un Futbolista



Fuente: Registro de calificaciones.

Interpretación: En la tabla 4 y figura 4, se observa que de los 24 estudiantes del aula “verde” de 5 años de edad, 92% de los niños han obtenido AD, el 8% de los niños han obtenido A, el 0% de los niños han obtenido B, el 0% de los niños han obtenido C.

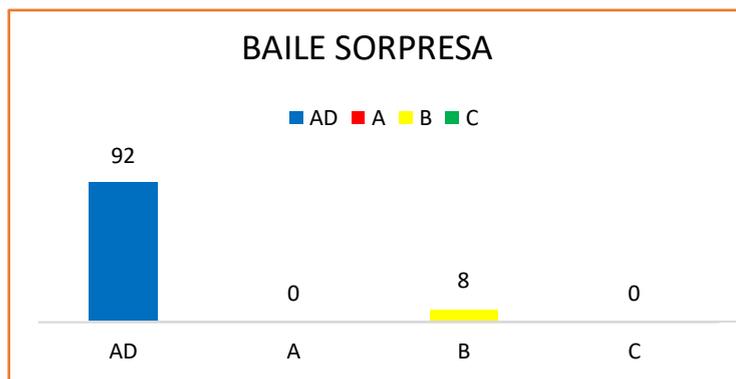
Tabla 5

Baile sorpresa

Calificaciones	N°	%
AD	22	92 %
A	0	0 %
B	2	8 %
C	0	0 %
Total	24	100 %

Fuente: Registro de calificaciones.

Figura 5: Baile Sorpresa



Fuente: Registro de calificaciones.

Interpretación: En la tabla 5 y figura 5, se observa que de los 24 estudiantes del aula “verde” de 5 años de edad, 92% de los niños han obtenido AD, el 8% de los niños han obtenido B.

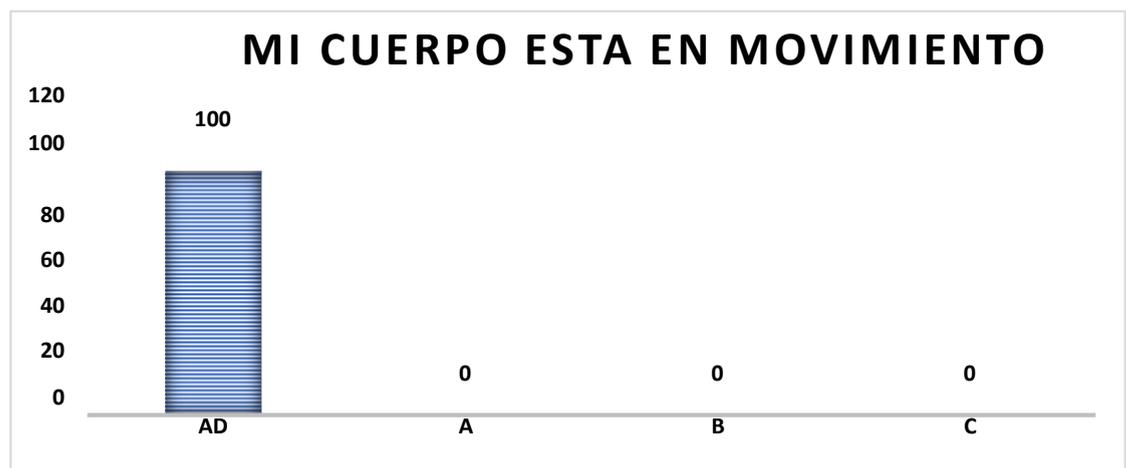
Tabla 6

Mi cuerpo está en movimiento

Calificaciones	N°	%
AD	24	100 %
A	0	0 %
B	0	0 %
C	0	0 %
Total	24	100 %

Fuente: Registro de calificaciones.

Figura 6: Mi Cuerpo está en Movimiento



Fuente: Registro de calificaciones.

Interpretación: En la tabla 6 y figura 6, se observa que de los 24 estudiantes del aula “verde” de 5 años de edad, 100% de los niños han obtenido AD, el 0% de los niños han obtenido C.

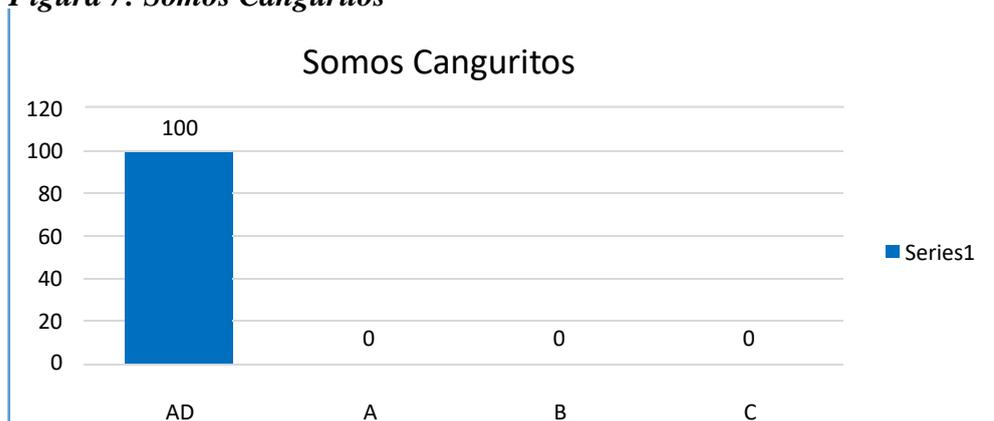
Tabla 7

Somos canguritos

Calificaciones	N°	%
AD	24	100 %
A	0	0 %
B	0	0 %
C	0	0 %
Total	24	100 %

Fuente: Registro de calificaciones.

Figura 7: Somos Canguritos



Fuente: Registro de calificaciones.

Interpretación: En la tabla 7 y figura 7, se observa que de los 24 estudiantes del aula “verde” de 5 años de edad, 100% de los niños han obtenido AD, el 0% de los niños han obtenido C.

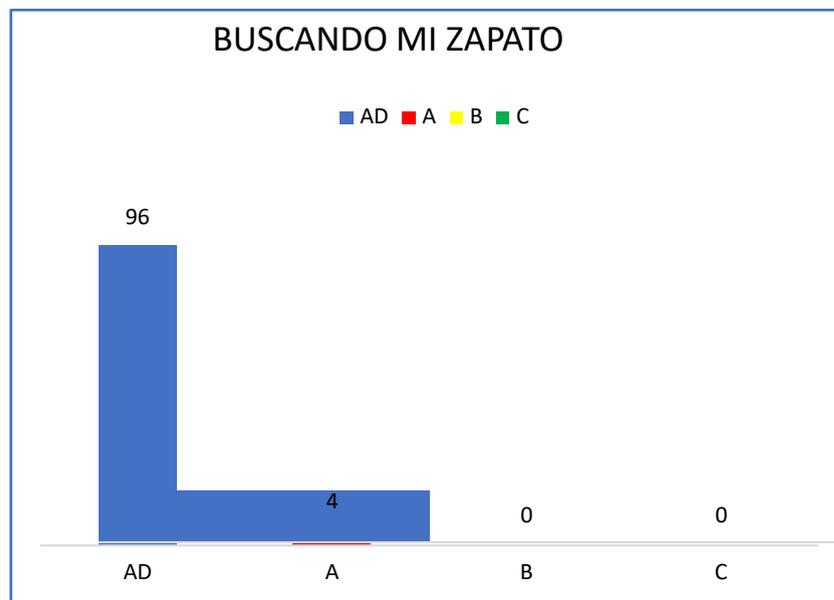
Tabla 8

Buscando mi zapato

Calificaciones	N°	%
AD	23	96 %
A	1	4 %
B	0	0 %
C	0	0 %
Total	23	96 %

Fuente: Registro de calificaciones.

Figura 8: Somos Canguritos



Fuente: Registro de calificaciones.

Interpretación: En la tabla 8 y figura 8, se observa que de los 24 estudiantes del aula “verde” de 5 años de edad, 96% de los niños han obtenido AD, el 4% de los niños han obtenido A.

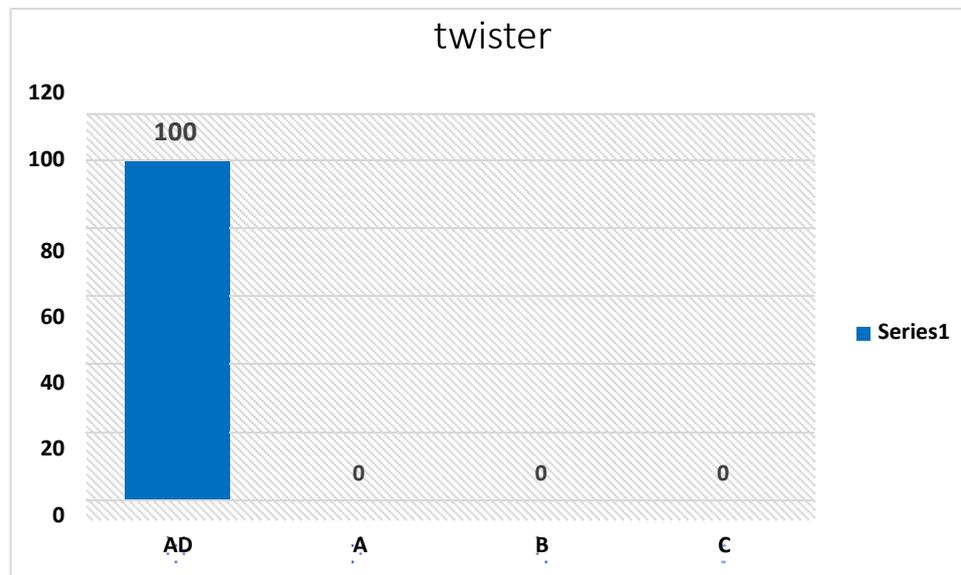
Tabla 9

Twister

Calificaciones	N°	%
AD	24	100 %
A	0	0 %
B	0	0 %
C	0	0 %
Total	24	100 %

Fuente: Registro de calificaciones.

Figura 9: Twister



Fuente: Registro de calificaciones.

Interpretación: En la tabla 9 y figura 9, se observa que de los 24 estudiantes del aula “verde” de 5 años de edad, 100% de los niños han obtenido AD, el 0% de los niños han obtenido C.

3.3.Comparar los resultados del pre y post test de la aplicación de los juegos didácticos para desarrollar la motricidad gruesas en los niños 5 años de la institución educativa N° 326 del distrito de Santa en el año 2022.

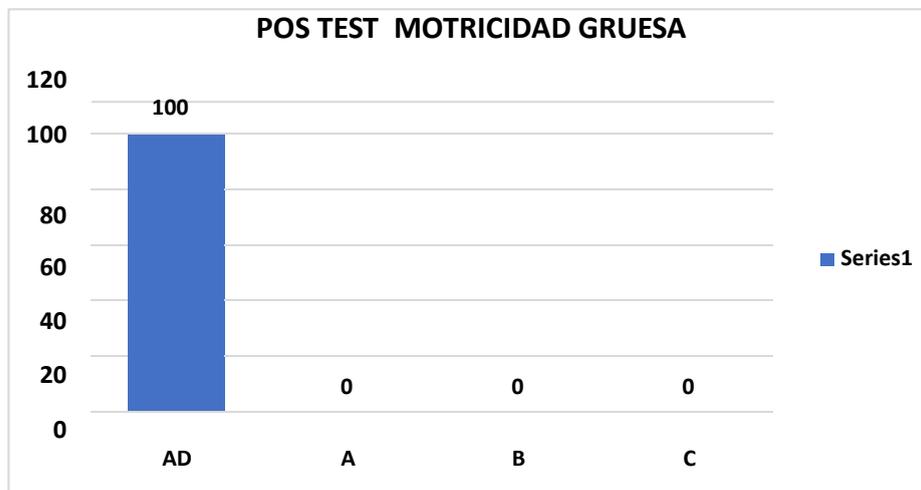
Tabla 10

Resultados del pos test del nivel de la Motricidad Gruesa

Calificaciones	N°	%
AD	24	100 %
A	0	0 %
B	0	0 %
C	0	0 %
Total	24	100 %

Fuente: Resultados del Pos test

Figura 10: Resultados del Pos test



Fuente: Resultados de calificaciones del pos test

Interpretación: En la tabla 10 y figura 19, se observa que de los 24 estudiantes del aula “verde” de 5 años de edad, 100% de los niños han obtenido AD, el 0% de los niños han obtenido C en el desarrollo de la motricidad gruesa

3.4. Establecer el grado de significancia entre el pre test y post test, aplicada a los niños de la Institución educativa N°326 del distrito de Santa.

Tabla 11

PRE TEST Y POS TEST

Aplicación	AD	A	B	C	Total
Pre test	0%	33%	67%	0%	100%
Post test	100%	0%	0%	0%	100%

Fuente: Lista de cotejo desarrollo de la motricidad gruesa

Nivel de significancia entre el pre test y pos test

Interpretación: Se puede observar un gran avance, ya que en el pre test no se obtuvo resultados positivos en las calificaciones, 0% en AD, 33% en Calificación A, 67% en calificación B y 0% en calificación C. A diferencia del pos test en donde se obtuvo un 100% en la calificación AD.

Contrastación de hipótesis con la prueba de Wilcoxon

Estadísticos de prueba^a

	POSTEST - PRETEST
Z	-4,396 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST - PRETEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	24 ^b	12,50	300,00
	Empates	0 ^c		
	Total	24		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

Al percibir las comparaciones de los datos de la valoración de los resultados se deduce que entre el pre test y el post test, se consigue que el valor p (nivel de significancia) es $0,000 < 0,05$. Por lo tanto, existe certeza que con seguridad se debe rechazar la Hipótesis Nula (H_0) y aceptar la Hipótesis alterna (H_1); lo cual implica que los Juegos Didácticos desarrollan significativamente la Motricidad Gruesas en los niños de 5 años de Educación inicial de la Institución Educativa N° 326 del Distrito de Santa del año 2022, con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%.

3.5. Análisis de resultados

En esta parte se procede a realizar el análisis de los resultados presentados anteriormente, con la finalidad de ver el efecto de la aplicación de la variable independiente: Juegos Didácticos, sobre la variable dependiente: motricidad gruesa. Por este motivo, el análisis de los resultados se presenta de acuerdo a los objetivos de la investigación y a la hipótesis planteada. Siendo los tres primeros los objetivos y el cuarto la hipótesis.

Evaluación el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años a través de un pre test.

Para obtener dichos resultados se utilizó el instrumento de la lista de cotejo. De esta manera se logró determinar el nivel de desarrollo en el que se encontraban cada uno de los estudiantes.

Los resultados obtenidos demostraron que los niños tienen un bajo logro de acuerdo al nivel de la motricidad gruesa, lo cual demuestra que no desarrollaron las capacidades a través de las diferentes estrategias metodológicas de los juegos didácticos. Entre las capacidades propuestas se encuentran la carrera, la marcha, saltar trepar, lanzar, actividades que requieren la coordinación del cuerpo al realizar la actividad, lo cual impide que se desarrollen las capacidades para la motricidad gruesa, tal es así que el 67% de ellos ha obtenido una calificación de B, el 33%, una calificación de A.

Franco (2009) en “Aspectos que influyen en la motricidad gruesa De los niños del grupo de maternal: Preescolar el arca”. Estableció la siguiente conclusión: Para buscar revelar la relación existente entre las características de la motricidad gruesa de un grupo de niños y los factores que posiblemente influyeron en esta caracterización en la cual se espera encontrar dicha relación ya que en esta investigación el niño es concebido como ser integral, el cual sufre cambios en su desarrollo a causa tanto de su maduración biológica, como también por su interacción con el medio y los estímulos que este le ofrece. Finalmente, después de análisis de los datos cualitativos y cuantitativos se llega a las conclusiones que

soportan este estudio y con los hallazgos de éste se espera generar una inquietud alrededor del tema de la motricidad gruesa, que motive a los educadores de niños en edad preescolar a prestar una atención primordial a esta área y así pueda ser transmitida a los padres; ya que hay estudios que demuestran que el movimiento trae grandes beneficios al ser humano en su totalidad, razón que justifica la necesidad de fomentarlo en estos primeros años de vida y poner principal atención a los problemas que en esta área se presenten, con el fin de apoyar a estos niños en el momento oportuno y de forma adecuada.

Baque (2013) en “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad Gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica De la unidad educativa fisco misional santa maría del Fiat, parroquia manglaralto, provincia de santa Elena, Periodo lectivo 2013-2014”. Estableció la siguiente conclusión: Los niños y niñas con problemas de motricidad gruesa, realizan generalmente movimientos incontrolables, lo cual permite observar, de manera sencilla, la falta de los tres aspectos fundamentales: coordinación, equilibrio y lateralidad. Por medio del presente trabajo se identifican los inconvenientes de cada niño y niña de primer grado a través un trabajo tripartito; estudiante, profesor y padres de familia para realizar una estimulación correcta de la motricidad gruesa.

Evaluación del nivel de la motricidad gruesa de los niños de 5 años a través de un post test

Después de agrupar los resultados obtenidos, se procedió a hallar el promedio de estos, obteniéndose el logro de aprendizaje promedio de los 24 estudiantes de 5 años de edad de la I.E N° 326 - Santa, después de haberse aplicado la estrategia didáctica.

Los resultados obtenidos reflejaron que los estudiantes tienen un óptimo logro de aprendizaje de acuerdo al nivel de la motricidad gruesa, ya que el 0% obtuvo una calificación de C. Por otro lado, el 100% de los estudiantes obtuvo una calificación de AD.

De acuerdo a estos resultados, se comprueba que los contenidos en esta etapa son fundamentales y están relacionados con el desarrollo de la motricidad gruesa que permiten reforzar las habilidades de los niños. Por ello, los juegos didácticos ayudan a desarrollar significativamente la motricidad gruesa de los estudiantes.

González y Silva (2011) en su tesis titulada “La estimulación temprana en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela Rafael J. Bazante, Santa Mariana de Jesús y Jardín de Infantes Telmo N. Vaca, del Cantón Chimbo, Provincia de Bolívar año lectivo 2010 – 2011” llegaron a las siguientes conclusiones: Además de enfocar científicamente las dos variables, la estimulación temprana y la motricidad gruesa, se ha investigado las causas y

efectos de la no aplicación de dicho tema, se ha detectado el nivel de conocimientos que poseen los docentes, las actividades que realizan actualmente en beneficio de la niñez chimbeña y las políticas institucionales que se manejan para desarrollar destrezas y habilidades en los estudiantes del nivel. Con todo el arsenal de información recolectada de la aplicación de los instrumentos para la recolección de datos se pudo llegar a conclusiones específicas y poder recomendar acciones que puedan ser aplicadas cambios educativos.

Estimar el nivel de significancia entre el pretest y el postest

Al percibir las comparaciones de los datos de la valoración de los resultados se deduce que entre el pre test y el post test, se consigue que el valor p (nivel de significancia) es $0,000 < 0,05$. Por lo tanto, existe certeza que con seguridad se debe rechazar la Hipótesis Nula (H_0) y aceptar la Hipótesis alterna (H_a); lo cual implica que los Juegos Didácticos desarrollan significativamente la Motricidad Gruesas en los niños de 5 años de Educación inicial de la Institución Educativa N° 326 del Distrito de Santa del año 2022, con un grado de significancia del 5% y un nivel de confianza del 95%.

Con este resultado se comprueba la veracidad de la hipótesis y se afirma que los juegos didácticos basados en el aprendizaje significativo mejora significativamente la motricidad gruesas en los niños de 5 años de la institución educativa N° 326 del Distrito de Santa, en el Año 2022.

IV. CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos en el pretest reflejaron que más de la mitad de los estudiantes de 5 años del aula verde de la institución Educativa N° 326 del distrito de Santa, tienen un bajo nivel del desarrollo en la motricidad gruesa teniendo limitaciones de dominio en el movimiento corporal.

La aplicación de los juegos didácticos se realizó a través de 8 sesiones de aprendizaje, las cuales fueron mejorando de acuerdo al nivel de motricidad gruesa de los 24 estudiantes. Los resultados de la aplicación de las 8 sesiones reflejaron el aumento en el desarrollo de la motricidad gruesa.

Después de contrastar la hipótesis de investigación se determinó que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del pos test, pues los estudiantes han demostrado tener un mejor nivel de la motricidad gruesa después de haber aplicado la estrategia didáctica.

V. RECOMENDACIONES

- ✓ Que las docentes realicen sesiones en base a juegos para desarrollar las habilidades motoras.
- ✓ Que la directora implemente un aula de psicomotricidad dentro de la institución Educativa.
- ✓ Que las docentes diariamente dediquen un espacio del tiempo en aula para realizar movimientos corporales con los niños en base a juegos.
- ✓ Que las docentes realicen salidas a campos deportivos para la ejecución de actividades motrices.

Referencias bibliográficas.

Aguirre & Valdez (2021), “Desarrollo del programa YOYU para mejorar la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años - I.E. Experimental - UNS – 2019. Nuevo Chimbote. Recuperado de <file:///C:/Users/Eduard/Desktop/15159.pdf>

Baque J. (2013) Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad Gruesa en niños y niñas de primer año de educación básica De la unidad educativa fisco misional santa maría del Fiat, parroquia manglaralto, provincia de santa Elena, Periodo lectivo 2013-2014. Universidad Estatal Península de Santa Elena, de la Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas. Libertad – Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.upse.edu.ec:8080/bitstream/123456789/1051/1/TESIS%20JULIO%20BAQUE.pdf>

Campaña Quinisquin (2020). Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo – Colombia. Recuperado de: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29350/2020marcelacampa%C3%B1a.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Comellas, M. J., & perpinyà, a. (2003). Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos. Ediciones CEAC. Buenos Aires.

Conde C. (1997) Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas. Granada - España: Aljibe.

Díaz L. (2011). “La Observación” Universidad nacional autónoma de México, facultad de psicología DIVISIÓN DE ESTUDIOS PROFESIONALES COORDINACIÓN DE PSICOLOGÍA CLÍNICA MATERIA: MÉTODO CLÍNICO pag. 6
http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf

Estela R. (2018) El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa 401 frutillo bajo – Bambamarca. Recuperado de file:///C:/Users/Eduard/Desktop/TL_EstelaRojasJudith.pdf

FRANCO S. (2009) Aspectos que influyen en la motricidad gruesa De los niños del grupo de maternal: Preescolar el arca. Trabajo de grado para optar el título de Licenciada en Preescolar. Recuperado de <http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/773/1/ASPECTOS%20QUE%20INFLUYEN%20EN%20LA%20MOTRICIDAD%20GRUESA%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20DEL%20GRUPO%20DE%20MATERNAL-PREESCOLAR%20EL%20AR.pdf>

Gálvez L. (2021) en su tesis titulada “Aplicación De Un Programa Basado En La Motricidad Fina Para Mejorar El Nivel De Aprendizaje De La Escritura En Los Niños De 5 Años De Educación Inicial de La I.E. N° 89011 Chimbote – 2019’’. Recuperado <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3739/52263.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Guerri M. (2021) en su artículo titulado “La Teoría Del Aprendizaje Significativo de Ausubel. Psicóloga con Máster en Terapia de la Conducta y la Salud. Máster en RRHH. Diplomada en Enfermería con postgrado en Salud Mental. Psicóloga especializada en terapia con familias con vulnerabilidad social en el Servicio de Orientación y Acompañamiento a Familias (SOAF). Recuperado de <https://www.psicoactiva.com/blog/aprendizaje-significativo-ausubel/>

Gonzales J, Silva G (2011) La estimulación temprana en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela Rafael j. Bazante, santa mariana de jesús y jardín de infantes telmo n. Vaca, del canton chimbo, provincia de bolívar año lectivo 2010 – 2011 Obtener El Título De Licenciadas En Ciencias De La Educación, Mención Educación Parvularia Y Básica Inicial. Recuperado de <http://www.biblioteca.ueb.edu.ec/bitstream/15001/623/1/160.E.pdf>

Huarcaya Y Rojas (2018) Nivel de Motricidad Gruesa En Niños Y Niñas De 4 Años De La Institución Educativa Inicial N°435 Del Distrito De Chincha Alta –

Chincha – Huancavelica. Recuperado de
<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/unh/1892/tesis-seg-esp-2018huarcaya%20peve%2c%20flor%20s.%20y%20rojas%20felix%2c%20lucy%20i..pdf?sequence=1&isallowed>

Pérez R. (2005) Psicomotricidad Teoría y Praxis del Desarrollo Psicomotor en la primera Infancia 1º edición. Ideas propias Editorial Vigo, 2005. Recuperado de:
<https://books.google.com.pe/books?id=KIcCuGoHxMIC&pg=PA2&dq=psicomotricidad&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiunMHx6YD4AhWgBrkGHYtOC4kQ6AF6BAgCEAI#v=onepage&q=psicomotricidad&f=false>

Piaget J. El Juego En El Desarrollo Infantil. Unidad 2 recuperado de:
<https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

La Federación De Enseñanza De Cc. Oo De Andalucía (2010) Temas Para La Educación. Revista Digital Para Profesionales de la Enseñanza. Número 7, Marzo del 2010. Recuperado de
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf>

López, N. Y bautista, J. (2002) El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Recuperado de:
http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/04/04-articulos/miscelanea/pdf_4/03.PDF

Luz, R. P. (2010). Teoría del aprendizaje Significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva. Recuperado de:
<http://site.ebrary.com/lib/bibliocauladechsp/docDetail.action?docID=10751212&p00=aprendizaje+significativo>

Meneses M, Maureen; Monge A, María De Los Ángeles (2001) El juego en los niños: enfoque teórico Educación, vol. 25, núm. 2, septiembre, 2001, pp. 113-124 Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Pazmiño, Proaño, (2009) Elaboración y aplicación de un manual de ejercicios para el desarrollo de la motricidad gruesa mediante la estimulación en niños/as de dos a tres años en la guardería del Barrio Patután, Eloy Alfaro, periodo 2008 – 2009. Recuperado de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/325/1/T-UTC-0315.pdf>

Portero S. (2015) “La Psicomotricidad Y Su Incidencia En El Desarrollo Integral De Los Niños Y Niñas Del Primer Año De Educación General Básica De La Escuela Particular “Eugenio Espejo” De La Ciudad De Ambato Provincia De Tungurahua - ECUADOR”. Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25938/1/TESIS%20DE%20PSICOMOTRICIDAD%20.pdf>

Rayan A. (2017) en su tesis titulada “Nivel De Motricidad Gruesa En Niños Y Niñas De 3 Años De La Institución Educativa Inicial Santa Bárbara Del Distrito De Santo Tomás – Chumbivilcas – Puno en el año 2016” recuperado de <http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/8256/Lidia%20Rayan%20Aroni.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tonato A. (2020-2021) “La Práctica De La Danza Folclórica Ecuatoriana Para El Desarrollo De La Motricidad Gruesa En Niños Y Niñas De Educación Inicial Ii” Octubre 2020 - Febrero 2021. Ambato – Ecuador. Recuperado de https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/32695/1/TONATO_ATIAJ_A_EVELYN_MARIELA_TRABAJO_FINAL_cORREGIDO.pdf

ULADECH (2016). “Código de ética para la Investigación”. Recuperado: <file:///D:/uladech%202019/TESIS%20IV/C%C3%B3digo%20de%20%C3%A9tica%20para%20la%20investigaci%C3%B3n.pdf>.

Vigodski (julio 2010) “Metodología de la Investigación” Recuperado: <http://metodologiaeninvestigacion.blogspot.com/2010/07/poblacion-y-muestra.html>

Vilchez, Olivera (2018) “El Juego Como Estrategia Para Mejorar El Desarrollo De La Psicomotricidad En Niños De 5 Años De La Institución Educativa Inicial De Pacchanta, Distrito De Ocongatequispicanchi-Cusco. Recuperado de <file:///C:/Users/Eduard/Desktop/tesis%20otros/vilchez%20y%20olivera.pdf>

VI. ANEXOS:

Anexo 1: Instrumento de validación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
FICHA DE VALIDACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO SOBRE
LA MOTRICIDAD GRUESA**

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO:

INSTITUCIÓN DONDE LABORA ACTUALMENTE:

INSTRUCCIONES: Colocar una “X” dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.
(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DIMENSIONES DE LA MOTRICIDAD GRUESA	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....?			¿Está adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
I. DIMENSIÓN 1. ESQUEMA CORPORAL								
1. Reconoce las partes Gruesas de su Cuerpo.								
Comentario:								
2. Dibuja las partes Gruesas de su cuerpo.								
Comentario:								
3. Controla sus movimientos corporales.								

Comentario:								
4. Realiza con la Cabeza: flexiones, torsiones y combinaciones.								
Comentario:								
II. DIMENSIÓN 2. LATERALIDAD								
5. Sigue caminos y laberintos.								
Comentario:								
6. Camina en punta, talón y borde externo del pie.								
Comentario:								
7. Reconoce sus lados de izquierda y derecha.								
Comentario:								
8. Coge objetos con la mano derecha e izquierda								
Comentario:								
9. Golpea objetos con la pierna derecha, y con la pierna izquierda								
Comentario:								
III. DIMENSIÓN 3. EQUILIBRIO								
10. Se sostiene en un solo pie.								
Comentario:								
11. Salta correctamente con pies juntos.								
Comentario:								
12. Mantiene equilibrio saltando de un pie por vez.								

Comentario:								
IV. DIMENSIÓN 4. PERSEPTIVO MOTOR								
13. Reconoce las partes del cuerpo: cabeza, tronco, extremidades.								
Comentario:								
14. Reconoce las funciones de las partes de su cuerpo: cara, extremidades								
Comentario:								
15. Imita movimientos realizados por la profesora o por sus compañeros								
Comentario:								
16. Alterna movimientos de correr, brincar, caminar, detenerse.								
Comentario:								

VALORACIÓN GLOBAL: ¿El cuestionario está adecuadamente formulado para los destinatarios a encuestar?	1	2	3	4	5
Comentario:					

Gracias por su colaboración

Anexo 2: Instrumento validado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA DE VALIDACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO SOBRE LA MOTRICIDAD GRUESA

NOMBRE Y APELLIDO DEL EXPERTO:
Silvia Elizabeth Costez Youera.

INSTITUCIÓN DONDE LABORA ACTUALMENTE:
326 - Santa.

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.
(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DIMENSIONES DE LA MOTRICIDAD GRUESA	PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	¿La habilidad o conocimiento medido por este reactivo es....?			¿Está adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar?				
	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
I. DIMENSIÓN 1. ESQUEMA CORPORAL								
1. Reconoce las partes Gruesas de su Cuerpo.	X						X	
Comentario:								
2. Dibuja las partes Gruesas de su cuerpo.	X							X
Comentario:								
3. Controla sus movimientos corporales.	X							X
Comentario:								
4. Realiza con la Cabeza: flexiones, torsiones y combinaciones.		X					X	
Comentario:								
II. DIMENSIÓN 2 LATERALIDAD								
5. Sigue caminos y laberintos.		X					X	
Comentario:								

Scanned by TapScanner

6. Camina en punta, talón y borde externo del pie.

		X					X		
--	--	---	--	--	--	--	---	--	--

Comentario:

7. Camina en los lados de izquierda y derecha.

		X						X	
--	--	---	--	--	--	--	--	---	--

Comentario:

8. Coge objetos con la mano derecha e izquierda

			X					X	
--	--	--	---	--	--	--	--	---	--

Comentario:

9. Golpea objetos con la pierna derecha, y con la pierna izquierda

			X					X	
--	--	--	---	--	--	--	--	---	--

Comentario:

10. [Illegible]

			X					X	
--	--	--	---	--	--	--	--	---	--

Comentario:

11. Salta correctamente con pies juntos.

			X					X	
--	--	--	---	--	--	--	--	---	--

Comentario:

12. Mantiene equilibrio saltando de un pie por vez.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Comentario:

IV --

13. Reconoce las funciones de las partes del cuerpo: cabeza, brazos, manos, piernas, pies.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Comentario:

14. Reconoce las funciones de las partes de su cuerpo: cabeza, brazos, manos, piernas, pies.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Comentario:

15. [Illegible]

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Comentario:

18. Alterna movimiento de correr, brincar, caminar
Comentario:

de correr, brincar, caminar

X	

			X	

VALORACIÓN C.U.OBAL

¿FI ~IIHItlnañM* 1111~, ~• IOffli ladnpar• ln• dJ! t atlnM • l!nwntar?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Comentario

		X	
--	--	---	--

Gracias por su colaboración

5,lvio El~.,""\,,.\ h to,~l"?. 7o VC"fil

.3326051) .S

f d ucca doi, \""; Ufl





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

FICHA Di VA t D

RICIDAD GRUESA

Jarum
INSTITUCIÓN DONDE
326

II
II'S'11tUCCICIIIC'

DIMENSIONES DE LA MOTI	ADECUACIÓN (*)							
	Esencial	Usi pero no esencial	No necesaria	¿Está adecuadamente formulada para los destinatarios a encuestar?				
				1	2	3	4	5
Comentario:	X						X	
2. Dibuja las partes Guesas	X						X	
3. Controla sus movimientos	X					X		
Comentario:								
4. Realiza con la Cabeza: fei combinaciones.	X							X
Comentario:								
5. Sigue caminos y abertios.	X						X	
Comentario:								

ina en pu la, talon f b

Comentario

7 Recoroc sus lados de izquierda y derecha

Comentario

8 Golpea el objeto con la pierna derecha y con la izquierda

Comentario

9 Golpea el objeto con la pierna derecha y con la izquierda

Comentario

III. DIMENSIÓN 3 EQUILIBRIO

10. Se sostiene en un solo pie.

Comentario

11. Salta correctamente con pies juntos

Comentario

12. Mantiene equilibrio saltando de un pie por vez.

Comentario

IV. DIMENSIÓN 4 PERSEPTIVO UOTOR

13. Reconoce las partes del cuerpo: cabeza, tronco, extremidades.

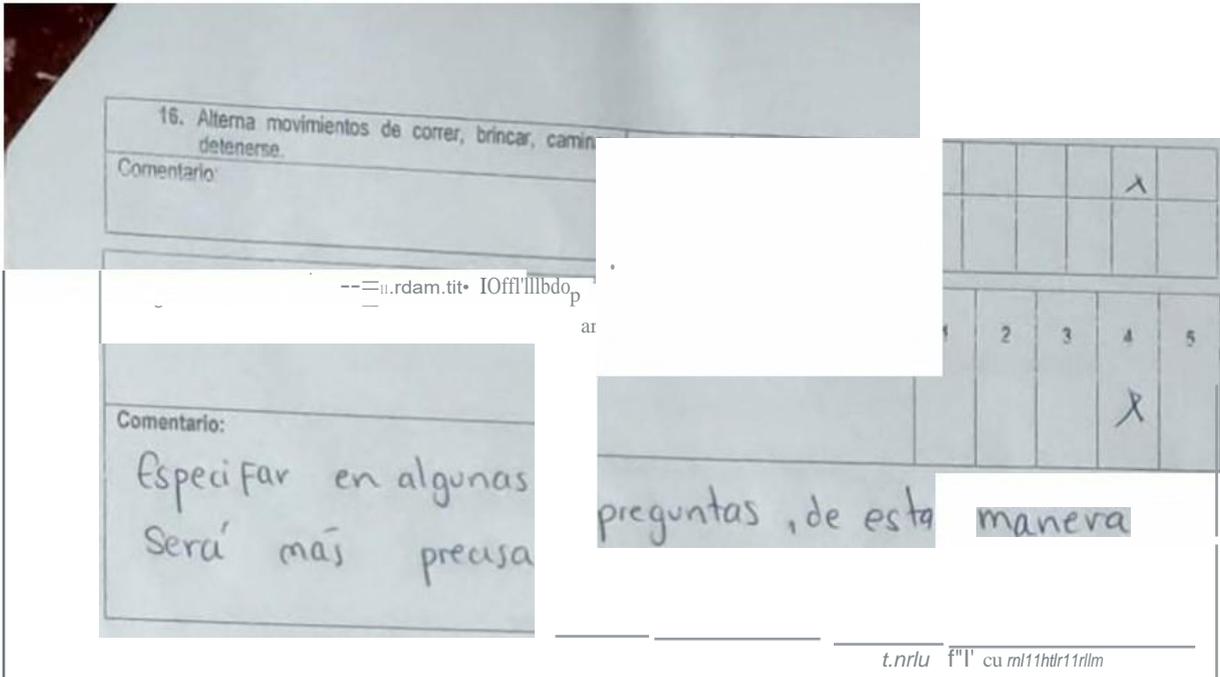
Comentario

14. Reconoce las funciones de las partes de su cuerpo: cara, extremidades

Comentario

15. Reconoce los colores primarios y secundarios.

Comentario



* Nombres y Apellidos: Jarumy Annie Valverde Calvo

• {}~,; - _1~ª(1?,.l~_<c - - - - - ..

v ~pc.c.,\i~: -(d;.t~cts_i.(1_ :!l\Jal- -"j- Arte "J:.n (a"~ l,

Jarumy
JARUMY ANNIE VALVERDE CALVO

6. Camina en punta, talón y borde externo del pie.	X																		X
Comentario:																			
7. Reconoce sus lados de izquierda y derecha.	X																		X
Comentario:																			
8. Coge objetos con la mano derecha e izquierda	X																		X
Comentario:																			
9. Golpea objetos con la pierna derecha, y con la pierna izquierda	X																		X
Comentario:																			
III. DIMENSIÓN 3 EQUILIBRIO																			
10. Se sostiene en un solo pie.	X																		X
Comentario:																			
11. Salta correctamente con pies juntos.	X																		X
Comentario:																			
12. Mantiene equilibrio saltando de un pie por vez.	X																		X
Comentario:																			
IV. DIMENSIÓN 4. PERCEPTIVO MOTOR																			
13. Reconoce las partes del cuerpo: cabeza, tronco, extremidades.	X																		X
Comentario:																			
14. Reconoce las funciones de las partes de su cuerpo: cara, extremidades	X																		X
Comentario:																			
15. Imita movimientos realizados por la profesora o por sus compañeros	X																		X
Comentario:																			

15. Alterna movimientos de correr, brincar, caminar, detenerse.

	<input checked="" type="checkbox"/>		
Comentario:			

VALORACIÓN GLOBAL:
¿El cuestionario está adecuadamente formulado para los destinatarios a encuestar?

			<input checked="" type="checkbox"/>
	2	3	

Comentario _____

Gracias por su colaboración

MA

* Nombres y Apellidos: MARHTHA ALICIA VARGAS LOZANO

* DNI: 17811838

* Especialidad: INICIAL



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
 ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INSTITUCIÓN DONDE LABORA ACTUALMENTE:

NOMBRE Y APELLIDO OEI. EXPERTO.

Jano Doris Sánchez Marchena

INSTITUCIÓN DONDE LABORA ACTUALMENTE:

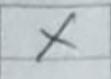
;; i, \$0 ~0

I. INSTRUCCIONES: Coloque una 'X' dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación. La columna indica que esta adecuada para los encuestados.

DIMENSIONES DE LA MOTRICIDAD GRUESA		Adecuadamente para los encuestados?						
		Util pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
1. DIMENSIÓN 1. ESQUEMA CORPORAL								
1. Reconoce las partes Guesas de su C	/						X	
Comentario:								
2. Dibuja las partes Guesas de su cuerpo.	X							X
Comentario:								
3. Controla sus movimientos corporales.	X							X
Comentario:								
4. Realiza con la Cabeza: flexiones, torsiones y combinaciones.	X							X
Comentario:								
II. DIMENSIÓN 2. U IATRAIDAO								
5. Sigue Catilinos Y l3beñlDs	X							X
Comentario:								

16. Alterna movimientos de correr, brincar, caminar, detenerse.

Comentario:



l t f l

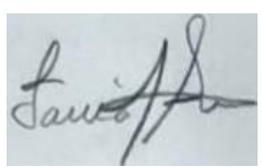
"1.w?"

1	2	3	4	5
				X

Comentario: _____

Gracias por su colaboración

t- Non,b,~ 1 Apc.\liAas .• ;l.~~lA- .~nc~.l..M9.r;to.)'a
 ~ 0~!; , ~'---(~1_1~ - - -



* Especialidad: - - Educación Inicial



Anexo 3: Carta de la Institución donde realizo la investigación



FACULTAD DE EDUCACIÓN, TÍTULO DE LICENCIADO
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
"A110 de la Facultad de Educación, "Valle de la Virgen"

Chimbote, 15 de mayo del 2022

CARTA DE PRESENTACIÓN DE INVESTIGACIÓN N° 002

Señor(a),

MAGISTER EN EDUCACIÓN, CARRERA DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "VALLE DE LA VIRGEN"

Presente. -

De mi cordial bienvenida,

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo a la vez agradecerle por la oportunidad que me brinda en esta institución que usted dirige para presentar mi estudio de tesis "ANÁLISIS DE LOS FACTORES QUE INFLUYEN EN EL DESEMPEÑO DE LOS DOCENTES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL QUE SE ENCUENTRA EN EL VALLE DE LA VIRGEN PARA EJECUTAR UN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN QUE TIENE POR TÍTULO "JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRIFFSA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "VALLE DE LA VIRGEN" 326 DE LA OISTRÍA DE SANTA EN EL AÑO 2022 durante el mes de abril y mayo del presente año, según la modalidad que desarrolle las clases en la Institución Educativa

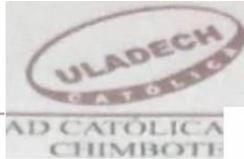
Agradecemos que nos brinde la oportunidad y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente el proyecto de investigación. En espera de su amable respuesta, quedo de usted

Atentamente

Dr. Nilo Alberto Velásquez Castilla

LIC. VERÓNICA F. CALDERÍN CASTILLO
DIRECTORA
I.E. 1 326 SANTA

Anexo 4: Consentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHIMBOTE

PROYECTO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN EL ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Título del estudio: JUEGOS DIDÁCTICOS BASADOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD. SARROU.0 DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD. CASII EN EL AÑO 2022- Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbo, el mismo que no está identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de cinco años de aula color verde. motivo por el cual se extiende la presente carta a los padres para que acepten libremente firmar el consentimiento informado

Investigador(A): Abanto Gonzales Cmthla Janneth

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado "JUEGOS DIDÁCTICOS BASADOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD. CASII EN EL AÑO 2022- Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbo, el mismo que no está identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de cinco años de aula color verde. motivo por el cual se extiende la presente carta a los padres para que acepten libremente firmar el consentimiento informado

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

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a). Si los resultados de este estudio son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio. Una copia de este consentimiento informado le será entregada

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN UCAOCCI CATÓLICA



D (I ~ R C I Ó \ O C O S E H I I \ t f I \ T O

\ cepto voluntariamente que e este estudio comprendo d I s et \ Idad que
 participará si ingresa al trabaj ón tamb, n ent endo que m, lujo(n) puede dec drr no
 participar y que puede retirarse del estudio en cu lqu momento

N°	NOMBRES Y APELLIDOS		FIRMA
1	Yurica Polo Alvaroz	7028073	<i>[Signature]</i>
2	Ysela Erica Iliza	72873332	<i>[Signature]</i>
3	Chavira Angulo Evelyn	7076202	<i>[Signature]</i>
4	Bergules Gomez Diana	76324129	<i>[Signature]</i>
	Valverde Torres Azucra		<i>[Signature]</i>
	Ingrid Pichon Inga	70770770	<i>[Signature]</i>
	Bautista Rodriguez Ana	41349643	<i>[Signature]</i>
9	Ayala Toledo Yanira	44267774	<i>[Signature]</i>
0	Junjira Paradas Valle	70133525	<i>[Signature]</i>
11	Genesis Gonzalo Rengero	20013100	<i>[Signature]</i>
	Yecenia Valle Alejandra	32447939	<i>[Signature]</i>
11	Rosa Larduno Jala	32701500	<i>[Signature]</i>

18	Leidy Johana Canaguiri Marapara	71039693	<i>[Signature]</i>
19	Emilia Rojas Marapara	41671361	<i>[Signature]</i>
20	Esther Margarita Arcejo Rodriguez	41710982	<i>[Signature]</i>
21	Katherine Lucero Bautista Jener	70912157	<i>[Signature]</i>
22	Angela Edith Valverde Sanchez	32738576	<i>[Signature]</i>
23	Yolanda Lopez Carlos	41009207	<i>[Signature]</i>
24	Gonzalo Angelica Chavez Marin	61489947	<i>[Signature]</i>

[Signature]
 Cinthia Janneth Abanto Gonzales
 Investigador

'Ijjo'lh2. (i 2 JO ,)
 Fec:hay Hora

Anexo 5: Sesiones de aprendizaje (solo para investigación pre experimental)



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1



I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. : N° 326 Santa.
2. SECCIÓN : Aula verde
3. GRADO/ EDAD : 5 años
4. N° DE NIÑOS : 24
5. TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos
6. PROFESORA : Cinthia Janneth Abanto Gonzales
7. SESION DE APRENDIZAJE : "Mi Cuerpo es Valioso"
8. FECHA : 18 - 19/04/2022

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

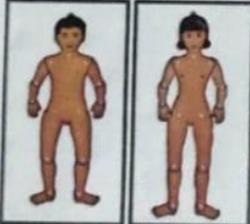
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTOS DE EVALUACION	SITUACION DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reconoce las partes gruesas de su cuerpo. ✓ Plasma sus partes de su cuerpo con plastilina. 	Lista de Cotejo	<ul style="list-style-type: none"> • Niño y Niña Articulado. • Plastilina • Caja sorpresa



Lic. TEREZA P. CALLARHIN CASTILLO
DIRECTORA
I.E.I. 326 SANTA

Scanned by TapScanner

III. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRENDIZAJE
<p>INICIO</p>	<p>Motivación: Presentamos una "Caja Sorpresa" y cantamos la canción.</p> <div data-bbox="560 555 922 745" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">Que será: "Que será, que será, que será lo que hay aquí, yo nose, yo nose pero pronto lo sabré"</p> </div> <div data-bbox="1054 555 1225 745" style="text-align: right;">  </div> <p>Y preguntaos a los niños: ¿Qué será lo que hay dentro? Escuchamos sus respuestas y con ayuda de un niño sacamos lo que hay dentro.</p> <p>Saberes Previos: Les preguntamos sigue observando, ¿Qué es? ¿Por qué estará aquí? ¿De qué creen que trata el tema?</p> <p>Generación de conflicto: ¿Por qué creen que habremos traído este muñeco?</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Construcción: Presentamos los muñecos articulados de niña y niño y cantamos la canción de Pin Pon.</p> <div data-bbox="544 1003 906 1227" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">Pin Pon "Pin Pon es un muñeco de trapo y de cartón. Se lava la carita con agua y con jabón. Se desenreda el pelo con peine de marfil y aunque se dé trones no llora y ni hace así."</p> </div> <div data-bbox="948 1010 1198 1234" style="text-align: right;">  </div> <p>Les explicamos que este es su cuerpo y que es muy valioso y que es importante y debemos cuidarlo; que nadie debe tocarlo y mucho menos lastimarlo. Les explicamos que consta de una cabeza, un tronco, y extremidades (2 brazos y 2 piernas) y que cosas podemos hacer con cada parte de nuestro cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después jugamos al juego "Simón dice" y la maestra les va diciendo que parte de su cuerpo van tocándose. • Entregamos una hoja y plastilina donde tendrán que hacer una silueta de su cuerpo y después la pegarán en la hoja.
<p>CIERRE</p>	<p>Meta cognición: Dialogamos sobre lo realizado: ¿De qué trato el tema? ¿Si los gusto? ¿Qué parte les gusto más? Y los hacemos recordar lo valioso que es nuestro cuerpo.</p> <p>Aplicación de lo aprendido: En casa conversamos con los padres sobre porque es importante cuidad nuestro cuerpo.</p>

Instrumento de Evaluación

Institución Educativa: N° 326 Edad: 5 años
 Docente investigadora: Cinthia Alberto González Fecha: 18-19/04/22

Mi Cuerpo es Valioso					
N°	INDICADOR NIÑOS (AS)	Reconoce las partes gruesas de su cuerpo.		Plasma sus partes de su cuerpo con plastilina.	
		SI	NO	SI	NO
01	Justin	X		X	
02	Bryham	X		X	
03	Andrea	X		X	
04	Rosangela	X			X
05	Areliz	X		X	
06	Aysel	X		X	
07	Jimena	X		X	
08	Marck	X		X	
09	Dannismar	X		X	
10	Elier	X			X
11	Romina	X		X	
12	Anderson	X		X	
13	Héctor	X		X	
14	Mateo	X		X	
15	Mario	X		X	
16	Nammy	X		X	
17	Juan	X		X	
18	Fabio	X		X	
19	Gabriel	X			X
20	Abigail	X		X	
21	Mariam	X		X	
22	Jhour	X		X	
23	Briana	X		X	
24	Dannae		X		X



I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. : N° 326 Santa.
2. SECCIÓN : Aula verde
3. GRADO/ EDAD : 5 años
4. N° DE NIÑOS : 24
5. TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos
6. PROFESORA : Abanto Gonzales Cinthia Janneth
7. NOMBRE DE LA SESIÓN : SIGUIENDO LOS PASOS
8. FECHA : 20-21/04/2022

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION	SITUACION DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	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, deslizarse, hacer giros y volteretas	<input checked="" type="checkbox"/> Se sostiene en un pie. <input checked="" type="checkbox"/> Sigue caminos. <input checked="" type="checkbox"/> Reconoce sus lados de izquierda y derecha.	Lista de cotejo	Siluetas de manos y pies Radio Cinta de embalaje



 L.R. TERESA F. CALDERIN CASTILLO
 DIRECTORA
 I.E. 326 SANTA

III. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRNIDIZAJE
INICIO	<p>Motivación: Iniciamos la sesión con una canción de saludo, y realizamos los momentos de inicio de la clase. (Canción de la ventanita, canción al sol y la nube, canción del calendario).</p> <p>Presentamos la caja sorpresa y cantamos la canción "Que será"</p> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid gray; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 150px;"> <p>Que será: "Que será, que será, que será lo que hay aquí, yo nose, yo nose pero pronto lo sabré"</p> </div> <div style="margin-left: 20px;">  </div> </div> <p>Y preguntamos a los niños ¿qué será lo que hay dentro? Escuchamos sus respuestas y con ayuda de los niños vamos sacando lo que hay dentro.</p> <p>Saberes Previos: Les preguntamos ¿Qué observan? ¿Qué forma tiene? ¿De qué colores son? ¿De qué creen que tratará la clase?</p> <p>Generación de Conflicto: ¿Por qué creen que la profesora habrá traído estas cosas ¿</p>
DESARROLLO	<p>Construcción: Presentamos los materiales y la docente explica como utilizaremos cada material, colocamos las siluetas de pies y manos intercaladas haciendo un camino en el piso, los niños escuchan atentos la explicación de la maestra, ya que cada imagen dirá que pie tendrán que poner en cada imagen, al igual que la mano. Comenzaremos con el ejemplo de la profesora y después los niños lo realizaran en forma ordenada y despacio, de fondo se pondrá una canción movida para que la clase sea más amena.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Como trabajo grafico entregaremos una hoja a los niños y les pediremos que dibujen lo el juego.</p>
CIERRE	<p>Meta cognición: Dialogamos sobre lo realizado: ¿De qué trato el tema? ¿Si los gusto? ¿Qué parte les gusto más? Y les recordamos que es importante hacer ejercicio para tener un buen estado de salud.</p> <p>Aplicación de lo aprendido: En casa conversamos con los padres sobre porque es importante realizar ejercicio.</p>

Instrumento de Evaluación

Institución Educativa: N° 326

Edad: 5 años

Docente investigadora: Cinthia Abando González

Fecha: 20-21/04/22

N°	INDICADOR NIÑOS (AS)	SIGUIENDO LOS PASOS					
		Se sostiene en un pie.		Sigue caminos		Reconoce sus lados de izquierda y derecha.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	Justin	X		X		X	
02	Bryham	X		X		X	
03	Andrea	X		X		X	
04	Rosangela	X		X		X	
05	Areliz	X		X		X	
06	Aysel	X		X		X	
07	Jimena	X		X		X	
08	Marck	X		X		X	
09	Dannismar	X		X		X	
10	Elier		X	X			X
11	Romina	X		X		X	
12	Anderson	X		X		X	
13	Héctor	X		X		X	
14	Mateo	X		X		X	
15	Mario	X		X		X	
16	Nammy	X		X		X	
17	Juan	X		X		X	
18	Fabio	X		X		X	
19	Gabriel	X		X		X	
20	Abigail	X		X		X	
21	Mariam	X		X		X	
22	Jhour	X		X		X	
23	Briana	X		X		X	
24	Dannae	X		X		X	

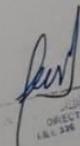


I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. : N° 326 Santa.
2. SECCIÓN : Aula verde
3. GRADO/ EDAD : 5 años
4. N° DE NIÑOS : 24
5. TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos
6. PROFESORA : Abanto Gonzales Cinthia Janneth
7. NOMBRE DE LA SESIÓN : BAILE SORPRESA
8. FECHA : 22/04/2022

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION	SITUACION DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa Corporalmente	Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas.	<input checked="" type="checkbox"/> Imita movimientos realizados por la docente. <input checked="" type="checkbox"/> Nombra las partes del cuerpo según muestre el cubo mágico.	Lista de cotejo	<input checked="" type="checkbox"/> Cubo mágico de los partes del cuerpo <input checked="" type="checkbox"/> Radio



 DIRECTORA
 I.E. N° 326 SANTA

III. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRNNDIZAJE
INICIO	<p>Motivación: Empezamos con una canción de "Buen día"</p> <div data-bbox="480 461 852 607" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Buen día con alegría, Buen día para ti y para ti y para mí Buen día con alegría es por eso que yo canto así, tocando pies, tocado manos y cantando esta canción (bis)</p> </div> <p>Presentamos el Cubo en una bolsa sorpresa y cantamos la canción "Que será"</p> <div data-bbox="480 651 858 835" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Que será: "Que será, que será, que será lo que hay aquí, yo nose, yo nose pero pronto lo sabré"</p> </div> <div data-bbox="1019 645 1241 922" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  </div> <p>Saberes Previos: Preguntamos a los niños: ¿que observan?, ¿qué imágenes tiene?, ¿de qué colores son?</p> <p>Generación de conflicto: ¿Por qué la profesora habrá traído este cubo mágico del cuerpo, que piensan que haremos?</p>
DESARROLLO	<p>Construcción: Presentamos el cubo mágico del cuerpo humano con imágenes de la cabeza, los hombros, la cintura, las rodillas, los pies y las manos. Luego la profesora les explicara que realizaremos con el cubo mágico, lanzaremos el cubo y según lo que caiga el cubo, moveremos esa parte del cuerpo al ritmo de la canción "yo tengo un cuerpo y lo voy a mover", la profesora realizará los movimientos y ellos imitarán.</p> <div data-bbox="488 1167 858 1211" style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; text-align: center;"> <p>"Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover"</p> </div> <p>Como trabajo práctico los niños Dibujarán que parte les gusto mover mas según el cubo.</p>
CIERRE	<p>Meta cognición: Dialogamos sobre lo realizado: ¿De qué trató el tema? ¿Les gusto? ¿Qué parte les gusto mover más?</p> <p>Aplicación de lo aprendido: Conversamos en casa sobre lo que trato la clase con los papas en casa.</p>

Instrumento de Evaluación

Institución Educativa: N° 326 Edad: 5 años
 Docente investigadora: Cynthia Abanto González Fecha: 22/04/22

BAILE SORPRESA					
N°	INDICADOR NIÑOS (AS)	Imita movimientos realizados por la docente		Nombra las partes del cuerpo según muestre el cubo mágico.	
		SI	NO	SI	NO
01	Justin	X		X	
02	Bryham	X		X	
03	Andrea	X		X	
04	Rosangela		X		X
05	Areliz	X		X	
06	Aysel	X		X	
07	Jimena	X		X	
08	Marck	X		X	
09	Dannismar	X		X	
10	Elier	X		X	
11	Romina	X		X	
12	Anderson	X		X	
13	Héctor	X		X	
14	Mateo	X		X	
15	Mario	X		X	
16	Nammy	X		X	
17	Juan	X		X	
18	Fabio		X		X
19	Gabriel	X		X	
20	Abigail	X		X	
21	Mariam	X		X	
22	Jhour	X		X	
23	Briana	X		X	
24	Dannae	X		X	

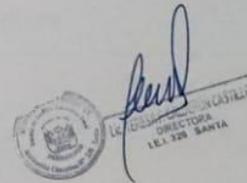


I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. : N° 326 Santa.
2. SECCIÓN : Aula verde
3. GRADO/ EDAD : 5 años
4. N° DE NIÑOS : 24
5. TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos
6. PROFESORA : Abanto Gonzales Cinthia Janneth
7. NOMBRE DE LA SESIÓN : soy un futbolista
8. FECHA : 25/04/2022

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION	SITUACION DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa Corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas.	<input checked="" type="checkbox"/> Patea la pelota con la parte interna de cada pie. <input checked="" type="checkbox"/> Patea la pelota con la punta del pie y la pierna estirada.	Lista de cotejo	<input checked="" type="checkbox"/> Campo de futbol. <input checked="" type="checkbox"/> Pelota


 DIRECTORA
 I.E. 326 SANTA

III. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRNNDIZAJE
INICIO	<p>Motivación: Empezamos con una canción de "Buen día"</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Buen día con alegría, Buen día para ti y para ti y para mí Buen día con alegría es por eso que yo canto así, tocando pies, tocado manos y cantando esta canción (bis)</p> </div> <p>Presentamos una bolsa sorpresa y cantamos la canción "Que será"</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 5px 0;"> <p>Que será: "Que será, que será, que será lo que hay aquí, yo nose, yo nose pero pronto lo sabré"</p> </div> <p>Saberes Previos: Preguntamos a los niños: ¿que observan?,</p> <p>Generación de conflicto: ¿Por qué la profesora habrá traído la pelota, que creen que haremos?</p>
DESARROLLO	<p>Construcción: Llevamos a los niños al campo con el permiso previo de dirección, allí les mostramos los materiales y les preguntamos ¿por qué habremos venido al campito?, ¿qué piensan que realizaremos aquí, escuchamos sus respuestas y les explicamos la actividad.</p> <p>Ahora explicamos a cada niño como hacer rodar la pelota con un pie y otro, luego dan patadas con la punta del ambos pies, luego un niño se pone en el arco y los demás intentaran meterle goles pateando con la pierna bien estirada, y luego cambiaran las posiciones, el portero con las manos extendidas tratara de detener los goles, o con los pies también puede detenerlos.</p> <p>Después de la explicación procederemos a jugar una en equipos.</p> <p>A modo de trabajo practico pintaremos con temperas una pelota.</p>
CIERRE	<p>Meta cognición: Dialogamos sobre lo realizado: ¿De qué trató el tema? ¿Les gusto? ¿Qué parte les gusto mover más?</p> <p>Aplicación de lo aprendido: Conversamos en casa sobre lo que trato la clase con los papas en casa.</p>

Instrumento de Evaluación

Institución Educativa: N° 326 Edad: 5 años

Docente investigadora: Cathia Alberto Gonzalez Fecha: 25/04/22

Soy un Futbolista					
N°	INDICADOR NIÑOS (AS)	Patea la pelota con la parte interna de cada pie.		Patea la pelota con la punta del pie y la pierna estirada.	
		SI	NO	SI	NO
		01	Justin	X	
02	Bryham	X		X	
03	Andrea	X		X	
04	Rosangela	X		X	
05	Areliz	X		X	
06	Aysel	X		X	
07	Jimena	X		X	
08	Marck	X		X	
09	Dannismar		X	X	
10	Elier	X		X	
11	Romina	X		X	
12	Anderson	X		X	
13	Héctor	X		X	
14	Mateo	X		X	
15	Mario	X		X	
16	Nammy	X		X	
17	Juan	X		X	
18	Fabio	X		X	
19	Gabriel		X	X	
20	Abigail	X		X	
21	Mariam	X		X	
22	Jhour	X		X	
23	Briana	X		X	
24	Dannae	X		X	

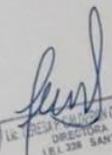


I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. : N° 326 Santa.
2. SECCIÓN : Aula verde
3. GRADO/ EDAD : 5 años
4. N° DE NIÑOS : 24
5. TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos
6. PROFESORA : Abanto Gonzales Cinthia Janneth
7. NOMBRE DE LA SESIÓN : Mi cuerpo está en movimiento
8. FECHA : 26/04/2022

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION	SITUACION DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa Corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Al saltar cae un los pies juntos. ✓ Coge objetos con una y otra mano y las lanza. ✓ Salta en cuclillas como ranita siguiendo el camino trazado 	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pelotas de trapo. ✓ Ula ula. ✓ Cinta de embalaje. ✓ Cesto.


 L.C. CINTHIA JANNETH ABANTO GONZALES
 DIRECTORA
 I.E. 326 SANTA

III. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRNNDIZAJE
INICIO	<p>Motivación: Empezamos con una canción de "Buen día"</p> <div data-bbox="485 461 855 602" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Buen día con alegría, Buen día para ti y para ti y para mí Buen día con alegría es por eso que yo canto así, tocando pies, tocado manos y cantando esta canción (bis)</p> </div> <p>Presentamos una caja sorpresa y cantamos la canción "Que será"</p> <div data-bbox="485 645 865 824" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Que será: "Que será, que será, que será lo que hay aquí, yo nose, yo nose pero pronto lo sabré"</p> </div> <p>Saberes Previos: Iniciamos la sesión cantando cuando un niño baila, baila, baila. Después dialogamos con los niños sobre la canción y que partes del cuerpo hemos movido?, y les preguntamos qué tipo de canciones les gusta bailar?</p> <p>Generación de conflicto: ¿Por qué la profesora habrá traído la Ula ulas, pelotas de trapo, cinta de embalaje de colores, cesto, que creen que haremos?</p>
DESARROLLO	<p>Construcción:</p> <p>Después la docente mostrara a los niños los materiales y les preguntara para que sirve cada objeto. (Ula ulas, pelotas de trapo, cinta de embalaje de colores, cesto) Luego la docente explicara sobre lo que trata el juego, primero tendrán que colocarse uno detrás de otro, el niño saltara de un cuadrado a otro con ambos pies, después caminara por una línea de zigzag, después saltara como ranita hasta llegar a una línea donde estará un cesto de pelotas de trapo y cogera una mano una pelota y desde atrás de la línea deberá lanzar la pelota y tirarla dentro de una ula ula.</p>
CIERRE	<p>Meta cognición: Dialogamos sobre lo realizado: ¿De qué trató el tema? ¿Les gusto? ¿Qué parte de la actividad les gusto más?</p> <p>Aplicación de lo aprendido: Conversamos en casa sobre lo que trato la clase con los papas en casa.</p>

Instrumento de Evaluación

Institución Educativa: Nº 326 Edad: 5 años
 Docente investigadora: Cristina Abanto González Fecha: 26/04/22

Mi cuerpo está en movimiento							
Nº	INDICADOR NIÑOS (AS)	Al saltar cae con ambos pies juntos		Coge objetos con una y otra mano y las lanza		Salta en cuclillas como ranita siguiendo el camino trazado	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
		01	Justin	X		X	
02	Bryham	X		X		X	
03	Andrea	X		X		X	
04	Rosangela	X		X		X	
05	Areliz	X		X		X	
06	Aysel	X		X		X	
07	Jimena	X		X		X	
08	Marck	X		X		X	
09	Dannismar	X		X		X	
10	Elier	X		X		X	
11	Romina	X		X		X	
12	Anderson	X		X		X	
13	Héctor	X		X		X	
14	Mateo	X		X		X	
15	Mario	X		X		X	
16	Nammy	X		X		X	
17	Juan	X		X		X	
18	Fabio	X		X		X	
19	Gabriel	X		X		X	
20	Abigail	X		X		X	
21	Mariam	X		X		X	
22	Jhour	X		X		X	
23	Briana	X		X		X	
24	Dannae	X		X		X	



I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. : N° 326 Santa.
2. SECCIÓN : Aula verde
3. GRADO/ EDAD : 5 años
4. N° DE NIÑOS : 24
5. TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos
6. PROFESORA : Abanto Gonzales Cinthia Janneth
7. NOMBRE DE LA SESIÓN : Somos canguritos
8. FECHA : 27/04/2022

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION	SITUACION DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	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, deslizarse, hacer giros y volteretas.	✓ Salta con un pie dentro del recuadro. ✓ Mantiene el equilibrio al saltar.	Lista de cotejo	✓ Juego el mundo.


LE TESSAL CALDERIN CASTILLO
DIRECTORA
I.E.L. 326 SANTA

III. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRNDIZAJE
INICIO	<p>Motivación: Empezamos con una canción de "Buen día"</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Buen día con alegría, Buen día para ti y para ti y para mí Buen día con alegría es por eso que yo canto así, tocando pies, tocado manos y cantando esta canción (bis)</p> </div> <p>Jugamos a Simón dice Saberes Previos: Les preguntamos qué dijo Simón en el juego y escuchamos sus respuestas. Generación de conflicto: ¿Por qué habremos empezando este juego?</p>
DESARROLLO	<p>Construcción:</p> <p>Después de jugar nos sentamos con los niños en el piso y les explicamos e lo que trata la actividad, les mostramos el juego el mundo el cual consta de recuadros y la maestra hace el ejemplo, después lo realiza uno por uno, después lo volvemos más difícil y vamos marcando que recuadro no tienen que pisar y así poco a poco solo quedara un ganador, pero lo intentaremos una y otra vez hasta que todos lo logremos al ritmo de una canción</p>  <p>De trabajo practico dibujaran el juego</p>
CIERRE	<p>Meta cognición: Dialogamos sobre lo realizado: ¿De qué trató el tema? ¿Les gusto? ¿Qué parte de la actividad les gusto más?</p> <p>Aplicación de lo aprendido: Conversamos en casa sobre lo que trato la clase con los papas en casa.</p>

Instrumento de Evaluación

Institución Educativa: Nº 326 Edad: 5 años
 Docente investigadora: Cynthia Abanto Gonzales Fecha: 27/04/22

Somos Canguritos					
Nº	INDICADOR NIÑOS (AS)	Salta con un pie dentro del recuadro		Mantiene el equilibrio al saltar	
		SI	NO	SI	NO
		01	Justin	X	
02	Bryham	X		X	
03	Andrea	X		X	
04	Rosangela	X		X	
05	Areliz	X		X	
06	Aysel	X		X	
07	Jimena	X		X	
08	Marck	X		X	
09	Dannismar	X		X	
10	Elier	X		X	
11	Romina	X		X	
12	Anderson	X		X	
13	Héctor	X		X	
14	Mateo	X		X	
15	Mario	X		X	
16	Nammy	X		X	
17	Juan	X		X	
18	Fabio	X		X	
19	Gabriel	X		X	
20	Abigail	X		X	
21	Mariam	X		X	
22	Jhour	X		X	
23	Briana	X		X	
24	Dannae	X		X	

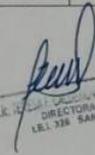


I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. : N° 326 Santa.
2. SECCIÓN : Aula verde
3. GRADO/ EDAD : 5 años
4. N° DE NIÑOS : 24
5. TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos
6. PROFESORA : Abanto Gonzales Cinthia Janneth
7. NOMBRE DE LA SESIÓN : Buscando mi zapato
8. FECHA : 28/04/2022

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION	SITUACION DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	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, deslizarse, hacer giros y volteretas. Aprende colocarse los zapatos y diferencia sus lados derecho e izquierdo.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Corre y coge su zapato con las manos. ✓ Diferencia sus lados derechos e izquierdos para colocarse sus zapatos. 	Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cubo de zapato derecho e izquierdo.



 I.E. 326 SANTA
 DIRECCIÓN
 I.E. 326 SANTA

III. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRNDIZAJE
INICIO	<p>Motivación: Empezamos con una canción de "Buen día"</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Buen día con alegría, Buen día para ti y para ti y para mi Buen día con alegría es por eso que yo canto así, tocando pies, tocado manos y cantando esta canción (bis)</p> </div> <p>Cantamos la canción yo tengo una manito y la hago bailar.</p> <p>Saberes Previos: Les preguntamos qué lados del cuerpo hemos movido y escuchamos sus respuestas.</p> <p>Generación de conflicto: ¿Por qué la profesora habremos cantado esa canción?</p>
DESARROLLO	<p>Construcción:</p> <p>Después de cantar nos sentamos con los niños en el piso y les explicamos e lo que trata la actividad, trata de que la profesora lanzara un dado el cual tendrá dibujos de un zapato izquierdo y otro zapato derecho, de acuerdo la imagen que caiga tendrán que sacarse el zapato de ese lado, y después se colocaran en la parte de atrás del salón y cuando la maestra cuente 3, tendrán que correr buscar su zapato y ponérselo, para eso estarán divididos en dos equipos, el equipo que termine primeo será el ganador y pondrá un castigo al equipo perdedor.</p> <p>De trabajo práctico dibujaran sus zapatos derecho e izquierdo.</p>
CIERRE	<p>Meta cognición: Dialogamos sobre lo realizado: ¿De qué trató el tema? ¿Les gusto? ¿Qué parte de la actividad les gusto más?</p> <p>Aplicación de lo aprendido: Conversamos en casa sobre lo que trato la clase con los papas en casa.</p>

Instrumento de Evaluación

Institución Educativa: N° 326 Edad: 5 años
 Docente investigadora: Cinthia Abanto Gonzales Fecha: 28/04/22

Buscando mi Zapato					
N°	INDICADOR NIÑOS (AS)	Corre y coge sus zapatos con las manos		Diferencia sus lados derechos e izquierdos para colocarse sus zapatos	
		SI	NO	SI	NO
		01	Justin	X	
02	Bryham	X		X	
03	Andrea	X		X	
04	Rosangela	X		X	
05	Areliz	X		X	
06	Aysel	X		X	
07	Jimena	X		X	
08	Marck	X		X	
09	Dannismar	X		X	
10	Elier	X			X
11	Romina	X		X	
12	Anderson	X		X	
13	Héctor	X		X	
14	Mateo	X		X	
15	Mario	X		X	
16	Nammy	X		X	
17	Juan	X		X	
18	Fabio	X		X	
19	Gabriel	X		X	
20	Abigail	X		X	
21	Mariam	X		X	
22	Jhour	X		X	
23	Briana	X		X	
24	Dannae	X		X	



I. DATOS INFORMATIVOS:

1. I.E. : N° 326 Santa.
2. SECCIÓN : Aula verde
3. GRADO/ EDAD : 5 años
4. N° DE NIÑOS : 24
5. TEMPORALIZACIÓN : 45 minutos
6. PROFESORA : Abanto Gonzales Cinthia Janneth
7. NOMBRE DE LA SESIÓN : twister
8. FECHA : 29/04/2022

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACION	SITUACION DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	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, deslizarse, hacer giros y volteretas.	<input checked="" type="checkbox"/> Diferencia sus lados derecha e izquierda. <input checked="" type="checkbox"/> Mantiene el equilibrio.	Lista de cotejo	<input checked="" type="checkbox"/> twister



 LIC. TERESA F. VILLALBA CASTILLO
 DIRECTORA
 I.E. 326 SANTA

III. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/APRNDRIZAJE
INICIO	<p>Motivación: Empezamos con una canción de "Buen día"</p> <div data-bbox="475 510 850 656" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Buen día con alegría, Buen día para ti y para ti y para mí Buen día con alegría es por eso que yo canto así, tocando pies, tocado manos y cantando esta canción (bis)</p> </div> <p>Cantamos a la caja sorpresa y presentamos el material.</p> <p>Saberes Previos: Les preguntamos observan, ¿qué colores tiene?, ¿Que forma tienen?</p> <p>Generación de conflicto: ¿Qué imaginan que haremos ahora con el material?</p>
DESARROLLO	<p>Construcción:</p> <p>Presentamos el juego twister, el cual tiene 4 filas de colores (rojo, Amarillo, Azul y verde), y mostramos una ruleta que está dividida en 4 partes iguales, y costa de los mismos colores que el juego, pero lo que tiene aparte es una mano y un pie diferenciando el lado derecho e izquierdo. Lo que haremos es girar la ruleta y como indique el estudiante tendrá que colocar en el color que salga su mano o pie ya sea derecho o izquierdo eso también lo indicara la ruleta.</p> <div data-bbox="1010 824 1289 1137" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">  </div> <p>De trabajo practico dibujaran el juego</p>
CIERRE	<p>Meta cognición: Dialogamos sobre lo realizado: ¿De qué trató el tema? ¿Les gusto? ¿Qué parte de la actividad les gusto más?</p> <p>Aplicación de lo aprendido: Conversamos en casa sobre lo que trato la clase con los papas en casa.</p>

Instrumento de Evaluación

Institución Educativa: Jardín N° 326 - Santa Edad: 5 años
 Docente investigadora: Cynthia Abanto Gonzales Fecha: 29/04/22

Somos Canguritos					
N°	INDICADOR NIÑOS (AS)	Diferencia sus lados derecha e izquierda		Mantiene el equilibrio.	
		SI	NO	SI	NO
		01	Justin	X	
02	Bryham	X		X	
03	Andrea	X		X	
04	Rosangela	X		X	
05	Areliz	X		X	
06	Aysel	X		X	
07	Jimena	X		X	
08	Marck	X		X	
09	Dannismar	X		X	
10	Elier	X		X	
11	Romina	X		X	
12	Anderson	X		X	
13	Héctor	X		X	
14	Mateo	X		X	
15	Mario	X		X	
16	Nammy	X		X	
17	Juan	X		X	
18	Fabio	X		X	
19	Gabriel	X			X
20	Abigail	X		X	
21	Mariam	X		X	
22	Jhour	X		X	
23	Briana	X		X	
24	Dannae	X		X	

Anexo 6: Base de datos

Microsoft Excel - PRETEST MOTRICIDAD GRUESA

Inicio | Insertar | Diseño de página | Fórmulas | Datos | Revisar | Vista

Formato | Dar formato condicional | Estilos de celdas | Insertar | Eliminar | Formato

Ordenar | Filtrar | Modificar

PRE TEST MOTRICIDAD GRUESA

FORMULA: =W18/24*100

16 61
0 0

MOIII.CIDI1 GRUESA.n.11 TEa



11

aAD aA =B +C

I.

Microsoft Excel - POSTEST MOTRICIDAD GRUESA

Inicio | Insertar | Diseño de página | Fórmulas | Datos | Revisar | Vista

Formato | Dar formato condicional | Estilos de celdas | Insertar | Eliminar | Formato

Ordenar | Filtrar | Modificar

POSTEST MOTRICIDAD GRUESA

FORMULA: =SUMA(B4:Q4)

	ITEMS I	ITEMS J	ITEMS K	ITEMS L	ITEMS M	ITEMS N	ITEMS O	ITEMS P	ITEMS Q	TOTAL	ASIGNACION				
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	AD	NO	2	1	
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	AD	AD	24	32	1
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	AD	A	1	21	1
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	AD	B	1	1	1
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	AD	C	1	1	1
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	AD				
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	AD				
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	AD				
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	AD				
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	AD	A	0	0	0

