



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

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

**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA  
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO  
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°  
1556 ANGELITOS DE JESÚS DEL DISTRITO DE CASMA  
- CASMA, EN EL AÑO 2020.**

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

**AUTOR**

**CORDOVA FIGUEROA, SUSY VERONICA**

**ORCID: 0000-0003-2380-387x**

**ASESOR**

**VELÁSQUEZ CASTILLO, NILO ALBERT**

**ORCID: 0000-0001-7881-4985**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2022**

## **2. Equipo de Trabajo**

### **AUTOR**

Córdova Figueroa, Susy Verónica

ORCID: 0000-0003-2380-387x

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

### **ASESOR**

Velásquez Castillo. Nilo Albert

ORCID: 0000-0001-7881-4985

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

### **JURADO**

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID:000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

### 3. Hoja de Firma del Jurado y Asesor

---

Muñoz Pacheco Luis Alberto

**Presidente**

---

Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

**Miembro**

---

Carhuanina Calahuala Sofia Susana

**Miembro**

---

Nilo Albert Velásquez Castillo

**Asesor**

#### **4. Dedicatoria**

Gracias a mi madre por ser ejemplo de perseverancia y por darme su apoyo incondicional en todo momento.

A Dios por su amor infinito, guía y protector de mí actuar para poder terminar mi carrera profesional.

## **Agradecimiento**

Gracias a mi madre por darme lo que nunca nadie podrá darme jamás, tus palabras sinceras y tu amor incondicional.

Tu ayuda fue fundamental para mí. Te doy las gracias, madre.

## **5. Resumen y abstract**

Este estudio surgió ante las dificultades de los estudiantes de cinco años en motricidad gruesa; por ello se planteó como objetivo general, determinar de qué manera los juegos didácticos mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma - Casma, en el año 2020. Siguiendo una metodología de investigación de tipo cuantitativa, diseño pre experimental, aplicando preprueba y posprueba a una muestra de 15 niños y niñas de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”. La técnica empleada en la investigación fue la observación, con su instrumento, la escala valorativa. Obteniendo como resultado en la preprueba, el 60% de los estudiantes se encuentran en un nivel de inicio, aun no logran desarrollar su motricidad gruesa. Luego de ejecutarse 11 sesiones de aprendizajes con la estrategia de los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años, los resultados de la posprueba fueron el 73 % de estudiantes mejoró su nivel hasta un logro esperado. Concluyendo que el juego didáctico como estrategia, sí mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1556, Angelitos de Jesús, distrito de Casma.

**Palabras clave:** Dominio corporal, juego didáctico, habilidades, motricidad gruesa, equilibrio.

## **Abstract**

This study arose from the difficulties of four-year-old students in gross motor skills; For this reason, the general objective was to determine how didactic games improve gross motor skills in five-year-old boys and girls from the Private Educational Institution No. 1556 Angelitos de Jesús in the Casma - Casma district, in the year 2020. a quantitative research methodology, pre-experimental design, applying pre-test and post-test to a sample of 15 boys and girls of five years of initial education of the Angelitos de Jesús Private Educational Institution. The technique used in the investigation was observation, with its instrument, the evaluative scale. Obtaining as a result in the pretest, 60% of the students are at a starting level, they still cannot develop their gross motor skills. After executing 11 learning sessions with the strategy of didactic games to improve the gross motor skills of five-year-old boys and girls, the results of the post-test were 73% of students improved their level to an expected achievement. Concluding that the didactic game as a strategy does improve gross motor skills in five-year-old boys and girls from Educational Institution No. 1556, Angelitos de Jesús, Casma district.

**Keywords:** Body domain, educational game, skills, gross motor skills, balance.

## 6. CONTENIDO

3. Hoja de Firma del Jurado y Asesor .....	iii
4. Dedicatoria .....	iv
Agradecimiento .....	v
5. Resumen y abstract.....	vi
Abstract.....	vii
6. Contenido .....	viii
7. Índice De Figuras .....	x
8.Índice De Tablas.....	xi
9.Índice De Cuadros .....	xii
I. Introducción .....	13
II. Revisión Literaria .....	19
2.1. Antecedentes .....	19
2.1.1. Internacionales .....	19
2.1.2. Nacionales.....	21
2.1.3. Regionales y Locales .....	23
2.2. Bases teóricas de la investigación .....	26
2.2.1. Los juegos Didácticos .....	26
2.2.1.1. Definición.....	26
2.2.1.2. Características de los juegos didácticos.....	26
2.2.1.3. Tipos de juegos.....	27
2.2.1.4. Dimensiones de los Juegos Didácticos.....	27
2.2.1.5. Fundamentos Teóricos.....	30
2.2.2. Motricidad Gruesa.....	31
2.2.2.1. Definición.....	31
2.2.2.2. Características de la motricidad gruesa.....	32
2.2.2.3. Tipos de motricidad e importancia.....	33
2.2.2.4. Dimensiones de la motricidad gruesa.....	33
2.2.2.5. Fundamentos teóricos.....	34



2.2.3. Los Juegos Didácticos y la Motricidad Gruesa.....	37
2.2.4. Marco Conceptual .....	38
III. Hipótesis .....	39
3.1 Hipótesis.....	39
IV. Metodología. ....	39
4.1 Diseño de la investigación .....	39
O2 = Aplicación de las post tes de la motricidad gruesa. ....	41
4.2 Población y Muestra.....	41
4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores .....	43
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	46
4.5 Plan de análisis .....	48
4.6 Matriz de consistencia.....	49
4.7 Principios éticos .....	51
V. Resultados.....	53
5.1 Resultados .....	53
5.2 Análisis de resultados.....	70
VI. Conclusiones .....	81
5.1 Conclusiones .....	81
Aspectos Complementarios .....	83
Recomendaciones.....	83
Referencias Bibliográficas.....	84
Anexos.....	91
Anexo 1 Documento de permiso de la Institución .....	91
Anexo 2 Consentimiento Informado .....	92
Anexo 3 Validez de Instrumento de recolección de datos.....	97
Anexo 4 Base de datos de la aplicación .....	106
Anexo 5 Actividades de aprendizajes .....	109
Anexo 6 Evidencia de la aplicación de estrategias.....	138

## 7. ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Nivel de la Motricidad gruesa en los niños cinco años de educación inicial según preprueba .....	47
<b>Figura 2.</b> Sesión 01: Jugando me desplazo libremente .....	49
<b>Figura 3.</b> Sesión 02: Camina diez pasos llevando un vaso de agua.....	50
<b>Figura 4.</b> Sesión 03: Jugando me desplazo libremente II .....	51
<b>Figura 5.</b> Sesión 04: Saltamos con los dos pies juntos en el mismo lugar.....	52
<b>Figura 6.</b> Sesión 05: Jugando con mi coordinación .....	53
<b>Figura 7.</b> Sesión 06: Jugando con mi coordinación II .....	54
<b>Figura 8.</b> Sesión 07: Lanzado la pelota en diferentes direcciones .....	55
<b>Figura 9.</b> Sesión 08: Salta en un pie tres o más veces sin apoyo .....	56
<b>Figura 10.</b> Sesión 09: Saltando me divierto.....	57
<b>Figura 11.</b> Sesión 10: Subimos las escaleras jugando .....	58
<b>Figura 12.</b> Sesión 11: Jugando me relajo y respiro correctamente .....	60
<b>Figura 13.</b> Nivel de motricidad gruesa en la posprueba .....	61
<b>Figura 14.</b> Comparación general entre la preprueba y posprueba sobre la motricidad gruesa en los niños de cinco años de educación inicial .....	62

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Distribución de la población muestral de los estudiantes de 5 años grado de Educación Inicial .....	36
<b>Tabla 2.</b> Estudiantes de cinco años del aula amor de la I.E. 1556 “Angelitos de Jesús” .....	37
<b>Tabla 3.</b> Nivel de la Motricidad gruesa en los niños cinco años de educación inicial según preprueba .....	47
<b>Tabla 4.</b> Sesión 01. Jugando me desplazo libremente.....	48
<b>Tabla 5.</b> Sesión 02: Camina diez pasos llevando un vaso de agua .....	49
<b>Tabla 6.</b> Sesión 03: Jugando me desplazo libremente II.....	51
<b>Tabla 7.</b> Sesión 04: Saltamos con los dos pies juntos en el mismo lugar .....	52
<b>Tabla 8.</b> Sesión 05: Jugando con mi coordinación.....	53
<b>Tabla 9.</b> Sesión 06: Jugando con mi coordinación II.....	54
<b>Tabla 10.</b> Sesión 07: Lanzado la pelota en diferentes direcciones.....	55
<b>Tabla 11.</b> Sesión 08: Salta en un pie tres o más veces sin apoyo.....	56
<b>Tabla 12.</b> Sesión 09: Saltando me divierto .....	57
<b>Tabla 13.</b> Sesión 10: Subimos las escaleras jugando .....	58
<b>Tabla 14.</b> Sesión 11: Jugando me relajo y respiro correctamente.....	59
<b>Tabla 15.</b> Nivel de motricidad gruesa en la posprueba .....	61
<b>Tabla 16.</b> Comparación general entre el Preprueba y posprueba sobre la motricidad gruesa en los niños de cinco años de educación inicial .....	62
<b>Tabla 17.</b> Resultados de la prueba de rangos de Wilcoxon .....	63
<b>Tabla 18.</b> Estadísticos de prueba.....	64

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Matriz de operacionalización de las variables .....	39
Cuadro 2 Baremo de la primera variable de investigación .....	42
Cuadro 3 Matriz de consistencia de la investigación.....	44

## **I. Introducción**

La trascendencia acerca de los estudios de los juegos didácticos en relación a la “motricidad gruesa” en los niños a temprana edad, es de gran importancia debido a que se puede identificar diversas dificultades con las que cuenta y de esa manera logren ayudar al niño a través de la estimulación ello, mediante técnicas que permitan desarrollar su lado motriz (Fisiofocus, 2019).

El desarrollo real se da mediante la práctica de juegos, ya que es fundamental para poder fomentar las destrezas motoras gruesas, ya que, en la actualidad con la universalización innovadora, son un sinnúmero de horas que pasan los infantes metidos en los aparatos electrónicos como son (celulares, tabletas, laptops y computadoras), es decir, se preocupan mucho por estar conectados y competir en línea, pero no se preocupan en hacer ejercicios físicos. En el caso de que hablemos de la importancia en cuanto a ciclos de desarrollo. la constitución motora del infante es la presencia problemas en el libre desarrollo que podrían considerarse estándar o esperadas, por ejemplo, los retrasos en el desarrollo que se producen debido a breves o extremadamente duraderas problemas, con todos los sentidos existentes únicos e individuales separados por continuaciones y ceses; sucede así durante su preparación. Poco a poco las capacidades se adquieren, sin embargo, no mediante un programa sucesivo inflexible, además en esta edad un suceso repetitivo ayuda la obtención de una habilidad u ocasión específica es normal. Entre los modelos realizados se encuentra la obtención de la habilidad de caminar que fluctúa en el rango de 9 y 16 meses de edad suficiente del bebé (Vericat & Bibiana, 2013).

El desarrollo real se da a través de la práctica de juegos, ya que es importante para fomentar las destrezas motoras gruesas en una edad adelantada, que, como estar al corriente hoy en día con la globalización innovadora, numerosos infantes andan horas mirando en los teléfonos celulares y Tablet de los papás, en general, cero desarrollos físicos. En el caso de que hablemos de la importancia en cuanto a ciclos de desarrollo. "El desarrollo físico es considerado durante los primeros años de vida como la base sobre la que se establece el desarrollo psicológico, aunque éste sea bastante independiente de las características físicas" (Deval, 2006).

Los singulares requisitos del niño para relacionarse en su circunstancia actual y asociarse con ella desde temprana edad es una de las principales adversidades desde el nacimiento, es la incitación a su desarrollo, coordinación gruesa en esta línea, inician su preparación como un ser total, preguntando por las capacidades y sus límites reales que pueden ocasionar problemas o impedimentos de ejercicios, o adicionalmente cuando completan su vida (De La Cruz, 2014).

Para el niño realizar una actividad implica un reto de sí mismo, esta es una coordinación a través de representaciones que incluyen una región que abarca espacios progresivamente amplios y complejos; el ciclo no es rápido de ninguna manera y depende mucho de los componentes de la propia persona, a la vez del desarrollo orgánico con el que tiene, la mejora real como el aumento de tamaño y la experiencia del sentido común (Tapia, 2020).

El niño debe trabajar con partes de su cuerpo para mejorar la disposición correcta de su cuerpo, adicionalmente expande su fuerza y capacidad de trabajo, así como un mejor desarrollo de sus órganos y cuerpo; la actividad motora no va a desarrollar completamente sus protecciones corporales ya que se muestra débil, debido

al clima exterior, que en realidad impacta de manera nociva, por lo que es importante la mejora ósea y fisiológica para tener una correcta disposición de la columna, al desarrollo cardiovascular, así como de la curva del pie, para estimular los músculos que ayudan a trabajar mejor, así mismo para fortalecer todos los racimos musculares sumando a una respiración profunda (Tapia, 2020).

La principal revelación de las habilidades motoras es el juego y a medida que crea, se vuelve más complicado con los impulsos y encuentros vividos, enmarcando desarrollos que son en cada caso más organizados y elaborados. Los niños pasan por varios períodos antes de poder actuar en ese momento, se convierten en desarrollos más provinciales con poca coordinación y luego pueden realizar desarrollos más controlados y organizados (Baracco, 2011).

Un niño recordará con mayor eficacia lo divertido y atractivo que es esto. Los juegos instructivos son más importantes en la juventud de los niños. ¿Por qué? Es por el hecho de que en esta época de la vida en la que más aprende, esa es la razón que sin duda debemos explotar para construir los límites de los recién nacidos y a través del juego tendremos una decisión digna, además de establecerlo. Se señala que a través del juego el niño articula de modo correcto sus sentimientos y de este modo descargar la energía guardada siendo socialmente avalada. Este método de aprendizaje a través del juego es muy antiguo, sin embargo, en la actualidad se está rescatando y es significativamente importante debido a la globalización donde todo el mundo está asociado a las nuevas innovaciones, sin embargo, es fundamental que los infantes no aprendan todo a través de las pantallas. En esta línea, hay muchos dispositivos para que un niño recién nacido aprenda con nuevas innovaciones, así como intentar utilizar juegos convencionales y juegos exactamente instructivos y, en consecuencia, garantizar

que los bebés utilicen las cinco facultades conocidas y no solo dos de ellas (Securekids, 2016).

Podemos decir que existe un amplio abanico de juguetes que son instructivos y que se suman al soporte de la información, a modo de ilustración tenemos puzzles, juegos reempaquetados, juegos donde se materializa la memoria de una manera más dinámica o, además, el juego habitualmente es quizás la mejor técnica de aprendizaje, como se sabe, los niños aprenden más cuando están interesados y divertidos con respecto a lo que los abarca, la inspiración del niño se construye y los límites se amplían. Asimismo (Formainfancia, 2019).

La OMS trabaja dirigiendo las intervenciones con los tutores para que así contribuyan a desarrollar y lograr avances significativos en sus hijos; del mismo modo, prescribe que los instructores aporten con dar un giro mental de los hechos y al desenvolvimiento de los niños (OMS, 2020).

En Latina y nos centramos nos podemos centrar en Perú, ya que hace tiempo la psicomotricidad se introdujo en los estudiantes de esos años, sin embargo, en nuestro país existen docentes que deciden no innovar y por lo tanto se quedan estancados y no permiten a que sus alumnos se enfrenten a nuevos retos (Aguilar, & Munayco, 2017).

En Perú, los ejercicios y cualidades se describen en el Currículo Básico Nacional, lo que impulsa el increíble avance completo del estudiante; sin embargo, el problema es que muchas escuelas se quedan cortas en el programa de psicomotricidad y los educadores preparados en esta región escolar excepcionalmente significativa (Aguilar & Munayco, 2017).



En la institución educativa los niños no han mostrado mayor avance según los docentes, debido que no todo niño puede tener un desarrollo motor grueso en un nivel óptimo; ya que esto, depende también de la genética, ya que, hay niños que crecen algunos más que otros y logran caminar más rápido, mientras que también hay niños que muestran un avance retardado, por lo que se necesita mejorar la motricidad gruesa en aquellos niños que tardan más en desarrollar su motricidad gruesa, ante esta realidad presentada por los docentes de educación inicial se formuló la siguiente interrogante, ¿de qué manera la aplicación de los juegos didácticos mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma - Casma, en el año 2020?.

Para dar respuesta a la interrogante se plantearon los siguientes objetivos, siendo el objetivo general, determinar de qué manera la aplicación de los juegos didácticos mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma - Casma, en el año 2020.

Para lograr el objetivo general se plantearon los siguientes objetivos específicos, Identificar el nivel motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa, antes de aplicar el juego didáctico; aplicar los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa; identificar el nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa, a través de una posprueba; comparar el nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución Educativa, en la preprueba y posprueba; determinar si la aplicación de los Juegos Didácticos mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa, a través de la prueba de hipótesis.

Esta investigación se justificó porque muestra de manera exacta cómo los juegos didácticos actúan sobre la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años del nivel inicial; desde conocer las habilidades motoras gruesas en niños y niñas de cinco años, hasta ayudar a maestros que trabajan con los niños, para que puedan adaptar esta investigación mediante un compromiso en cuanto a la ventaja de fomentar la mejora de habilidades motoras de los niños. También se justificó porque los niños se beneficiarán de los resultados, de igual forma, se servirá para futuras investigaciones que podrán realizar los investigadores de nuestra facultad. Finalmente, esta investigación también se justificó, porque brinda información nueva y consistente sobre las variables de estudio.

El estudio estuvo enmarcado dentro de una metodología de investigación de tipo cuantitativa, con un diseño pre experimental, contando con una reprobación y posprueba la muestra está conformada de 15 niños y niñas de cinco años, la técnica utilizada fue la observación el instrumento con el cual se evaluó fue la escala valorativa.

Los resultados en la preprueba, comprueba que el 60% de los estudiantes se encontraban en un nivel de inicio, es decir, no adquieren de manera correcta la motricidad gruesa. Luego de ejecutarse 11 sesiones de aprendizajes con la estrategia de los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años, los resultados de la posprueba fueron el 73 % de estudiantes mejoró su nivel hasta un logro esperado.

Se concluye que el juego didáctico como estrategia, si ayuda a mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1556, distrito de Casma.

## **II. Revisión Literaria**

### **2.1. Antecedentes**

#### **2.1.1. Internacionales**

Rodríguez (2019) en su tesis titulada, *Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*, realizada en Quito – Ecuador, cuyo objetivo fue: diseñar una propuesta pedagógica de estrategias didácticas que permita el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años en la Unidad Educativa León Cooper, en el año lectivo 2017-2018, el tipo de investigación fue cualitativo complementado con trabajo de campo se complementa con la realización de una investigación de campo por ello se han innovado con actividades que van a facilitar el dominio y manejo en la mejora de la ejecución de las actividades, para que los maestros realicen actividades que desarrollen la motricidad gruesa. “El docente es básicamente un observador que respeta y posibilita situaciones favorables para el adecuado desenvolvimiento psicomotriz del niño”. Los docentes pueden hacer que los niños y niñas jueguen explorando y descubriendo de forma libre con sus compañeros ya sea en el aula o fuera del aula, asimismo movimientos de su cuerpo como correr, saltar, brincar, escalar, etc., los profesores incentivan a los niños y niñas para que realicen los diferentes movimientos que su cuerpo puede ejercer dotando de seguridad y confianza a través del lenguaje corporal y verbal que efectuó el profesor asimismo evaluando también su esfuerzo, al realizar el proceso se está considerando los aspectos de la parte teórica desde conceptos, las funciones, las características, las guías, las estrategias y los recursos necesario que se usa para poder desarrollar la motricidad gruesa, ese el punto por el cual se desarrolló una guía de actividades, la información se obtuvo aplicando entrevista a docentes - directora de la Unidad Educativa “León Cooper” asimismo con la observación a niños y niñas de 4 a 5 años de edad, mostrando su participación de

forma activa en el desempeño de la obtención de conocimientos para fortificar el desarrollo de la motricidad gruesa, también se realizó una observación al interior y exterior del aula de clases en el grupo de preescolar con 19 alumnos siendo 10 niños y 9 niñas; la guía de actividades para desarrollar la motricidad gruesa consta de 20 actividades que es fácil de obtener el material así como su realización además pueden aplicarlo sea dentro o fuera del aula de clase, al aplicarlos los docentes lograrán desarrollar en el área motriz, área cognitiva, área del lenguaje y el área afectivo-social en los niños y niñas, ya que la motricidad gruesa estimula todas esas áreas en el desarrollo integral.

Campana (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*, realizado en Colombia. Cuyo objetivo general fue: 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”. Los resultados esperados apuntan a decir que con la aplicación de estrategias lúdicas para el aprendizaje de la primera infancia se logra un mejor resultado, máxime si se trabaja el desarrollo de la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio.

López (2018) en su tesis titulada *Los Juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años*, realizado en Ambato – Ecuador. Cuyo objetivo de su investigación fue determinar cómo influye los juegos tradicionales

en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as. Cuyo nivel de investigación fue descriptivo. Realizó una evaluación a cada niño con la Escala de Nelson Ortiz formulario de Desarrollo Integral a niños y niñas de 0 a 5 años de edad basándonos en la edad de 3 a 4 años que consta de los siguientes parámetros el primero camina en puntas de pies, el segundo se para solo en un solo pie y el tercero lanza y agarra la pelota. Pudo constatar que la mayoría de los niños tiene problemas leves en el desarrollo de la motricidad gruesa dándose cuenta que las maestras no utilizan los juegos tradicionales en las actividades propias del aula es por esta razón que pueden afirmar que a través del juego se logra estimular a los niños en todas sus áreas de desarrollo y de esta manera obtener un mejor desarrollo infantil.

### **2.1.2. Nacionales**

Pino (2019) en su tesis titulada *El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n°389/MX- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018*, realizado en Ayacucho. Cuyo objetivo general fue: determinar la influencia del juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. El nivel de la investigación fue aplicado, de tipo experimental con diseño cuasi experimental con evaluaciones de preprueba y posprueba de (experimental). El muestreo fue no probabilístico por conveniencia del investigador, conformándose finalmente por 24 niños. El estadístico que utilizó para obtener el resultado a la Hipótesis General fue el T Student. Llego a la conclusión que la aplicación del juego como estrategia didáctica influye para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

Estela (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*, realizado en Chiclayo. Cuyo objetivo general fue: diseñar un programa, con rigor científico de estrategias empleando el juego para fomentar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de una I.E. N° 401. en Frutillo Bajo – Bambamarca, con un diseño metodológico descriptivo bajo el enfoque cuantitativo. En cuya investigación ha detectado que los niños y niñas de 5 años muestran deficiencia en lo referente a la armonía y sincronización al realizar movimientos que compromete grandes masas musculares, huesos y nervios, hecho que a la vez involucran la coordinación y el equilibrio. Tomando como referencia y asumiendo que el rol del educando es ser, mediador, delineante e inventor de sus adecuadas estrategias y materiales, esta investigación tuvo como objetivo general: 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, dicha investigación un enfoque de carácter cuantitativo, y un diseño descriptivo; este diseño se ejecutó en tres fases y estas son: Diagnóstica, construcción de la propuesta y validación de la propuesta, en primer lugar la metodología descriptiva haciendo uso de la técnica la observación y como instrumento la guía de observación, en segundo lugar prevaleció el análisis de teorías e investigaciones que tiene relación con el tema estudiado las cuales fueron de bastante ayuda para que se elabore la propuesta, asimismo obtuvo un panorama el cual seguir para el desarrollo de la coordinación motora gruesa, finalmente en la tercera parte se ha sostenido en la aplicación de una propuesta a través de sesiones de aprendizaje. Finalmente ha concluido que los niños y niñas de 5 años logran 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

Arzola (2018) en su tesis titulada *Los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años*, realizado en Lima, cuyo objetivo principal es: determinar el efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial de la institución educativa 2051- Carabayllo, 2017. Realizó una investigación con un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y de metodología experimental con un diseño pre experimental. La población total fue de 30 estudiantes de cinco años del aula “lucero del mañana”. El instrumento se sometió a la prueba de confiabilidad mediante el estadístico KR-20. Realizó el análisis de confiabilidad con una prueba piloto de 10 estudiantes obteniendo un resultado de 0.812 indicando que este instrumento es altamente confiable. Asimismo, usó la prueba de normalidad Shapiro wilck, la cual se usó por la base de datos que tuvo menos de 50 componentes encontrando valores de ( $p=0,204 > \alpha = 0,05$ ); con relación a la hipótesis y dimensiones los resultados en la preprueba y posprueba el valor es  $<\alpha = 0,05$  señalando que se utilizará la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Con respecto a la aplicación de los juegos motores, los resultados fueron positivamente satisfactorios logrando fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051 - Carabayllo, 2017.

### **2.1.3. Regionales y Locales**

Gamarra (2016) en su tesis *Titulada Juego en los sectores con enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Ticllos, Bolognesi, 2016*, realizado en Huaraz. Cuyo objetivo principal fue: determinar la influencia de los juegos en sectores con visión socio- cognitivo en la mejora el desarrollo psicomotor en los niños (as) de

05 años en la Institución Educativa Inicial N° 274 Ticillos – Bolognesi 2016. La metodología implementada inicia en análisis del desarrollo psicomotricidad de los niños (as) de 05 años de edad; una muestra de 15 niños y niñas; aplicó técnica de observación, el mecanismo fue la prueba de exploración psicomotriz adaptado, sistematizó mediante la estadística descriptiva, la hipótesis lo comprobó mediante el test de student. Concluye que, los juegos en sectores intervienen significativamente en el desarrollo de psicomotricidad en los niños (as) de 05 años de edad. En la preprueba el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel deficiente. Mientras que la posprueba el 53% de niños y niñas se ubican en el nivel bueno y un 47% se encuentran ubicados en el nivel Muy bueno; el  $p = 0,000$  y es  $< 0,05$ ; mejorando la coordinación viso motora, el tono corporal y el grafo motriz.

Ramírez (2016) es su tesis titulada *Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 años de edad en el programa no escolarizado de educación inicial set pequeños angelitos pueblo niñas Miraflores bajo en el distrito de Chimbote en el año 2014*, realizado en Chimbote. Cuyo objetivo principal fue: determinar si los juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado SET Pequeños Angelitos pueblo niñas Miraflores Bajo en el distrito de Chimbote en el año 2014, asimismo la investigación fue de tipo cuantitativo con un diseño pre experimental con preprueba y posprueba a un solo grupo, trabajo con una muestra de 12 alumnos de 2 años de edad de educación inicial, también utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar su hipótesis. En los resultados después de la preprueba se encontró que los alumnos tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, porque 25% de niños y niñas obtuvieron C, además el 50 % obtuvo B y solo el 25% obtuvo A. luego se aplicó la



estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posterior eso aplicó un pos test, los resultados fueron como se muestra: Con el 75% obteniendo A, el 17% obteniendo una calificación de B y sólo el 8% obtuvo C. Con los resultados obtenidos concluye que se confirma la hipótesis de investigación que con los juegos lúdicos basadas en un enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad gruesa.

Córdova (2017) en su tesis titulada *Juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307-Casma, 2017*, realizado en Casma. Cuyo objetivo principal fue: determinar la relación que existe entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma. El tipo de estudio que utilizó fue descriptivo correlacional con diseño no experimental transversal y metodología con enfoque cuantitativo, la muestra de la población fue 70 niños de ambos sexos, de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma, recogió los datos mediante la aplicación de los instrumentos: Guía de observación “Juegos psicomotrices” y Guía de observación “Motricidad gruesa”, los resultados lo analizó bajo los siguientes parámetros: Coeficiente de correlación de Pearson y la Tau -b- de Kendall, encontrando como resultado que el (71%) de los niños presentan en promedio un nivel satisfactorio en juegos psicomotrices y un nivel adecuado de motricidad gruesa con (87%), asimismo del análisis estadístico correlacional “menciona que encontró que existe una correlación directa de nivel bajo o débil y altamente significativa (\*\* $P < 0,01$ ) entre la dimensión motora de los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa. Por otra parte, no existe relación significativa ( $P > 0,05$ ) entre las dimensiones afectivo-emocional, social, cultural, creativa, cognitiva y sensorial de juegos psicomotrices y la motricidad gruesa.

Concluyendo que existe una correlación directa de nivel débil o bajo ( $r= 0,241^*$ ) y asociación significativa ( $*p< 0,05$ ) entre los juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 307 de Casma”.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Los juegos Didácticos**

#### ***2.2.1.1. Definición.***

Los juegos didácticos vienen hacer un tipo de método que tiene como finalidad, impulsar la enseñanza de los niños. El objetivo primordial es que los infantes puedan comprender y a la vez adquirir destrezas motrices, sociales, a través de lo lúdico. Hoy por hoy hay diversos tipos de “Juegos didácticos” que están orientados a estimular distintos aspectos con los que cuenta las personas, ellas ven variadas de acuerdo al interés y a la edad del infante. Los juegos que mayormente son conocidos y muy utilizados por los infantes sean en sus casa o colegios, son: bloques, juegos de abecedario y rompecabezas (Enciclopedia Ejemplos, 2019).

#### ***2.2.1.2. Características de los juegos didácticos.***

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.

- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

#### ***2.2.1.3. Tipos de juegos.***

##### **a). Juegos infantiles.**

Son muchos los juegos que podemos encontrar en la vida cotidiana, entre ellos encontramos, los juegos conocidos, según la edad que tengan, los convencionales, los que son para niños, los de mesa, no obstante, nos enfocamos en los juegos que son para los infantes.

#### ***2.2.1.4. Dimensiones de los Juegos Didácticos.***

##### **a). El juego funcional o de ejercicio.**

García (2007) entre los 0-5 años. Son ordinarios de la etapa de sensorio motor. Forman parte de actividades de repetición para el placer de obtener un resultado rápido. Las ventajas del juego utilitario son: Desarrollo sensorial Coordinación de desarrollos y desarrollos, Avance del equilibrio estático y dinámico, Comprensión del mundo que abarca al niño, Superación personal, Comunicación social con el adulto de referencia, óculo-manual Coordinación. Un tipo de juego de actividades es el juego tempestuoso. Es un juego de motor que consta de carreras, saltos, persecuciones, batallas, etc.

##### **b). El juego simbólico.**

Márquez (2008) señala que en el estadio pre operacional se da en los niños (2 a 7) años, esta radica en crear circunstancias, produciendo figuras que están ausentes al momento de jugar. Las ventajas que contiene el juego presentativo son las siguientes:

Permite que el niño mejore su creatividad e imaginación, mejore su lenguaje, su comprensión.

#### **c). El juego reglado.**

Márquez (2008) indica que este juego tiene un modo de manera social. Depende de pautas sencillas y sólidas que todos deberían tener en cuenta. La construcción y el apego a los principios caracterizan el juego. Las ventajas que tiene este juego son: Se aprenden varios tipos de información y habilidades, se considera turnos, actividades grupales o individuales, ello promueve la mejora del lenguaje, el pensamiento, reflexión y la memoria.

#### **d). El juego de construcción.**

Márquez (2008) determina que este es desarrollo en el primer año de vida del infante. Este es producido en correspondencia con diferentes tipos de juego. Se desarrolla a largo plazo. Las ventajas del juego de desarrollo son: mejora de la imaginación, avance de la liberalidad y el juego compartido, desarrollo de la destreza, aumento del control corporal durante las actividades, aumento de las habilidades de la motricidad fina, aumento de la capacidad de concentración y fijación.

#### **e). Juegos didácticos para desarrolle de su motricidad gruesa.**

- **“Las huellas.** La idea es que con unas cartulinas de colores podemos poner unas huellas grandes en el suelo. La idea consiste en mejorar el equilibrio y su coordinación. Una vez puestas se puede empezar haciendo un circuito de poca

dificultad y cuando vaya superando las pruebas ir poniendo más dificultad. Se pueden crear tantas combinaciones como queramos”.

- **“La tela de araña.** Para este juego se necesita: Hilo, una cinta adhesiva, lana y un pasillo. Utilizando el equilibrio, los niños han de pasar hacia el otro extremo del pasillo esquivando la telaraña”.
- **“Jugar a los bolos.** Con este juego los niños trabajan los brazos y las piernas a la hora de lanzar. Además, aprender a coordinar los movimientos con la intención de tirar la mayoría de los bolos”.
- **“Circuito con aros.** Para hacer esta actividad solo necesitaremos unos aros. Se ubicarán de forma distintas y el niño tendrá que seguir el camino trazado saltando de un aro al otro”.
- **“Lanzamiento de pelotas.** Los niños y los padres se podrán situar unos en frente de otros cada uno con una caja. La idea será mantener el equilibrio y lograr que las pelotas entren dentro de la caja del otro”.
- **“El comecocos.** Con cinta adhesiva se crean distintos tipos de caminos. Con equilibrio los niños tendrán que caminar sobre estas líneas. El objetivo es que lo hagan de forma precisa sin salirse de ellas”.
- **“Que el globo no caiga.** El juego es sencillo. El objetivo es que el niño logre golpear el globo varias veces seguidas sin que caiga al suelo”.
- **“Hacer la carretilla.** Este es un juego que suele gustar a todos los niños. Sirve para que cojan fuerza en los brazos y mejoren la motricidad. Consistirá en ir a un punto determinado a modo carrera o relevos tomando de carretilla a otro niño”.
- **“Circuito de equilibrios.** Para ello podemos usar algún mueble de la casa y estando atentos de que no haya peligro. Podemos hacer un recorrido donde el niño ejercite sus piernas, y trabaje el equilibrio y la coordinación proponiendo que lo

hagan caminando por encima sin caerse. Si nos da miedo que se suban a los muebles se pueden crear líneas en el suelo con cinta adhesiva y que los niños lo pasen sin salirse de la línea como si fuera un funambulista”.

#### ***2.2.1.5. Fundamentos Teóricos.***

##### **a). Juegos Didácticos En El Siglo XVII**

A partir del siglo XVII es cuando recién se consideraba dialogar sobre los juegos didácticos. Era muy inusual poder encontrar algún juego que sirva para que el niño desarrolle un aprendizaje eficaz, puesto que, para todas las personas era desconocido que el juego pueda tener algún fin educativo, pero es a partir de ese siglo que se comienza a incentivar y utilizar el juego en las instituciones (Bautista, (2017).

##### **b). Primeras Teorías Hasta Siglo XIX**

Gracias al estudio de la acción lúdica semejante tanto se entendía en su etapa y por las intuiciones y experiencia acumulada por los años dan casco gran importancia a practicar mediante el pasatiempo Platón consideraba que la formación se basaba en el pasatiempo y estimaba que se debía empezar por la poética y la música para la formación del ánimo posteriormente con la formación mecánica para el torso (Bautista, 2017).

Muchas veces se tiene la idea equivocada que el juego no es un factor importante en cuánto al aprendizaje de los niños, a pesar que no le dieron el valor adecuado desde un principio, la importancia que tiene es totalmente transformador, ya que, a lo largo de nuestras vidas, se ha visto diariamente reflejado, es algo que anteriormente no era tomando en cuenta para una pedagogía eficaz (Bautista, 2017).

### **c). El Juego A Partir Del Siglo XIX**

La indagación en el siglo XIX, sobre el juego empezó de manera generalizada, especialmente en el territorio infantil, ya que fue considerado muy importante para el aprendizaje, más allá de la diversión que puede ofrecer, Schiller y Spencer presentan un cambio, ya que toman en cuenta que el juego dispone la vitalidad del ser humano al realizar ejercicios físicos útiles, por lo tanto, el juego es un método que sirve para que la persona sea libre de varias presiones y a la vez se vea motivado a seguir con sus actividades (Bautista, 2017).

### **d). Los Juegos Didácticos Siglo XXI**

En la etapa infantil los niños encuentran en su torso y crecimiento los enfoques principales para conectarse con la franqueza que los zapatilla y en este significado obtuvo la información primordial acerca del mundillo en el que se están desarrollando y creando Carente incertidumbre declaración la dinámica del torso particular tanto causa de sensaciones la indagación de los resultados posibles de casco acción y sustanciales establecerá capacidades encuentros vitales acerca de los cuales se construirá el raciocinio infantil Del mismo modo la toma llena de sensaciones establecidas en circunstancias de movimiento del motor y específicamente a través del pasatiempo será básico para un crecimiento entusiasta (Gil, Contreras & Gómez 2008).

## **2.2.2. Motricidad Gruesa**

### ***2.2.1.1. Definición.***

La motricidad se relaciona al dominio que un individuo ejerce con su propio cuerpo, los participantes de esta acción es el “cuerpo humano”, es mucho más complicado que la repetición de movimientos, asimismo incluye aspectos como la ingenuidad, la

percepción, la coordinación de las manos y la imaginación. Este está referido con la manifestación de diseño y la identidad de la persona, toda capacidad motriz básica implica un conjunto de actividades de manera motrices en el desarrollo del individuo, estos son ejecutados, al momento de correr, saltar, caminar, etc. La exigencia de estas destrezas básicas se consigue mediante las habilidades perceptivas, estas son adquiridas desde que nacemos y se ven fortaleciendo con el pasar del tiempo. Pero ¿De qué manera se puede conocer si la habilidad motriz básicas?, se debe analizar las particularidades, entre ella encontramos: suelen ser continuas, has dado la oportunidad de que los seres humanos puedan lograr una supervivencia, también se desempeñan como columna para futuros aprendizajes “motrices” (Chimeneo, 2018).

Con lo que respecta a la motricidad gruesa, es producida por las facultades motoras de una persona, estás implican las musculaturas grandes, ello permite al individuo, realizar movimientos donde utilicen todo su cuerpo, porque ejemplo, al momento de saltar, caminar, gatear, nadar o hasta montando bicicleta, normalmente la motricidad gruesa se va dando a temprana edad, incluso en las primeras semanas de vida de la persona, pues bien, la motricidad se va desarrollando a través del tiempo, en las etapas del ser humano, a pesar de esto, se debe practicar y no dejar de lado (Montagud, 2020).

#### ***2.2.2.2. Características de la motricidad gruesa.***

La motricidad gruesa es aquella capacidad que el niño va a ir adquiriendo y que implica movimientos de grandes grupos musculares también de mantener el equilibrio y comprar elasticidad fuerza y aceleración de los mismos De esta manera la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de piernas brazos tiesto estómago y espaldar Es igualmente la administrador de la incorporación del niño en su entorno a través de la auscultación de su particular torso mediante el pasatiempo y el movimiento Para



promover en los niños la motricidad gruesa puedes efectuar estos juegos y actividades que te proponemos (Quicios, 2018).

Señala que existen 2 maneras de facilitar la motricidad gruesa en los niños.

“De forma dirigida. Es una propuesta desde la mirada del adulto. Que dirige los movimientos. Haciendo circuitos, acotando el ejercicio a algo específico”.

“De manera vivenciada. Es una propuesta que parte de la experiencia del niño, permitiendo que sea él mismo quien decida qué es lo que desea hacer. Esta práctica busca la integración del niño en su entorno a través de la exploración de su propio cuerpo mediante el juego libre”.

#### ***2.2.2.3. Tipos de motricidad e importancia.***

Tanto la motricidad gruesa y fina, tienen sus diferencias, ya que mientras la motricidad gruesa indica a una coordinación generalizada y desplazamientos extensos, la motricidad fina, indica movimientos que requieren habilidades a través del desarrollo de (mente y cuerpo), del mismo modo, la motricidad fina se adquiere luego de haber adquirido la motricidad gruesa. Entonces podemos decir que la motricidad no es sinónimo de movimiento, porque la palabra movimiento es más que todo es el acto motor que permite transformar el cuerpo de manera generalizada, por lo tanto, la motricidad abarca el total de funciones y procesos de un movimiento, lo que incluye al cerebro (Pérez & Gardey, 2019).

#### ***2.2.2.4. Dimensiones de la motricidad gruesa.***

Dimensiones de la motricidad gruesa según Castro (2014)

- **Motriz.** - Capacidad del individuo para controlar movimientos del cuerpo demostrando dominio, agilidad, equilibrio, sincronía con lo observado manipulación y moldeo de objetos.

- **Cognitiva.** - Capacidad del individuo de reconocer su cuerpo, colorear imágenes, demostrar autonomía, ubicarse en el espacio en relación a su cuerpo y lograr comprender reglas e indicaciones.
- **Afectiva emocional.** – Capacidad de expresar sus emociones de manera corporal, jugar en espacio y compartir juegos en clase”.

#### 2.2.2.5. *Fundamentos teóricos.*

##### **a). Teoría De David Gallahue.**

De acuerdo con Franco (2015) en las teorías de David Gallahue consideran las siguientes capacidades según la edad en que se encuentren.

“Habilidades motrices básicas (2-7 años): Conjunto de movimientos voluntarios inherentes a la naturaleza humana, los que son carentes en relación a niveles más complejos y específicos de actividades motoras; podemos mencionar entre estas habilidades básicas al caminar, correr, saltar, lanzar con puntería, entre otras”.

##### **b). Planteamiento Teórico.**

- ✓ El uso de las fases en el motor crecimiento porción de casco metodología deductiva en el estudio del crecimiento.
- ✓ La comprobación de que el existir individuo progresa motrizmente de lo simple a lo complicado y de lo general a lo específico
- ✓ Cada individuo rebasa obligación cada fase para poder elegir a conductas motrices más complejas
- ✓ Los seres humanos pueden encontrarse en diferentes fases en tareas distintas
- ✓ Existen factores de ejemplo físico (Aptitud) y mecanismos que intervienen en las ejecuciones motrices

### **c). Teoría De Henri Wallon.**

El prototipo de Henri Wallon (1879- 1962) es nombrado de “Psicología genética porque trata de explicar la génesis o formación del psiquismo humano y su desarrollo” a contraste de otros pilotos precursores referentes a la psicología paulatina, por ejemplo, el enfoque de Gesell, fue basado en la representación del desarrollo, creado por el clínico francés, se despliega a la indagación del infante como un contorno avanzado “aspecto y concluyente referida al desarrollo psíquico). El comportamiento del niño en cada etapa de su desarrollo es un marco en el cual los ejercicios son muy accesibles para su edad y adquiere una gran importante para él. De forma en que, para el desarrollo del infante se da mediante el ascenso a un marco desarrollado, que viene hacer el objeto de indagación del cerebro de forma transformadora, El progreso infantil abarca el desarrollo persistentemente de marcos de conductas que se dan de manera progresivamente, Wallon distribuye el desarrollo del infante en pocas fases, ya que considera, que cada uno de ellas es semejante con una particularidad del marco “transformador”. Cada etapa tiene como característica un accionar dominante sobre las otras, pero a la vez ocurre que aquellas etapas no son directas, pero a pesar de ello hay muchos avances y percances, que se encontrarán a lo largo de las etapas, los demás ejercicios se irán incorporando en un futuro. La psicogénesis se da entre “las perspectivas mentales y naturales del infante de forma transformadora, por lo tanto, en el entorno social y físico. El niño al verse relaciona con el ambiente ya que existe cambios que complementan, a la vez que el infante está siendo influenciado por el ambiente, a su vez es alterado por el infante, esta idea fue propuesta por Piaget, sin embargo, quién antes lo mencionó fue James Mark Balwin (Franco, L., 2015).

#### **d). Teoría De Piaget.**

La teoría formulada por Piaget menciona, que el no puso énfasis en el desarrollo motor, pero a pesar de ello, mediante la observación puedo visualizar la forma en que se desarrolla lo cognitivo en los infantes y como es que la importancia va decayendo a medida que el infante empieza a tener un punto de vista más reflexivo. Las capacidades del motor e inteligencia se encuentran relacionadas, pero a pesar de eso, uno de ellos tiene más prioridad que el otro.

De acuerdo a Franco (2015) en la Teoría de Piaget entre las características del desarrollo motor esta.

Inteligencia preoperacional: (2 - 7), la motricidad aún es importante; este periodo se caracteriza por considerarse la primera vez que opera los procesos cognitivos y de conceptualización. Aparece la imitación, el juego simbólico y el lenguaje. Williams: La acción es pensamiento y el pensamiento es la acción.

Piaget, expuso el papel de la motricidad en la evolución de la inteligencia”.

#### **e). Teoría De Arnold Gesell.**

Según Franco (2015) señala que la teoría de Arnold Lucius Gesell (21 de junio de 1880 – 21 de mayo de 1961) la madurez parte del ingenio central, lo que permitirá que vaya progresando en cuánto a las demás áreas de conducta, encontramos diversos tipos de conductas como por ejemplo la conducta adaptativa, la social, la motriz y finalmente la verbal. Asevera que el comportamiento motriz tiene alcances neurológicos. Del mismo modo, reitera que la inteligencia motriz de los niños, es el inicio que se da de manera natural hacia la estimulación y madurez.

es el elemento central a es el medio del cual se consigue avanzar en las distintas áreas de la conducta, destacando como: “Conducta adaptativa, conducta social, conducta motriz, conducta verbal”. Confirma que la guía motora tiene alcances neurológicos. Así

mismo, hace énfasis en que esa conducta o contenido motriz del niño, niña, forma el lugar natural de partida del apremio y de la madurez.

#### **f). Modelo De J. Le Boulch.**

Franco (2015) indica que: “el modelo de Jean Le Boulch (1924 – 2001) quien se dedicó al estudio de la motricidad humana. Introdujo el término Psicocinética, hace de ésta una ciencia del movimiento humano, luego pasaría a llamarse Psicomotricidad”.

“En la etapa de (3 - 7) lo denomina Cuerpo percibido: se caracteriza porque es una verdadera preparación del niño para la vida, en el ámbito motor. Adquiere capacidades perceptivo-motoras, se destaca el desarrollo de actividades sensoriales, es importante el ajuste motor. También es importante la percepción y organización del tiempo y espacio, equilibrio, coordinación”.

#### **2.2.3. Los Juegos Didácticos y la Motricidad Gruesa**

El valor de los juegos tradicionales en la mejora de las habilidades del motor grueso es extremadamente extraordinario ya que a los niños les gusta repetir los juegos, teniendo en cuenta que es uno de los atributos de estos juegos, debido a la monotonía que ocurre en la mayoría de sus actividades que permite el avance de las capacidades gruesas del motor. Por otra parte, la utilización de juegos convencionales en la mejora de las habilidades del motor grueso a medida que las habilidades se duplican, los bebés incorporan más ejercicios alucinantes y compuestos, según la realidad y las capacidades reales, al igual que las restricciones de su propio cuerpo, de las cuales da una llegada. de energía, que construye el equilibrio del cuerpo, liberando al joven para nuevas asignaciones, y expande el límite perceptivo del clima vivo en estructuras, conexiones

espacio-transitorias y razonamiento coherente. Luego, en ese punto, por la trascendencia del tema, en el marco instructivo. (Oliveira, 2016)

#### **2.2.4. Marco Conceptual**

**a) Juego:** El juego puede ser definido tanto por el objetivo que sus jugadores tratan de alcanzar como por el conjunto de reglas que determinan qué es lo que pueden hacer estos jugadores. Se encuentra en el latín y más exactamente en la palabra *iocus* que es sinónimo de broma. La actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas (Pérez & Merino, 2008).

**b). El Juego Didáctico:** Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los niños métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación (Ingenioso, 2014).

**c). Niño:** Es un ser humano que aún no ha alcanzado la pubertad. Por lo tanto, es una persona que está en la niñez y que tiene pocos años de vida. En su sentido más amplio, la niñez abarca todas las edades del niño: desde que es un lactante recién nacido hasta la preadolescencia, pasando por la etapa de infante o bebé y la niñez media (Pérez & Merino, 2008).

**d). Motricidad:** La noción de motricidad hace referencia a la capacidad que tiene un organismo de generar movimiento o de desplazarse. El concepto también alude específicamente a la facultad del sistema nervioso central de provocar contracciones musculares. Puede entenderse a la motricidad como el

dominio del cuerpo por parte de las personas. El ser humano no solo está en condiciones de reproducir movimientos, sino que puede expresar su intencionalidad de manera creativa o espontánea (Pérez & Gardey, 2019).

**e). Motricidad Gruesa y La Motricidad Fina.** La motricidad gruesa alude a la coordinación general y a los movimientos más amplios; la motricidad fina, a los movimientos que requieren mayor destreza y precisión. A lo largo del desarrollo del cuerpo y la mente, la motricidad fina se consigue después de la motricidad gruesa, ya que demanda una adecuada coordinación de las acciones que ejecutan diferentes grupos de músculos (Pérez & Gardey, 2019).

### **III. Hipótesis**

#### **3.1 Hipótesis**

**H1:** La aplicación del juego didáctico sí mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma - Casma, en el año 2020.

**Ho:** La aplicación del juego didáctico no mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma - Casma, en el año 2020.

### **IV. Metodología.**

#### **4.1 Diseño de la investigación**

##### **4.1.1. Tipo y Nivel**

Según Hungler (2000) *la investigación de tipo Cuantitativo*, es aquella que permite examinar los datos de manera numérica, especialmente en el campo de la Estadística.

Por lo anteriormente mencionado nuestra investigación fue de nivel cuantitativo.

Según Yanez (2019), la investigación explicativa se orienta a establecer las causas que originan un fenómeno determinado. Se trata de un tipo de investigación cuantitativa que descubre el por qué y el para qué de un fenómeno.

Por lo anteriormente mencionado nuestra investigación fue de tipo explicativa.

#### **4.1.2. Diseño de la investigación**

El diseño para la elaboración de la presente investigación fue, Pre Experimental

Según Martines (2010), en los diseños pre-experimentales se analiza una sola variable y prácticamente no existe ningún tipo de control. No existe la manipulación de la variable independiente ni se utiliza grupo control. En una investigación pre-experimental no existe la posibilidad de comparación de grupos. Este tipo de diseño consiste en administrar un tratamiento o estímulo en la modalidad de solo posprueba o en la de preprueba.

- a) Es el grupo (G) de niños y niñas de cinco años, de la Institución Educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma.
- b) Aplicación de una preprueba (O1) para la medida de la variable dependiente, Es la observación al inicio de la investigación del nivel de motricidad gruesa.
- c) Aplicación del tratamiento o variable independiente (X) Es la propuesta experimental basada en el juego didáctico como estrategia. Y,
- d) Aplicación de una posprueba para la medida de la variable dependiente (O2). Es observación al final de la investigación del nivel de motricidad gruesa.

El impacto del tratamiento se verifica cuando se contrastan los resultados de la prueba



posterior y los resultados de la prueba previa.

Este tipo de configuración requiere que la agrupación de la aplicación de la prueba previa, el tratamiento y la prueba posterior sea lo más cercana posible para evitar factores superfluos que afecten los resultados posteriores a la prueba.

Se diseñó se diagrama de la siguiente manera:

G: — O<sub>1</sub> — X — O<sub>2</sub>

G = Alunos de 05 años del aula Amor.

O<sub>1</sub> = Aplicación del pre tes de la motricidad gruesa.

X = Aplicación de los juegos didàcticos en los niños de 5 años de la I.E. N° 1556  
“Angelitos de Jesùs”

O<sub>2</sub> = Aplicación de las post tes de la motricidad gruesa.

#### **4.2 Población y Muestra**

Según Wigodski (2010), la población, es el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado. Cuando se vaya a llevar a cabo alguna investigación debe de tenerse en cuenta algunas características esenciales al seleccionarse la población bajo estudio. Mientras que López (2004) menciona que población, es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. "El universo o población puede estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, los accidentes viales entre otros"

La población estuvo conformada por la totalidad 43 niños y 45 niñas de la institución educativa N° 1556 angelitos de Jesús del distrito de Casma.

**Tabla 1.**

*Población de niños de 5 años de la I.E. N° 1559 “Angelitos de Jesús”*

<b>Institución</b>	<b>Edad</b>	<b>Sección</b>	<b>Niños</b>	<b>Niñas</b>	<b>Total</b>
<b>Educativa</b>					
Institución Educativa N° 1556 “Angelitos de Jesús”	<b>años</b>	Respeto	11	9	20
		Amor	8	7	15
		Responsabilidad	9	10	19
		Humildad	10	12	22
		Lealtad	11	9	20
<b>Total</b>			<b>43</b>	<b>45</b>	<b>96</b>

*Nota:* Nomina de matrícula de la Institución Educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma – 2020.

La muestra según López (2004) es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. Hay procedimientos para obtener la cantidad de los componentes de la muestra como fórmulas, lógica y otros que se verá más adelante. La muestra es una parte representativa de la población. Por otro lado, Wigodski (2010), nos dice que muestra, la muestra es un subconjunto fielmente representativo de la población.

La muestra se seleccionó por muestreo no probabilístico intencional, a la totalidad de 15 niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 angelitos de Jesús del distrito de Casma.

**Tabla 2.**

*Estudiantes de cinco años del aula amor de la I.E. 1556 “Angelitos de Jesús”*

En consecuencia, la muestra quedará conformada así:

<b>Institución Educativa</b>	<b>Edad</b>	<b>Sección</b>	<b>Niños</b>	<b>Niñas</b>	<b>Total</b>
Institución Educativa N° 1556 “Angelitos de Jesús”	<b>5 años</b>	Amor	8	7	15

*Nota:* La tabla presenta el número de estudiantes matriculados en el aula amor de 5 años. Tomado de la Nómima de matrícula de la Institución Educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma – 2020

#### **4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores**

En la investigación se ha considerado dos variables:

**4.3.1. Variable Independiente:** El juego didáctico.

**a). Definición conceptual:**

Giménez (2003), señala que el juego viene hacer una de las actividades más importantes para el niño y niñas. Él juega en todo momento a cualquier edad y a través de él manifiesta su mundo interior y progresivamente va asimilando al mundo exterior

**4.3.2. Variable dependiente:** La motricidad gruesa.

**a). Definición conceptual:**

Armijos (2012) Capacidad que está adquiriendo el niño para mover agradablemente los músculos de su cuerpo y mantener el equilibrio, así como para obtener agilidad, fuerza y rapidez en sus desarrollos. El ritmo variable de

avance que comienza con un tema y luego al siguiente (pero consistentemente entre límites específicos), según el desarrollo del sistema sensorial, su carga hereditaria, su comportamiento fundamental y la estimulación ambiental.

## Cuadro 1

*Matriz de Operacionalización de las variables*

<b>Variable</b>	<b>Definición Operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Unidad de medida</b>
<b>Variable Independiente</b>  <b>Juego didáctico.</b>	Se trata de un encuentro de ejercicios a través del cual la singular aventura sus sentimientos y deseos, y a través del lenguaje (oral y emblemático) muestra su carácter. Para estos creadores, los atributos del juego permiten al niñas o adulto comunicar lo que está más allá del reino de la imaginación, en la actualidad. Un entorno de oportunidades y la falta de intimidación es fundamental en cualquier juego.	Juego funcional o de ejercicio.	Juego con el cuerpo.	Escala valorativa	Inicio (00 – 10)
			Juego con objetos.		
			Juego con personas.		
		Juego simbólico.	Juego de imaginación.		
<b>Variable Dependiente</b>  <b>Motricidad gruesa</b>	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	Dominio corporal dinámico	Realiza actividades motoras fundamental, como correr, saltar y moverse en los ejercicios diarios y el juego libre.	Escala valorativa	Logro esperado (14 - 17)
			Coordina sus movimientos al caminar, correr, saltar, trepar, lanzar		
			Investigar sus posibles resultados de desarrollo encontrando el equilibrio en las posturas, viajes y juegos gratis. Se mueve y se mueve de forma segura en condiciones cerradas o abiertas.		
		Dominio corporal estático.	Percibir, impartir y buscar satisfacer sus necesidades reales (por ejemplo, sed, hambre, descanso, consuelo, trabajo activo)		

## **4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### ***4.4.1. Técnicas***

Los datos se consiguieron mediante el uso de la técnica de la observación con el instrumento escala valorativa, el cual nos permitió conocer el resultado de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente.

Esta investigación utilizó las siguientes técnicas:

#### **Observación**

Es una técnica que realiza una persona al inspeccionar delicadamente un hecho, un objeto o lo elaborado por otro sujeto (Millis, 1996).

En el tema de educación, la observación, es un recurso muy rico con la que cuenta el docente para valorar y acopiar información de las capacidades y actitudes de los alumnos, bien sea, de forma grupal o particular dentro o fuera del aula. Según esta técnica, el instrumento que se utilizará es la escala valorativa.

### ***4.4.2. Instrumentos de recolección de datos***

- **Escala valorativa.**

Según UDLA (2019). La escala valorativa es muy similar a la lista de control, pero se diferencia de esta en que permite realizar una evaluación graduada de la conducta o rasgo observado. Se describe el grado de intensidad o frecuencia de una conducta o característica. La gradación suele estar dada por al menos tres niveles, pudiendo llegar a cinco como máximo.

Este instrumento fue adecuado para registrar la exhibición de actividades físicas, habilidades motoras o resultados del trabajo realizado.

La agenda que se utilizó en esta exploración se ha ajustado a la descendencia de cinco años de instrucción inicial, compuesta por 15 ítems destinadas a recoger información del nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas de la institución educativa N° 1556

angelitos de Jesús del distrito de Casma. En relación a ello, se empleó el test mencionado, pero con adaptación de Agramonte (2018), que formulo como parte de su investigación titulada: “El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la institución educativa particular San Francisco de Asís del distrito de Chulucanas, en el Año 2015” (p.62).

**El instrumento está organizado por 2 dimensiones:**

1. Dimensión: Dominio corporal dinámico.
2. Dimensión: Dominio corporal estático.

**Cuadro 2**

*Baremo*

<b>Variable</b>	<b>Escala de Calificación</b>	<b>Descripción</b>
<b>Juegos didácticos</b>	C En inicio (00 – 10)	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.
	B En proceso (11 13)	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	A Logro esperado (14 - 17)	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	AD Logro destacado (18 – 20)	Cuando el estudiante evidencia el logro esperado.

**Nota:** Se presenta el baremo de calificación del instrumento

#### **4.5 Plan de análisis**

Para el procesamiento y análisis de los datos obtenidos se usó el siguiente procedimiento:

Se dirigió un permiso a la directora de la Institución Educativa N°1556 “Angelitos de Jesús”, se solicitó su autorización para realizar la investigación, luego se coordinó con la docente del aula de 5 años “Amor”, para su colaboración con el estudio, seguidamente se invitó a los estudiantes del aula, a través de los padres, para su participación en la investigación, la cual se desarrolló mediante la firma de un consentimiento informado.

Se coordinó con la docente, las fechas y horarios para la ejecución de cada proceso de investigación, la cual se aplicó la preprueba con la finalidad de medir el nivel en el cual se encontraban los estudiantes de cinco años con respecto al desarrollo de la motricidad gruesa, Los resultados de la aplicación del instrumento se realizó a través del programa Microsoft Excel, para la obtención de algunos datos estadísticos.

Se aplicaron once actividades de aprendizaje de los juegos didácticos como estrategias para mejorar la motricidad gruesa, los datos fueron procesados a través del Software Excel.

Posteriormente se realizó una posprueba con el propósito de detectar si ha existido mejora en su motricidad gruesa de los estudiantes, gracias al uso de estrategia de los juegos didácticos. Los datos fueron procesados a través software Microsoft Excel para la obtención de algunos datos estadísticas.



#### 4.6 Matriz de consistencia

Enunciado del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>¿De qué manera influye el uso de los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del Distrito de Casma - Casma, en el Año 2020?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar si la aplicación de los juegos didácticos mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma - Casma, en el año 2020.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar el nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma, a través de una preprueba.</li> <li>- Aplicar los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma.</li> <li>- Identificar el nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma, a través de una posprueba</li> <li>- Comparar el nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma, antes y después</li> </ul>	<p>La aplicación del juego didáctico si mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma - Casma, en el año 2020.</p> <p>La aplicación del juego didáctico no mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma - Casma, en el año 2020.</p>	<p><b>Independiente</b></p> <p>El juego didáctico</p> <hr/> <p><b>Dependiente</b></p> <p>Motricidad gruesa</p>	<p><b>Tipo:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Nivel:</b> explicativo</p> <p><b>Diseño:</b> Pre experimental con preprueba y posprueba en un solo grupo.</p> <p>M → O</p> <p>M: Muestra</p> <p><b>Técnica:</b> Observación.</p> <p><b>Instrumento:</b> Escala valorativa.</p> <p>Tabulación, Graficación y Análisis estadístico.</p> <p><b>Población:</b> 96 Niños y niñas</p> <p><b>Muestra:</b> 15 niños y niñas</p>

	de aplicar los juegos didácticos.			
--	-----------------------------------	--	--	--

#### **4.7 Principios éticos**

ULADECH. (2021) En su Código de Ética para la investigación, establece diferentes principios éticos, los cuales fueron utilizados con fines académicos exclusivamente, es por ello que se consideró pertinentemente con los siguientes principios éticos.

- a) Protección a las personas. - La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesita cierto grado de protección, por ende, se respetó en todo momento los datos facilitados para que no sean divulgados de ninguna forma o medio, esto con el fin de garantizar el anonimato al máximo de los participantes.
- b) Beneficencia y no maleficencia. - Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. Por lo expresado nos enfocamos en realizar un trabajo 100% original cuidando en todo momento el bienestar de los participantes.
- c) Justicia. - El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurar que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Por lo expresado se tomó los datos tal como se encontraron mostrando equidad con los participantes y sin realizar cambios ni modificaciones de los resultados, lo cual esto servirá a los participantes.
- d) Libre participación y derecho a estar informado. - Las personas que desarrollan actividades de investigación tienen el derecho a estar bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación que desarrollan, o en la que participan. Por lo expresado antes de la investigación se pidió consentimiento de los directivos de la institución educativa, así mismo con su aprobación se envió una carta de consentimiento para que sea firmado por los padres de los

niños y niñas seleccionados, mencionándoles que los resultados obtenidos serán netamente investigativos.

- e) Integridad científica. - La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. Por lo expresado en esta investigación se actuó con ética profesional que el caso lo ameritó.

## V. Resultados

### 5.1 Resultados

5.1.1. Identificar el nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma, año 2020, antes de las aplicar los Juegos didácticos.

**Tabla 3.**

*Nivel de la Motricidad gruesa en los niños cinco años de educación inicial según preprueba*

Nivel de Motricidad gruesa	fi	%
Inicio	7	47
En proceso	6	40
Logro esperado	2	13
Logro destacado	0	0
Total	15	100

*Nota.* Esta tabla muestra los resultados obtenidos a través de la aplicación de la preprueba para obtener el nivel de la Motricidad gruesa en los niños de cinco años de educación inicial.

**Figura 1.**

*Nivel de la Motricidad gruesa en los niños cinco años de educación inicial según preprueba*



*Nota.* El gráfico representa el porcentaje del nivel de la Motricidad gruesa en los niños cinco años de educación inicial según preprueba.

En la tabla 3 y figura 1, se verifica que el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 angelitos de Jesús del distrito de Casma, es bajo debido que la mayoría de los niños se halla en el nivel de inicio en (47%), en nivel de proceso (40%) y en nivel logro esperado (13%). Las maestras quizás ignoran la importancia de los juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad gruesa y la formación por lo que el niño no utiliza el juego como estrategia.

### 5.1.2. Aplicar los juegos didácticos para mejor la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° Angelitos de Jesús del Distrito de Casma, año 2020.

**Tabla 4**

*Sesión 01. Jugando me desplazo libremente*

Nivel	fi	%
Inicio	6	40
En proceso	7	47
Logro esperado	2	13
Logro destacado	0	0
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

*Nota.* Resultados obtenidos de los estudiantes sobre la aplicación de los juegos didácticos para el medir el nivel de dominio corporal dinámico, luego de la sesión “Jugando me desplazo libremente”

**Figura 2**

*Sesión 01: Jugando me desplazo libremente*



**Nota.** La figura presenta el porcentaje de estudiantes según el resultado de su aprendizaje de los juegos didácticos para medir el dominio corporal dinámico, luego de la sesión “Jugando me desplazo libremente”

La tabla 4 y figura 2, se verifica que la casi la mitad de los niños se halla en el nivel de proceso, es decir han mejorado en su motricidad gruesa en cuanto a su dominio corporal dinámico (47%), el (40%) se encuentra en nivel de inicio y solo (13%) en nivel de logro destacado.

**Tabla 5.**

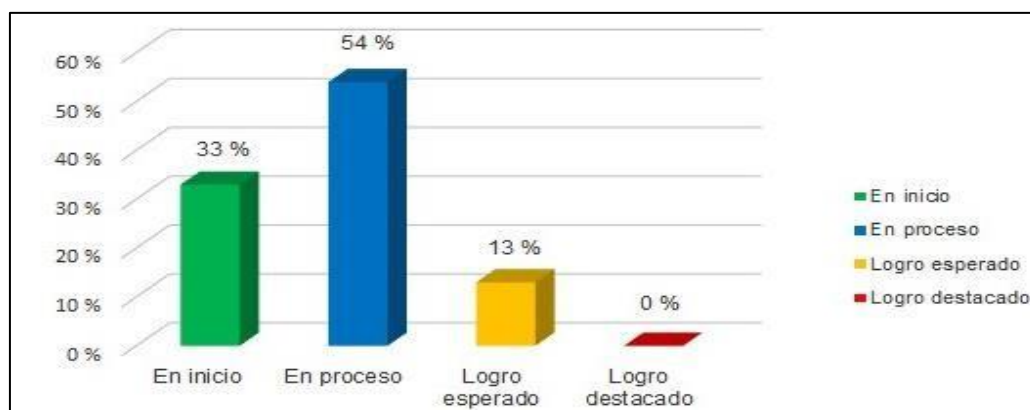
*Sesión 02: Camina diez pasos llevando un vaso de agua*

Nivel	fi	%
En inicio	5	33
En proceso	8	54
Logro esperado	2	13
Logro destacado	0	0
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Nota.** Resultados obtenidos de los estudiantes sobre la aplicación de los juegos didácticos para el medir el nivel de dominio corporal dinámico. Luego de la sesión “Camina diez pasos llevando un vaso con agua”

**Figura 3.**

*Sesión 02: Camina diez pasos llevando un vaso de agua*



**Nota.** La figura presenta el porcentaje de estudiantes según el resultado de su aprendizaje de los juegos didácticos para medir el nivel de dominio corporal dinámico, luego de la sesión “Camina diez pasos llevando un vaso con agua”

La tabla 5 y figura 3, se verifica que la mayoría de niños se halla en el nivel de proceso, entonces podemos decir, que si mejoraron en su motricidad gruesa en cuanto a su dominio corporal dinámico (54%), el (33%) en el nivel de inicio y solo (13%) en nivel de logro destacado.

**Tabla 6.**

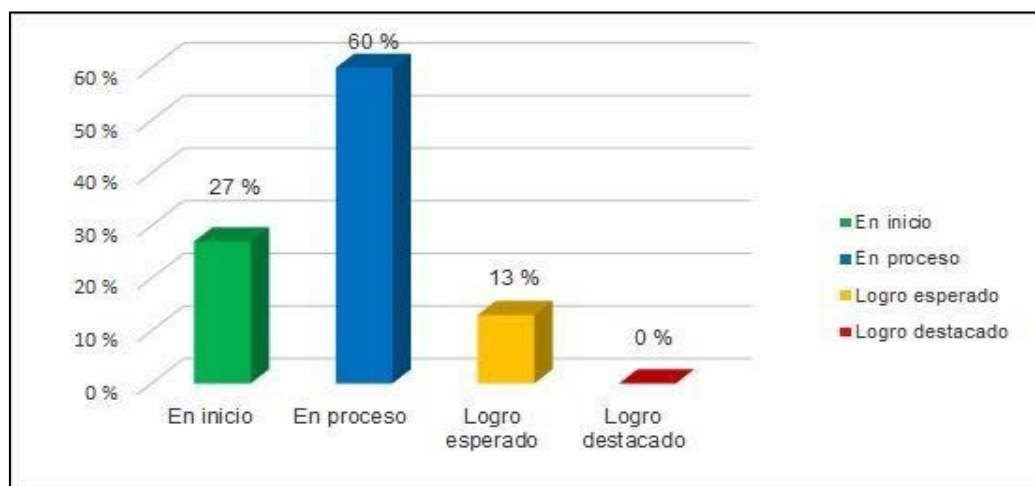
*Sesión 03: Jugando me desplazo libremente II*

Nivel	fi	%
<b>En inicio</b>	4	27
<b>En proceso</b>	9	60
<b>Logro esperado</b>	2	13
<b>Logro destacado</b>	0	0
<b>Total</b>	15	100

**Nota.** Resultados obtenidos de los estudiantes sobre la aplicación de los juegos didácticos para el medir el nivel de dominio corporal dinámico. Luego de la sesión “Jugando me desplazo libremente”

**Figura 4.**

*Sesión 03: Jugando me desplazo libremente II*





**Nota.** La figura presenta el porcentaje de estudiantes según el resultado de su aprendizaje de los juegos didácticos para el medir el nivel de dominio corporal dinámico, luego de la sesión “Jugando me desplazo libremente)

La tabla 6 y figura 4, se verifica que la mayoría de niños, se halla en el nivel de proceso, lo que nos permite darnos cuenta que la motricidad gruesa con lo que respecta a su dominio corporal dinámico (60%), el (27%) en el nivel de inicio y solo (13%) en nivel de logro destacado.

**Tabla 7.**

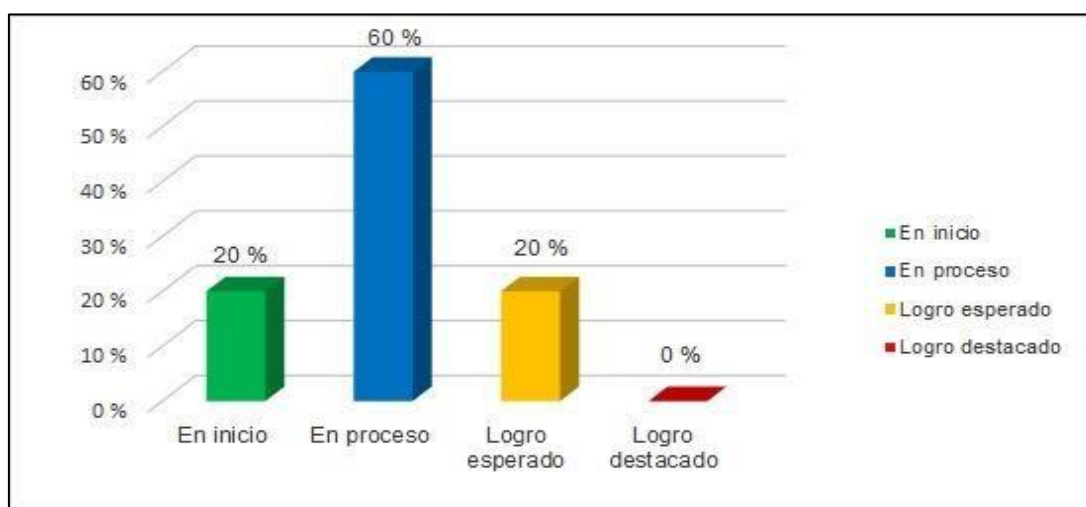
*Sesión 04: Saltamos con los dos pies juntos en el mismo lugar*

Nivel	fi	%
En inicio	3	20
En proceso	9	60
Logro esperado	3	20
Logro destacado	0	0
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Nota:** Resultados obtenidos de los estudiantes sobre la aplicación de los juegos didácticos para el medir el nivel de dominio corporal dinámico. Luego de la sesión “Saltamos con los dos pies juntos en el mismo lugar”

**Figura 5.**

*Sesión 04: Saltamos con los dos pies juntos en el mismo lugar*



**Nota.** La figura presenta un porcentaje estudiantes según el resultado de su aprendizaje de los Juegos didácticos para el medir el nivel de dominio corporal dinámico, luego de la sesión “Saltamos con los dos pies juntos en el mismo lugar”

La tabla 7 y figura 5, se verifica que la mayoría de los niños se halla en el nivel de proceso, es decir si mejoraron en su motricidad gruesa en cuanto a su dominio corporal dinámico (60%), la diferencia está distribuido en el nivel de inicio y logro esperado con (20%) cada uno.

### Coordinación

**Tabla 8.**

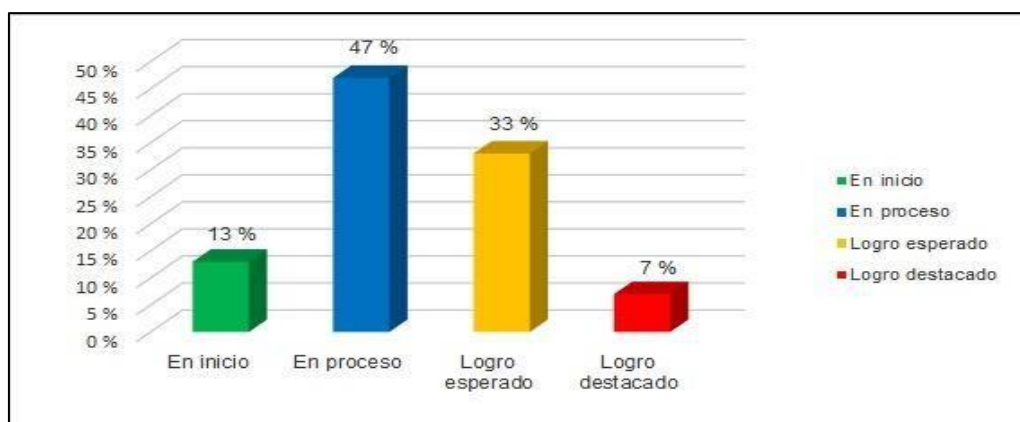
*Sesión 05: Jugando con mi coordinación*

Nivel	fi	%
En inicio	2	13
En proceso	7	47
Logro esperado	5	33
Logro destacado	1	7
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Nota.** Resultados obtenidos de los estudiantes sobre la aplicación de los juegos didácticos para medir la coordinación, luego de la sesión “Jugando con mi coordinación”

**Figura 6.**

*Sesión 05: Jugando con mi coordinación*



**Nota.** La figura presenta un porcentaje de estudiantes según el resultado de su aprendizaje de los juegos didácticos para medir el nivel de coordinación, luego de la sesión “Jugando con mi coordinación”

La tabla 8 y figura 6, se observa que la mayoría de los niños se encuentra en el nivel de proceso, es decir si mejoraron en su motricidad gruesa en cuanto a su coordinación (47%), y el (33%) en logro esperado, la diferencia se distribuyó entre logro destacado y nivel de inicio.

**Tabla 9.**

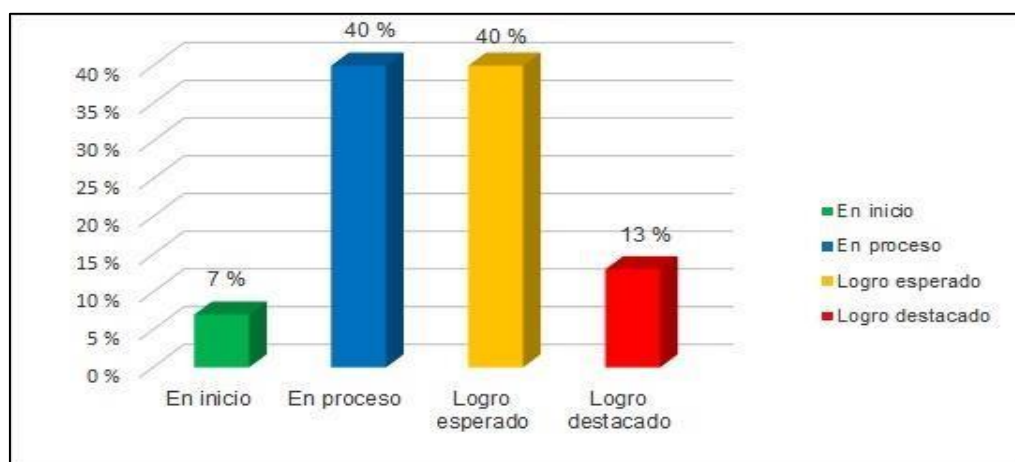
*Sesión 06: Jugando con mi coordinación II*

Nivel	fi	%
En inicio	1	7
En proceso	6	40
Logro esperado	6	40
Logro destacado	2	13
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Nota.** Resultados obtenidos de los estudiantes sobre la aplicación de los juegos didácticos para medir el nivel de coordinación, luego de la sesión “Jugando con mi coordinación”.

**Figura 7.**

*Sesión 06: Jugando con mi coordinación II*



**Nota.** La figura presenta un porcentaje de estudiantes según el resultado de su aprendizaje de los juegos didácticos para medir el nivel de coordinación, luego de la sesión “Jugando con mi coordinación”

La tabla 9 y figura 7, se observa que la mayoría de niños se halla en el nivel de proceso, es decir si mejoraron en su motricidad gruesa en cuanto a su coordinación (40%) y en nivel de logro esperado el (40%) la diferencia se distribuyó en el nivel de logro destacado y nivel de inicio.

**Tabla 10.**

*Sesión 07: Lanzado la pelota en diferentes direcciones*

Nivel	fi	%
En inicio	1	7
En proceso	4	27
Logro esperado	8	53
Logro destacado	2	13
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Nota.** Resultados obtenidos de los estudiantes sobre la aplicación de los juegos didácticos para medir el nivel coordinación, luego de la sesión “Lanzando la pelota en diferentes direcciones”

**Figura 8.**

*Sesión 07: Lanzado la pelota en diferentes direcciones*



**Nota.** La figura presenta un porcentaje de estudiantes según el resultado de su aprendizaje de los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa, luego de la sesión “Lanzando la pelota en diferentes direcciones”

La tabla 10 y figura 8, se verifica que la mayoría de niños se halla en el nivel de logro esperado, es decir si mejoraron en su motricidad gruesa en cuanto a su coordinación (53%) y en nivel de logro esperado el (27%) la diferencia se distribuyó en el nivel logro destacado y nivel de inicio.

**Tabla 11.**

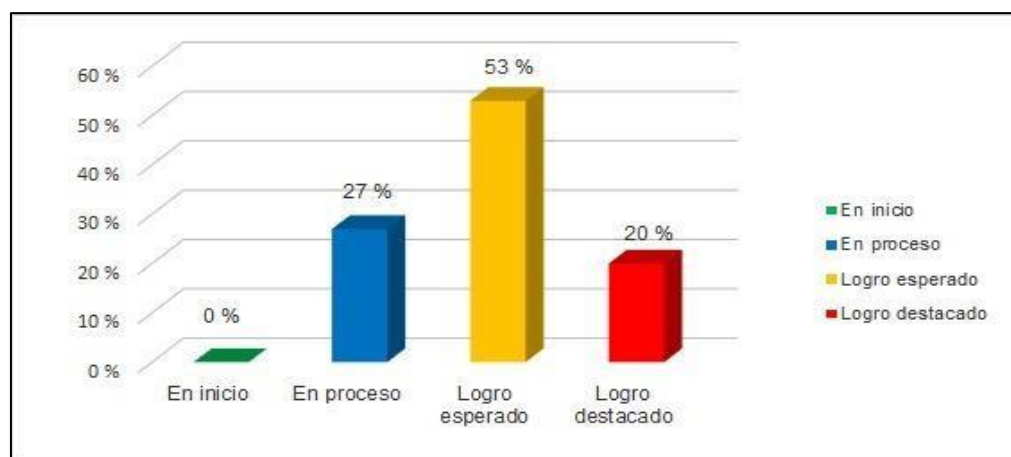
*Sesión 08: Salta en un pie tres o más veces sin apoyo*

Nivel	fi	%
<b>En Inicio</b>	0	0
<b>En proceso</b>	4	27
<b>Logro esperado</b>	8	53
<b>Logro destacado</b>	3	20
<b>Total</b>	15	100

**Nota.** Resultados obtenidos de los estudiantes sobre la aplicación de los juegos didácticos para medir el nivel de coordinación, luego de la sesión “Salta de un pie tres o más veces sin apoyo”

**Figura 9.**

*Sesión 08: Salta en un pie tres o más veces sin apoyo*



**Nota.** La figura presenta un porcentaje de estudiantes según el resultado de su aprendizaje de los juegos didácticos para medir el nivel de coordinación, luego de la sesión “Salta de un pie tres o más veces sin apoyo”

La tabla 11 y figura 9, se verifica que la mayoría de los niños se halla en el nivel de logro esperado, es decir si mejoraron en su motricidad gruesa en cuanto a su coordinación (53%), en nivel proceso el (27%) y en el nivel de logro destacado (20%).

**Tabla 12.**

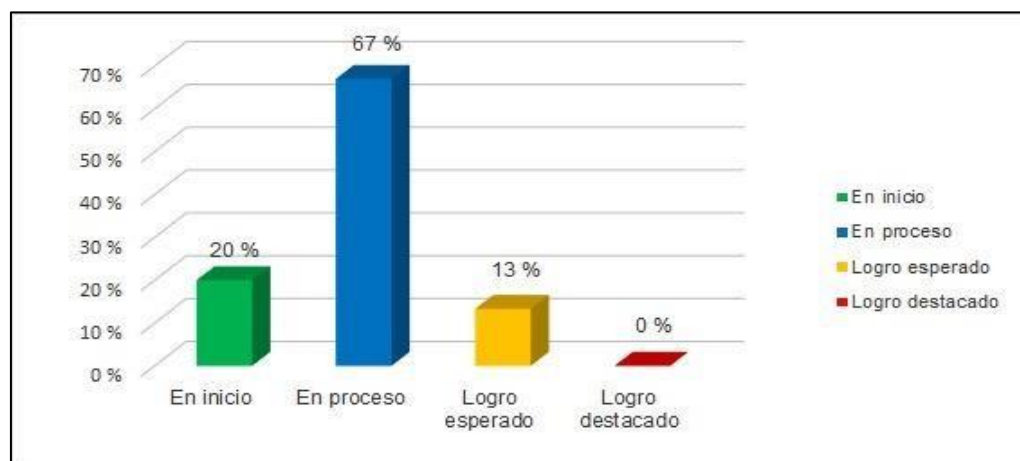
*Sesión 09: Saltando me divierto*

Nivel	fi	% En
<b>Inicio</b>	0	<b>0% En</b>
<b>proceso</b>	2	<b>13% Logro</b>
<b>esperado</b>	10	<b>67% Logro</b>
<b>destacado</b>	3	<b>20% Total</b>
15		100%

**Nota.** Resultados obtenidos de los estudiantes sobre la aplicación de los juegos didácticos para medir el nivel de coordinación, luego de la sesión “Saltando me divierto”

**Figura 10.**

*Sesión 09: Saltando me divierto*



**Nota.** La figura presenta un porcentaje de estudiantes según el resultado de su aprendizaje de los juegos didácticos para medir el nivel de coordinación, luego del a sesión “Saltando me divierto”

La tabla 12 y figura 10, se verifica que casi la totalidad de niños se halla en el nivel de proceso, es decir si perfeccionaron en su motricidad gruesa en cuanto a su coordinación (67%), en nivel de inicio (20%) y logro esperado (13%).

**Tabla 13.**

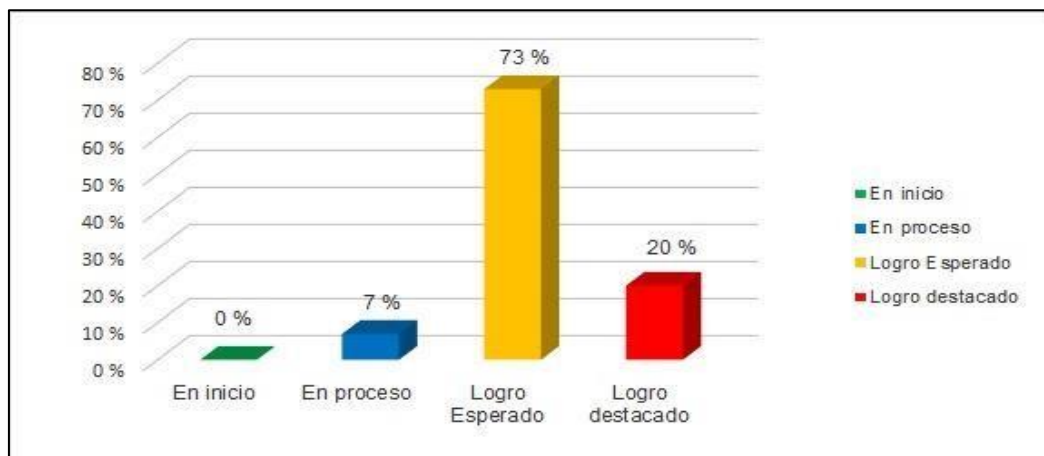
*Sesión 10: Subimos las escaleras jugando*

Nivel	fi	%
En Inicio	0	0
En proceso	1	7
Logro esperado	11	73
Logro destacado	3	20
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Nota.** Resultados obtenidos de los estudiantes sobre la aplicación de los juegos didácticos para medir el nivel coordinación, luego de la sesión “Subimos las escaleras jugando”

**Figura 11.**

*Sesión 10: Subimos las escaleras jugando*



**Nota.** La figura presenta un porcentaje de estudiantes según el resultado de su aprendizaje de los juegos didácticos para medir el nivel de coordinación, luego del a sesión “Subimos las escaleras jugando”

La tabla 13 y figura 11, se verifica que casi la totalidad de los niños se halla en el nivel de logro esperado, es decir si perfeccionaron en su motricidad gruesa en cuanto a su coordinación (73%), en nivel de logro destacado el (20%) y logro destacado (7%).

### Respiración y relajación

**Tabla 14.**

*Sesión 11: Jugando me relajo y respiro correctamente*

Nivel	fi	%
En Inicio	0	0
En proceso	0	0
Logro esperado	12	80
Logro destacado	3	20
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Nota.** Resultados obtenidos de los estudiantes sobre la aplicación de los juegos didácticos para medir el nivel de respiración y relajación, luego de la sesión “Jugando me relajo y respiro correctamente”

**Figura 12.**

*Sesión 11: Jugando me relajo y respiro correctamente*





**Nota.** La figura presenta un porcentaje de estudiantes según el resultado de su aprendizaje de los juegos didácticos para medir el nivel de respiración y relajación, luego de la sesión “Jugando me relajo y respiro correctamente”

La tabla 14 y figura 11, se verifica que casi la totalidad de los niños se halla en el nivel de logro esperado, es decir si mejoraron en su motricidad gruesa en cuanto a su coordinación (80%) y en nivel de logro destacado el (20%).

**5.1.3. Identificar el nivel de motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del Distrito de Casma, años 2020, a través de una posprueba.**

**Tabla 15.**

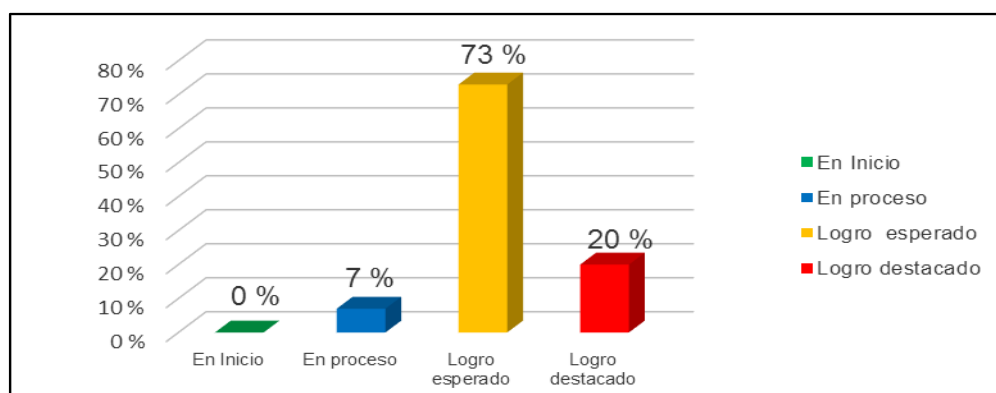
*Nivel de motricidad gruesa en la posprueba.*

<b>Nivel</b>	<b>fi</b>	<b>%</b>
<b>Inicio</b>	0	0
<b>En proceso</b>	1	7
<b>Logro esperado</b>	11	73
<b>Logro destacado</b>	13	20
<b>Total</b>	15	100

**Nota:** Escala valorativa de motricidad gruesa aplicada en estudiantes de 5 años.

**Figura 13.**

*Nivel de motricidad gruesa en la posprueba.*



**Nota:** Escala valorativa de motricidad gruesa aplicada en estudiantes de 5 años.

La tabla 15 y figura 13 muestran que solo el 73% de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1556 alcanzó un nivel de logro esperado, el 20% sobresalió con un nivel de logro destacado y solo el 7% permaneció en un nivel de proceso en la posprueba. De este modo, se puede afirmar que la mayoría de las estudiantes consiguió un nivel de logro esperado en el desarrollo de su motricidad gruesa después de aplicar los juegos didácticos.

#### 5.1.4. Comparar el nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del Distrito de Casma, en la preprueba y posprueba

**Tabla 16.**

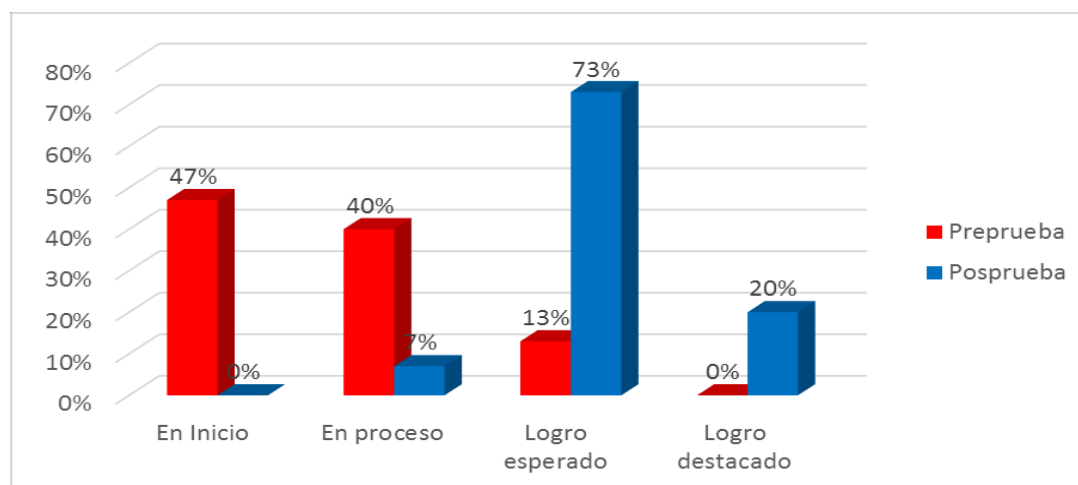
*Comparación general entre el Preprueba y posprueba sobre la motricidad gruesa en los niños de cinco años de educación inicial*

Nivel	Preprueba		Posprueba	
	fi	%	fi	%
En Inicio	7	47	0	0
En proceso	6	40	1	7
Logro esperado	2	13	11	73
Logro destacado	0	0	3	20
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

**Nota.** La tabla representa los resultados de la comparación de la preprueba y posprueba sobre la motricidad gruesa en los niños de cinco años de educación inicial.

**Figura 14.**

*Comparación general entre la preprueba y posprueba sobre la motricidad gruesa en los niños de cinco años de educación inicial*



**Nota.** Esta figura presenta un porcentaje de estudiantes según el resultado de pre prueba y posprueba.

La tabla 16 y figura 14 muestran que en la preprueba el 47% estaba en nivel de inicio, el 40% en proceso y solo el 13% nivel de logro esperado, pero luego de aplicar los juegos didácticos en la posprueba, el 73% de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1556 alcanzó un nivel de logro esperado, el 20% sobresalió con un nivel de logro destacado y solo el 7% permaneció en un nivel de inicio. De este modo, se puede afirmar que la mayoría de las estudiantes consiguió un nivel de logro esperado en el desarrollo de su motricidad gruesa después de aplicar los juegos didácticos.

**5.1.5. Determinar si la aplicación de los Juegos Didácticos mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del Distrito de Casma, año 2020.**

**Comprobación de la hipótesis: Prueba de rangos de Wilcoxon.**

**Tabla 17.**

*Resultados de la prueba de rangos de Wilcoxon.*

	N	Rango promedio	Suma de rangos
POSPRUEBA - PREPRUEBA Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	0.00	0.00
PRUEBA Rangos positivos	15 <sup>b</sup>	8.00	150.00
Empates	0 <sup>c</sup>		
Total	15		

a. POSPRUEBA < PREPRUEBA

b. POSPRUEBA > PREPRUEBA

c. POSPRUEBA = PREPRUEBA

*Nota:* Base de datos procesada en el programa SPSS versión 25.0.

**Tabla 18.**

*Estadísticos de prueba.*

	POSPRUEBA - PREPRUEBA
Z	-3,508 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	.001

- a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo
- b. Se basa en rangos negativos.

---

Fuente: Base de datos procesada en el programa SPSS versión 25.0.

La tabla 17 muestra que los estadísticos de la prueba de rangos de Wilcoxon estiman una significancia asintótica bilateral de valor  $p=0.001$  y como este valor es menor al 5% del nivel de confianza ( $p<0.005$ ), entonces se asume la existencia de diferencias significativas a favor de la posprueba, lo cual también permite afirmar que la aplicación de los juegos didácticos tuvo pertinencia y efectividad en los estudiantes.

Entonces los resultados de la prueba de hipótesis permitieron asumir que la hipótesis nula ( $H_0$ ) se rechaza y la hipótesis alternativa ( $H_1$ ). Por lo tanto, se concluye que la aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma, año 2020.

## **5.2 Análisis de resultados**

### **5.2.1. Identificar el nivel motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma antes de aplicar el juego didáctico.**

El resultado de la preprueba denota que el 47% de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1556 estaba en un nivel de inicio en el desarrollo de su motricidad gruesa, mientras que el 40% se encontraba en un nivel de proceso antes de aplicar los juegos didácticos en las sesiones de aprendizaje (Tabla y figura N° 05), el resultado anterior se relaciona con el resultado de la investigación precedente de Ramírez (2016). En esta investigación se diagnosticó que el 50% de los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado SET Pequeños Angelitos del pueblo niñas Miraflores Bajo alcanzó calificación B, es decir, la mayoría estaba en nivel de proceso de su motricidad gruesa; mientras que, el 25% obtuvo calificación C, es decir, algunos estudiantes estaban en nivel de inicio de su motricidad gruesa en la preprueba.

En ambas investigaciones, los resultados demuestran que los estudiantes estaban iniciando el desarrollo de su motricidad gruesa. Los porcentajes de las dos investigaciones fueron muy similares, casi iguales, ya que los estudiantes de ambos estudios estaban en un nivel de inicio. En cuanto a la metodología utilizada, las dos investigaciones emplearon un diseño pre experimental, es decir, aplicaron la preprueba en un solo grupo de estudio.

Así también, los estudiantes que participaron en ambas investigaciones pertenecían a contextos demográficos similares, pero tenían diferencias notables de edad dado que los estudiantes que participaron en la investigación de Ramírez (2016) tenían dos años, mientras que los estudiantes que formaron la muestra de esta investigación tenían cinco años. No obstante, esto no tuvo influencia en los resultados presentados en las investigaciones, dado que los dos representaron una situación problemática que debía afrontarse y solucionarse con la aplicación de una estrategia. En ambos estudios, se consideró la aplicación de juegos didácticos.

Montagud (2020), menciona que la motricidad gruesa implica conjuntos musculares grandes que empiezan a desarrollarse desde la temprana edad. Su desarrollo es prolongado y progresivo, aunque, si no se pone en práctica o se realizan ejercicios cuyo objetivo consiste en mejorar esta capacidad, se puede presentar problemas y dificultades en el desarrollo de esta motricidad. El aporte de este teórico se relaciona con el resultado de la preprueba porque los niños y niñas de cinco años estaban iniciando el desarrollo de su motricidad gruesa, es decir, los estudiantes tenían un nivel bajo de motricidad gruesa y esto se explica porque probablemente no participaban en actividades adecuadas para mejorar esta capacidad y esto con el tiempo podría conllevar a problemas y dificultades en su desarrollo. Por esta razón, se propuso la implementación de juegos didácticos en las sesiones de aprendizaje.

**5.2.2. Aplicar los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma.**

El resultado del objetivo general demuestra que el 47% de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1556 que estaba en nivel de inicio en la preprueba se redujo completamente en la posprueba. Por otro lado, el 13% que estaba en nivel de logro esperado en la preprueba, se superó hasta el 73% en la posprueba. De esta forma, se puede aseverar que la mayoría de estudiantes consiguió el nivel de logro esperado en el desarrollo de su motricidad gruesa al término de este estudio. se relaciona con el resultado de la investigación precedente de Gamarra (2016). En esta investigación se determinó que el 100% de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 274 Ticllos – Bolognesi que estaba en nivel de inicio en la preprueba se redujo completamente en la posprueba. Por otra parte, los estudiantes mejoraron significativamente dado que el 53% alcanzó el nivel de logro esperado e incluso el 73% sobresalió con el nivel de logro destacado en la posprueba, teniendo en cuenta que ningún estudiante estaba en ninguno de estos niveles en la preprueba. De este modo, se puede asumir que la mayoría de estudiantes de la investigación de Gamarra (2016) consiguió el nivel de logro esperado en el desarrollo de su motricidad gruesa al culminar esta investigación.

Los resultados de ambas investigaciones demuestran que los estudiantes mejoraron su nivel de motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos didácticos. Los porcentajes de las dos investigaciones demuestran superioridad por encima del 50% en el nivel de logro esperado, aunque cabe resaltar que el resultado de esta investigación tiene mayor predominancia en este nivel. En cuanto a la metodología utilizada, las dos investigaciones emplearon un diseño pre experimental, es decir, aplicaron la preprueba, luego la estrategia y finalmente la posprueba en un solo grupo de estudio. Asimismo, las muestras que participaron en ambas investigaciones cuentan



con características similares, pues tenían cinco años y se encontraban en el mismo nivel educativo.

La única diferencia de ambas investigaciones es que las muestras pertenecían a diferentes contextos demográficos. La investigación de Gamarra (2016) se desarrolló en una zona rural, mientras que esta investigación se desarrolló en una zona urbano-marginal. Sin embargo, esto no tuvo mayor efecto en los resultados presentados en las investigaciones, dado que ambos fueron significativos.

Chimeno (2018) nos indica que la motricidad trata del control que tiene el ser humano con su propio cuerpo, conocido comúnmente como un mando completo ya que la acción lo ejercen todo el cuerpo, siendo más complicado que los movimientos a través del gesto o movimientos a la vez abarcar aspectos como la coordinación. El aporte de este teórico se relaciona con el resultado del objetivo general porque los niños y niñas de cinco años mejoraron óptimamente su nivel de motricidad gruesa y esto implica que los estudiantes fueron capaces de comprender su esquema corporal de manera global, dado que no solo ejecutaron movimientos de manera mecánico, sino que, los movimientos que desarrollaron en las actividades con los juegos didácticos fueron más coordinados, espontáneos e intuitivos.

El resultado de la aplicación de los juegos didácticos en las sesiones de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años demuestra que el 40% de los estudiantes estaba en un nivel de proceso en la primera sesión. En la aplicación de sesiones posteriores se constató que los estudiantes mejoraron hacia un nivel de logro esperado, tal es así que el 40% alcanzó un nivel de logro esperado en la sexta sesión. En la última sesión de aprendizaje se comprobó que el 80% de los niños y niñas de cinco años alcanzó un nivel de logro esperado e incluso

el 20% sobresalió con un nivel de logro destacado. el resultado anterior se relaciona con el resultado de la investigación precedente de Agramonte (2018). En esta investigación también se aplicaron juegos didácticos a través de las sesiones de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa Particular “San Francisco de Asís” Chulucanas. En la aplicación de la primera sesión se identificó que el 62% de los estudiantes de tres años estaban en el nivel de inicio. Sin embargo, después de aplicar las últimas sesiones, particularmente, en la décima sesión se constató que el 92% alcanzó el nivel de logro esperado. Este resultado final puso en evidencia que la aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de educación inicial.

En las dos investigaciones, los resultados demuestran que la aplicación de los juegos didácticos tuvo pertinencia y efectividad para que los estudiantes mejoren su nivel de motricidad gruesa. Los porcentajes de las ambas investigaciones demuestran mejoras progresivas, es decir, los estudiantes que estaban en un nivel de inicio transitaron a un nivel de proceso, mientras que, al finalizar la aplicación de las sesiones de aprendizaje se verificó que la mayoría alcanzó un nivel de logro esperado. En cuanto a la metodología utilizada, las dos investigaciones emplearon un diseño pre experimental, es decir, aplicaron la estrategia didáctica a un solo grupo de estudio.

Asimismo, los estudiantes que participaron en ambas investigaciones pertenecían a contextos demográficos similares, pero tenían diferencias notables de edad, dado que los estudiantes que participaron en la investigación de Agramonte (2018) tenían tres años, mientras que los estudiantes que formaron la muestra de esta

investigación tenían cinco años. Sin embargo, esto tampoco tuvo efecto en los resultados presentados, puesto que los estudiantes de ambas investigaciones mejoraron su motricidad gruesa, gracias a la aplicación de los juegos didácticos.

Agramonte (2018), el juego didáctico es una estrategia didáctica-participativa que se aplica en el proceso enseñanza-aprendizaje para desarrollar en los niños sus capacidades afectivas, motoras e intelectuales, también métodos de dirección y conducta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. El aporte de este teórico se relaciona con los resultados de la aplicación de los juegos didácticos porque los niños y niñas de cinco años lograron mejorar su capacidad de motricidad gruesa y esto implica que la estrategia utilizada fue pertinente y efectiva para lograr desarrollar esta capacidad motora en los estudiantes, dado que demostraron mayor determinación y decisión en cada uno de sus movimientos durante la ejecución de las once sesiones de aprendizaje.

### **5.2.3. Identificar el nivel de motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma después de aplicar el juego didáctico.**

Se demostraron diferencias muy notorias, antes y después de aplicar el juego didáctico como estrategia, así el resultado de la posprueba denota que el 73% de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1556 alcanzó un nivel de logro esperado en el desarrollo de su motricidad gruesa y solo el 20% sobresalió con un nivel de logro destacado después de aplicar los juegos didácticos en las sesiones de aprendizaje, el resultado anterior se relaciona con el resultado de la investigación precedente de Ramírez (2016). En esta investigación se constató que el 75% de los niños y niñas de 2 años en el programa no escolarizado SET Pequeños Angelitos del

pueblo niñas Miraflores Bajo logró calificación A, es decir, la mayoría alcanzó el nivel de logro esperado en su motricidad gruesa; mientras que, solo el 17% obtuvo calificación B, es decir, algunos estudiantes permanecieron en nivel de proceso de su motricidad gruesa en la posprueba.

En ambas investigaciones, los resultados demuestran que los estudiantes mejoraron su nivel de motricidad gruesa después de la aplicación de los juegos didácticos. Los porcentajes de las dos investigaciones fueron muy similares, casi iguales, ya que los estudiantes de ambos estudios alcanzaron un nivel de logro esperado. En cuanto a la metodología utilizada, las dos investigaciones emplearon un diseño pre experimental, es decir, aplicaron la posprueba en un solo grupo de estudio.

Así también, los estudiantes que participaron en ambas investigaciones pertenecían a contextos demográficos similares, pero tenían diferencias notables de edad dado que los estudiantes que participaron en la investigación de Ramírez (2016) tenían dos años, mientras que los estudiantes que formaron la muestra de esta investigación tenían cinco años. Sin embargo, esto no tuvo mayor efecto en los resultados presentados en las investigaciones, dado que los dos fueron significativos.

Quicios (2018) menciona que la motricidad gruesa viene a ser las habilidades que el infante va a ir adquiriendo y que, por lo tanto. Abarca movimientos en grandes grupos de músculos a parte que mantendrá el equilibrio y mucha más fuerza, agilidad. El aporte de este teórico se relaciona con el resultado de la posprueba porque los niños y niñas de cinco años mejoraron de manera óptima su nivel de motricidad gruesa y esto implica que los estudiantes adquirieron una comprensión global de sus músculos y de

esta forma, fueron capaces de realizar movimientos ágiles y equilibrados con fuerza y velocidad dosificada de acuerdo a cada una de las actividades que desarrollaban a través del juego didáctico.

#### **5.2.4. Comparar el nivel de motricidad gruesa en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 1556 “Angelitos de Jesús” del Distrito de Casma, en la preprueba y posprueba.**

La tabla 16 y figura 14 muestran que, en la preprueba, el 47% estaba en nivel de inicio, el 40% en proceso y solo el 13% nivel de logro esperado, pero luego de aplicar los juegos didácticos en la posprueba, el 73% de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1556 alcanzó un nivel de logro esperado, el 20% sobresalió con un nivel de logro destacado y solo el 7% permaneció en un nivel de inicio. De este modo, se puede afirmar que la mayoría de las estudiantes consiguió un nivel de logro esperado en el desarrollo de su motricidad gruesa después de aplicar los juegos didácticos.

Los resultados se asemejan con lo encontrado por Agramonte (2018), en su tesis titulado *“El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular San Francisco De Asís Del Distrito De Chulucanas, En El Año 2015”*. Donde encontró que después de la aplicación del juego didáctico, en la posprueba obtuvieron como resultado que el (92 %) se encuentra en el nivel de logro y solo un (8 %) está en proceso, esto evidencia que el juego didáctico como estrategia, sí mejora la motricidad gruesa en los niños y niñas de 3 años de educación inicial.

Los resultados se asemejan con lo encontrado por Estela (2018), en su tesis titulado “*El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca*”, realizado en Chiclayo. Donde encontró que los niños y niñas de 5 años lograron 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.

Por lo tanto, luego de comparar los juegos didácticos con la preprueba y posprueba los resultados muestran un cambio en cuanto a los niveles de desarrollo de la motricidad gruesa, donde la mayoría de las estudiantes consiguió un nivel de logro esperado en el desarrollo de su motricidad gruesa después de aplicar los juegos didácticos. Por lo que, se afirma que los la aplicación de los juegos didácticos si mejoraron la motricidad gruesa de los niños de la institución educativa N° 1556.

**5.2.5. Determinar si la aplicación del os juegos Didácticos mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1556 “Angelitos de Jesús” del Distrito de Casma, años 2020.**

**Comprobación de la hipótesis**

La tabla 17 muestra que los estadísticos de la prueba de rangos de Wilcoxon estiman una significancia asintótica bilateral de valor  $p=0.001$  y como este valor es menor al 5% del nivel de confianza ( $p<0.005$ ), entonces se asume la existencia de diferencias significativas a favor de la posprueba, lo cual también permite afirmar que la aplicación de los juegos didácticos tuvo pertinencia y efectividad en los estudiantes.

Entonces los resultados de la prueba de hipótesis permitieron asumir que la hipótesis nula ( $H_0$ ) se rechaza y la hipótesis alternativa ( $H_1$ ). Por lo tanto, se concluye que la aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma, año 2020.

Los resultados se asemejan con lo encontrado por Pino (2019), en su tesis titulado “*El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n°389/MX- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018*”. El estadístico que utilizó para obtener el resultado a la Hipótesis General fue el T Student. Llego a la conclusión que la aplicación del juego como estrategia didáctica influye para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°389/Mx- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018.

Los resultados se asemejan con lo encontrado por Arzola (2018), en su tesis Titulado “*Los juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años*”, realizado en Lima. Donde encontró que, con respecto a la aplicación de los juegos motores, los resultados fueron positivamente satisfactorios logrando fortalecer la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051 - Carabaylo, 2017.

Los resultados se asemejan con lo encontrado por Gamarra (2016) en su tesis titulado “*Juego en los sectores con enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial*”

N° 274 De Ticllos, Bolognesi, 2016”, realizado en Huaraz. Encontró que los juegos en sectores intervienen significativamente en el desarrollo de psicomotricidad en los niños (as) de 05 años de edad. En la preprueba el 100% de niños y niñas se ubican en el nivel deficiente. Mientras que la posprueba el 53% de niños y niñas se ubican en el nivel bueno y un 47% se encuentran ubicados en el nivel Muy bueno; el  $p = 0,000$  y es  $< 0,05$ ; mejorando la coordinación viso motora, el tono corporal y el grafo motriz.

Los resultados se asemejan con lo encontrado por Ramírez (2016), es su tesis titulada *“Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 años de edad en el programa no escolarizado de educación inicial set pequeños angelitos pueblo niñas Miraflores bajo en el distrito de Chimbote en el año 2014”*. Donde encontró que después de la preprueba los alumnos tienen un bajo nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, porque 25% de niños y niñas obtuvieron C, además el 50 % obtuvo B y solo el 25% obtuvo A. luego se aplicó la estrategia didáctica durante 15 sesiones de aprendizaje. Posterior eso aplicó un pos test, los resultados fueron como se muestra: Con el 75% obteniendo A, el 17% obteniendo una calificación de B y sólo el 8% obtuvo C. Con los resultados obtenidos concluye que se confirma la hipótesis de investigación que con los juegos lúdicos basadas en un enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejoró significativamente la motricidad gruesa.

Por lo tanto, se afirma que, luego de rechazar la hipótesis nula, se acepta que la aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma, año 2020.



## **VI. CONCLUSIONES**

### **5.1 Conclusiones**

- EL juego didáctico como estrategia posee efectos de gran significancia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 Angelitos de Jesús del distrito de Casma - Casma, en el año 2021. Así se demostró cuando se comparó los resultados de la preprueba y posprueba y la comprobación de las respectivas hipótesis.
- Antes de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia los niños y niñas mostraron un nivel de motricidad gruesa, el cual luego de evaluar las cuatro determinantes de la motricidad gruesa, se determinó que es bajo, porque la en su mayoría los niños y niñas aún no habían logrado desarrollar su motricidad gruesa, siendo así que el 60% tenían dificultades en su dominio corporal dinámico, encontrándose en un nivel de proceso, asimismo en su coordinación el 47%, mientras que respiración el 67% estaba en un nivel de inicio y en lo que pertenece a su relajación el 47% se encuentra en el nivel de inicio.
- Los niños y niñas después la aplicación del juego didáctico como estrategia para mejorar el nivel de la motricidad gruesa, muestran, que, si mejoró de manera significativa su dominio corporal dinámico, porque el 60% llegó a un nivel de proceso, en su coordinación el 73% alcanzó un nivel de logro esperado, en cuanto a la respiración el 80% un nivel de logro esperado y en lo referente a su relajación el 80% alcanzó un nivel de logro esperado. Los resultados

obtenidos son consistentes tal como se puede ver en los estadísticos descriptivos, ya que se observa que el promedio en su dominio corporal dinámico, coordinación, respiración y en su relajación hubo una ampliación considerable, situándose en un alto nivel.

- También, en lo que concierne a la respiración y relajación ningún niño se encuentra en nivel de inicio.
- Se observa, por los resultados registrados y por la prueba de hipótesis que existen discrepancias relevantes entre el nivel de la motricidad gruesa de antes y después de aplicar la propuesta del juego didáctico como estrategia para mejorar la motricidad gruesa, lo que determina que el juego didáctico si mejoró la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años de educación inicial en cuanto a su nivel de coordinación, dominio corporal dinámico, su relajación y en su respiración.
- Los juegos didácticos que favorece a mejorar y desarrollar las habilidades motrices gruesas de los niños y niñas de cinco años de educación inicial de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa N° 1556 angelitos de Jesús del distrito de Casma - Casma, en el año 2021, son los juegos didácticos como: el juego de ejercicio o funcional y el juego simbólico.

## **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS**

### **Recomendaciones**

- ✓ Se recomienda a los docentes aplicar los juegos didácticos como estrategia para mejorar la motricidad gruesa de los niños y niñas de 5 años, porque se demostró la aplicación si ayuda a mejorar la motricidad gruesa.
  
- ✓ Se recomienda a los docentes propiciar el estímulo natural de los niños hacia el juego, debido que son sus intenciones educativas que cubren la necesidad y los intereses de los niños, por lo que se debe dar una comprometida importancia al juego en esta época de su vida, ya que, mediante el juego, el niño va a lograr desarrollar sus habilidades.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilar, C. & Munayco, E. (2017). Ejercicios para mejorar la psicomotricidad fina en niños. Proyecto de investigación para optar el grado Académico de Bachiller en Educación. Huancavelica - Perú.

Armijos, P. (2012). La motricidad gruesa. Recuperado el 18 de mayo del 2018 de: <http://magalitaarmijosp.blogspot.com/>.

Arzola, S. (2018). Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial. Tesis para optar el grado académico de: maestra en educación. De la Escuela de posgrado de la Universidad César Vallejo. Línea de investigación innovaciones pedagógicas. Lima – Perú.

Baracco, N. (2011). Motricidad Y Movimiento. Recuperado el 01 de mayo del 2020 de: <https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>

Bautista, J. (2017). Teorías sobre el juego educativo y didáctico – primeras teorías hasta siglo xix. recuperado el 02 de mayo del 2020 de: <http://josemanuelbautista.net/2017/09/teorias-sobre-el-juego-educativo-y-didactico-primeras-teorias-hasta-siglo-xix/>

Campaña, M. (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. Trabajo de investigación presentado como requisito para optar por el título de: Licenciado(a) en Educación Preescolar. Universidad Santo Tomás – Educación a Distancia Facultad de Educación Licenciatura en Educación Preescolar CAU – Pasto. Putumayo - Colombia.

Castro, J.L. (2014), “Dimensiones de la psicomotricidad”, Costa Rica.

Chimeno, C. (2018). La motricidad fina y gruesa: Importancia para el desarrollo infantil. Recuperado el 01 de mayo del 2020 de: <https://blog.cognifit.com/es/motricidad/>

Córdova, N. (2017). juegos psicomotrices y la motricidad gruesa de los niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 307-Casma, 2017. Tesis para obtener el grado académico de: maestra en administración de la educación, escuela de posgrado, Universidad Cesar Vallejo. Casma - Perú.

De La Cruz, M. (2014). Importancia de la motricidad gruesa en el proceso de desarrollo de la dimensión corporal. Corporación Universitaria Minuto de Dios – Seccional Bello. Recuperado el 12 de mayo del 2020 de: [https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3249/TLPI\\_CruzLuz\\_2014.pdf](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3249/TLPI_CruzLuz_2014.pdf)

Deval, J. (2006). El desarrollo Humano. 7a ed. Madrid: Siglo XXI editores; 2006.p. 160.

Enciclopedia Ejemplos (2019). Ejemplos de Juegos Didácticos. Recuperado el 01 de mayo del 2020 de: <https://www.ejemplos.co/ejemplos-de-juegos-didacticos/>

Estela, J. (2018). El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la institución educativa 401 frutillo bajo – Bambamarca. Tesis para optar el título de licenciado en educación inicial. Universidad católica santo toribio de Mogrovejo. Chiclayo – Perú.

Fisiofocus (2019). La importancia de la fisioterapia en el desarrollo motor infantil - 5/12/2019. Recuperado el 23 de mayo del 2020 de: <https://www.fisiofocus.com/es/articulo/importancia-desarrollo-motor-ninos>

- Formainfancia (2019). Juego didáctico: cómo aprender jugando. Recuperado el 01 de mayo del 2020 de: <https://formainfancia.com/juego-didactico-beneficios-ejemplos/>
- Franco, L. (2015). Teorías del desarrollo motor. Unellez - V.P.D.S. subproyecto - desarrollo del aprendizaje motor. Universidad nacional experimental de los llanos occidentales Ezequiel Zamora. Barinas – Venezuela.
- Gil, P., Contreras, O. & Gómez, I. (2008). Habilidades Motrices en la Infancia y su desarrollo desde una educación física animada. Revista Iberoamericana de Educación. N.º 47 (2008), pp. 71-96
- Giménez, Y, (2003). Manual de los juegos didácticos para la lectura y la escritura En la primera etapa e Educación Básica. Trabajo de grado de Maestría no publicado. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Luis Beltrán Prieto Figueroa Barquisimeto.
- Gamarra, M. (2016). Juego en los sectores con enfoque socio-cognitivo para mejorar el desarrollo psicomotriz en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 274 de Tiellos, Bolognesi, 2016. Tesis para optar el título profesional de licenciado en educación inicial. Universidad católica los ángeles. Huaraz – Perú.
- García, E. (2018). Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de Inicial de la I.E. de aplicación IESPP “AMM” – Celendín. Tesis para obtener el Grado Académico de Maestro en Educación con mención en Docencia y Gestión de la Calidad. Universidad San Pedro Vicerrectorado académico escuela de posgrado facultad de educación y humanidades. Celendín – Perú.
- Gil, P., Contreras, O. & Gomez, I. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada, revista iberoamericana de educación. N.º 47 (2008), pp. 71-96. España.

- Hernández, R. (2003). Metodología de la Investigación. Artículo en internet. Recuperado el 15 de mayo del 2020 de: <http://www.metabase.net/docs/unibe/03624.html>.
- López, E. (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. Requisito previo para optar por el título de licenciada en estimulación temprana. Universidad técnica de Ambato facultad de ciencias de la salud carrera de estimulación temprana. Ambato - Ecuador.
- López, P. (2004). Población muestra y muestreo. Punto Cero. Comunicador Social Docente UCB-Cbba. Recuperado el 14 de mayo del 2020 de: [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-027620040001000122006](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-027620040001000122006).
- Márquez, G. (2008). Juego de reglas y de construcción. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos comunes en la primera infancia. Editorial España. pág. 256 Disponible en: <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>.
- Martines, V. (2010). Métodos de Investigación en Psicología. Resumen de diseño Preexperimental. UABC. Lic. en Psicología. Universidad Autónoma de Baja California.
- Montagud, N. (2020). Tipos de motricidad (gruesa y fina) y sus características. Recuperado el 01 de mayo del 2020 de: <https://psicologiaymente.com/salud/tipos-de-motricidad>
- OMS (2020). Salud de la madre, el recién nacido, del niño y del adolescente. Recuperado el 12 de mayo del 2020 de: [https://www.who.int/maternal\\_child\\_adolescent/topics/child/development/es/](https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/child/development/es/)

- Oliveira, C. (2016). Jugar con las diferentes lenguas: la actualización de los juegos en la educación física y la motricidad. *Revista de Ciencias del Deporte*.
- Pérez, P. & Merino, M. (2008). Actualizado: 2008. Definicion.de: Definición de juego. Recuperado el 08 de mayo del 2020 de: (<https://definicion.de/juego/>)
- Pérez, J. & Gardey, A. (2019). Actualizado: 2020. Definición de: Definición de motricidad. Recuperado el 08 de mayo del 2020 de: (<https://definicion.de/motricidad/>)
- Pino, R. (2019). El juego como estrategia didáctica para estimular la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial n°389/MX- P "Rio Seco" distrito de Ayacucho, 2018. Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Facultad de educación y humanidades escuela profesional de educación. Ayacucho – Perú.
- Ingenioso (2014). Beneficios de los juguetes didácticos. Recuperado el 08 de mayo del 2020 de: <https://www.ingeniosojuegos.com/quienes-somos/>
- Pérez, P. & Merino, M. (2009). Definición de niño. Recuperado el 08 de mayo del 2020 de: (<https://definicion.de/nino/>)
- Pérez, J. & Gardey, A. (2019). Motricidad. Recuperado el 01 de mayo del 2020 de: <https://definicion.de/motricidad/>
- Quicios, B. (2018). Psicólogo educativo, actividades para trabajar con los niños la motricidad gruesa. Recuperado el 02 de mayo del 2020 de: <https://www.guiainfantil.com/educacion/aprendizaje/actividades-para-trabajar-con-los-ninos-la-motricidad-gruesa/>



- Ramírez, W. (2016). Juegos lúdicos bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 2 años de edad en el programa no escolarizado de educación inicial set pequeños angelitos pueblo niñas Miraflores bajo en el distrito de Chimbote en el año 2014. Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial. Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Chimbote - Perú.
- Rodríguez, P. (2019). Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años. Trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación con mención en educación inicial. Universidad pontificia universidad católica del ecuador, Quito-Ecuador.
- Rosada, S. (2017). Desarrollo de habilidades de motricidad gruesa a través de la clase de educación física, para niños de preprimaria. Previo a conferírsele el título y grado académico de licenciada en educación inicial y preprimaria. Universidad Rafael Landívar. La antigua Guatemala.
- Ruiz, L. (2019). Investigación experimental. Ingeniería Civil. Oaxaca de Juárez - Oaxaca.
- Securekids (2016). Los juegos didácticos: Un método de aprendizaje. Recuperado el 01 de mayo del 2020 de: <https://securekids.es/los-juegos-didacticos-un-metodo-de-aprendizaje/>
- Tapia, R. (2020). Desarrollo de habilidades motrices en los niños. Recuperado el 12 de mayo del 2020 de: <https://www.monografias.com/trabajos104/desarrollo-habilidades-motrices-ninos/desarrollo-habilidades-motrices-ninos.shtml>
- UDLA (2019). Escala de valoración, escala de actitudes o escala Likert. Procedimientos y técnicas de evaluación cualitativa. Recuperado el 26 de mayo del 2020 de: <https://docencia.udla.cl/wp-content/uploads/sites/60/2019/12/ficha-12.pdf>

ULADECH. (2021). Código de ética para la investigación, *Versión 004*. Aprobado por el acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N° 0037-2021-CU-ULADECH Católica, de fecha 13 de enero del 2021. <https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>

Vericat, A. & Bibiana, A. (2013). Orden El desarrollo psicomotor y sus alteraciones: Entre lo normal y lo patológico. Psychomotor development and its disorders: between normal and pathological development. Instituto de Desarrollo e Investigaciones Pediátricas "Prof. Dr. Fernando E. Viteri". Hospital de Niños Sor M. Ludovica. La Plata - Argentina.

Wigodski, J. (2010), Metodología de la Investigación. En Blogger. Recuperado el 14 de mayo del 2020 de: <http://metodologiaeninvestigacion.blogspot.com/2010/07/poblacion-y-muestra.html>

Yanez (2019), Investigación Explicativa: Características, Técnicas, Ejemplos. Recuperado el 19 de mayo del 2020 de: <https://www.lifeder.com/investigacion-explicativa/>

## ANEXOS

### Anexo 1 Documento de permiso de la Institución



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL**

Casma 25 de Marzo 2021.

**Carta s/n° - 2021-ULADECH CATOLICA**

Sr(a).  
Claudia Leyva Giraldo  
Director de la I.E N° 1556 "Angelitos de Jesús"  
Presente -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, Córdova Figueroa Susy Verónica con código de matrícula N° 0107171086, de la Carrera Profesional de Educación, ciclo IX, quien solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS Y NINAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 1556 ANGELITOS DE JESUS DEL DISTRITO DE CASMA - CASMA, EN EL AÑO 2021, durante los meses de marzo, abril, mayo y junio del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,



---

Apellidos y nombre  
DNI N° 41008184



CLAUDIA LEYVA GIRALDO  
DIRECTORA  
Firma y sello del Director (a) de I.E.

## Anexo 2 Consentimiento Informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

### Consentimiento informado

#### Formulario: De autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como objetivo determinar que la aplicación de los juegos didácticos para mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa N°1556 “Angelitos de Jesús” en el distrito de Casma, por ello el presente instrumento tiene como propósito medir la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años del nivel inicial como parte de una tesis que tiene como título Los Juegos Didáctico para mejorar la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa N°1556 “Angelitos de Jesús” el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 5 años y que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el instrumento de evaluación 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.

Si tiene dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta Susy Verónica Córdova Figueroa al celular: 990435529 o al correo wrease.39@gmail.com.

#### OBTENCIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Esther Mendoza Hualancho  
Nombre del participante

Mendoza Hualancho E  
Firme del participante

Susy Córdova Figueroa  
Nombre y apellidos

Susy Córdova  
Firma del investigador

Fecha: 20/04/21



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

## Consentimiento informado

### Formulario: De autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como objetivo determinar que la aplicación de los juegos didácticos para mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa N°1556 “Angelitos de Jesús” en el distrito de Casma, por ello el presente instrumento tiene como propósito medir la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años del nivel inicial como parte de una tesis que tiene como título Los Juegos Didáctico para mejorar la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa N°1556 “Angelitos de Jesús” el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 5 años y que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el instrumento de evaluación 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.

Si tiene dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta Susy Verónica Córdova Figueroa al celular: 990435529 o al correo wrease.39@gmail.com.

### OBTENCIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Thalia Rios Mejia  
Nombre del participante

  
Firma del participante

Susy Córdova Figueroa  
Nombre y apellidos

  
Firma del investigador

Fecha: 20/04/21



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

## Consentimiento informado

### Formulario: De autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como objetivo determinar que la aplicación de los juegos didácticos para mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa N°1556 "Angelitos de Jesús" en el distrito de Casma, por ello el presente instrumento tiene como propósito medir la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años del nivel inicial como parte de una tesis que tiene como título Los Juegos Didáctico para mejorar la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa N°1556 "Angelitos de Jesús" el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 5 años y que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el instrumento de evaluación 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.

Si tiene dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta Susy Verónica Córdova Figueroa al celular: 990435529 o al correo wrease.39@gmail.com.

### OBTENCIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Marula Hilla Huailpahuacqui  
Nombre del participante

[Firma]  
Firme del participante

Susy Córdova Figueroa  
Nombre y apellidos

[Firma]  
Firma del investigador

Fecha: 20/04/21



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

## Consentimiento informado

### Formulario: De autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como objetivo determinar que la aplicación de los juegos didácticos para mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa N°1556 "Angelitos de Jesús" en el distrito de Casma, por ello el presente instrumento tiene como propósito medir la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años del nivel inicial como parte de una tesis que tiene como título Los Juegos Didáctico para mejorar la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa N°1556 "Angelitos de Jesús" el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 5 años y que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el instrumento de evaluación 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.

Si tiene dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta Susy Verónica Córdova Figueroa al celular: 990435529 o al correo wrease.39@gmail.com.

### OBTENCIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Leidi Nathali Lavado Pereda  
Nombre del participante

  
Firma del participante

Susy Córdova Figueroa  
Nombre y apellidos

  
Firma del investigador

Fecha: 20/04/21



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

## Consentimiento informado

### Formulario: De autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como objetivo determinar que la aplicación de los juegos didácticos para mejora la motricidad gruesa en niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa N°1556 “Angelitos de Jesús” en el distrito de Casma, por ello el presente instrumento tiene como propósito medir la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años del nivel inicial como parte de una tesis que tiene como título Los Juegos Didáctico para mejorar la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa N°1556 “Angelitos de Jesús” el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 5 años y que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el instrumento de evaluación 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.

Si tiene dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta Susy Verónica Córdova Figueroa al celular: 990435529 o al correo wrease.39@gmail.com.

### OBTENCIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Amanda Marcelina Zacarias Collazos  
Nombre del participante

  
Firma del participante

Susy Verónica Córdova Figueroa  
Nombre y apellidos

  
Firma del investigador

Fecha: 20/04/21



## Anexo 3 Validez de Instrumento de recolección de datos

### INFORME DE OPINION DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

#### I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Luna Calvo Ana Isabel

1.2. Grado Académico: Lic. En Educación Inicial

1.3. Profesión: Docente de Educación Inicial

1.4. Institución donde labora: I.E. N° 1556 "Angelitos de Jesús"

1.5. Cargo que desempeña: Profesora

1.6. Denominación del instrumento: Lista de cotejo para medir la motricidad gruesa de los niños.

1.7. Autor del instrumento: Córdoba Figueroa Susy Verónica.

1.8. Carrera: Educación Inicial

#### II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>I. Determinantes de la motricidad gruesa.</b>							
1. Camina libremente tratando de no chocar con sus compañeros, u objetos.	X		X		X		
2. Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido lento).	X		X		X		
3. Corre esquivando obstáculos	X		X		X		
4. Salta con ambos pies juntos en su sitio	X		X		X		
<b>II. Determinantes: Coordinación.</b>							
5. Camina en puntas con ambos pies.	X		X		X		
6. sobre líneas (rectas y curvas Camina) pintadas en el suelo.	X		X		X		
7. Camina utilizando diferentes direcciones atrás –adelante, derecha- izquierda.	X		X		X		
8. Salta con un solo pie.	X		X		X		

9. Salta desde una pequeña altura (30 cm)	X		X		X	
10. Sube y baja las escaleras alternando ambos pies y sin ayuda.	X		X		X	
<b>III. Determinantes: Respiración</b>						
11. Inhala y exhala correctamente.	X		X		X	
12. Al realizar el ejercicio inspira por la nariz.	X		X		X	
13. Al realizar el ejercicio espira por la boca.	X		X		X	
<b>III. Determinantes: Relajación</b>						
14. Se relaja cuando le hacen masajes.	X		X		X	
15. Se relaja escuchando una melodía	X		X		X	

**Otras observaciones generales:**

  
 L<sup>ic</sup>. Ana Isabel Lima Calvo  
 PROFESORA DE EDUCACIÓN SOCIAL  
 C.P.P. 32104863

\_\_\_\_\_  
 Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 32104863

## INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### I. DATOS GENERALES:

1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** ~~Usquiano~~ Morales Neri Magdalena

1.2. **Grado Académico:** Lic. En Educación Inicial

1.3. **Profesión:** Docente de Educación Inicial

1.4. **Institución donde labora:** I.E. N° 1556 "Angelitos de Jesús"

1.5. **Cargo que desempeña:** Profesora

1.6. **Denominación del instrumento:** Lista de cotejo para medir la motricidad gruesa de los niños.

1.7. **Autor del instrumento:** Córdova Figueroa Susy Verónica.

1.8. **Carrera:** Educación Inicial

### II. VALIDACIÓN:

#### Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>I. Determinantes de la motricidad gruesa.</b>							
1. Camina libremente tratando de no chocar con sus compañeros, u objetos.	X		X		X		
2. Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido lento).	X		X		X		
3. Corre esquivando obstáculos	X		X		X		
4. Salta con ambos pies juntos en su sitio	X		X		X		
<b>II. Determinantes: Coordinación.</b>							
5. Camina en puntas con ambos pies.	X		X		X		
6. sobre líneas (rectas y curvas Camina) pintadas en el suelo.	X		X		X		
7. Camina utilizando diferentes direcciones atrás –adelante, derecha- izquierda.	X		X		X		
8. Salta con un solo pie.	X		X		X		

9. Salta desde una pequeña altura (30 cm)	X		X		X		
10. Sube y baja las escaleras alternando ambos pies y sin ayuda.	X		X		X		
<b>III. Determinantes: Respiración</b>							
11. Inhala y exhala correctamente.	X		X		X		
12. Al realizar el ejercicio inspira por la nariz.	X		X		X		
13. Al realizar el ejercicio espira por la boca.	X		X		X		
<b>III. Determinantes: Relajación</b>							
14. Se relaja cuando le hacen masajes.	X		X		X		
15. Se relaja escuchando una melodía	X		X		X		

Otras observaciones generales:

  
**Lic. Veri M. Urbina Morales**  
 DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL  
 C.P.N. 0532160380

Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 32106380

**INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Su apellido Lisette Sheila
- 1.2. **Grado Académico:** Lic. En Educación Inicial
- 1.3. **Profesión:** Docente de Educación Inicial
- 1.4. **Institución donde labora:** I.E. N° 1556 "Angelitos de Jesús"
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Profesora
- 1.6. **Denominación del instrumento:** Lista de cotejo para medir la motricidad gruesa de los niños.
- 1.7. **Autor del instrumento:** Córdova Figueroa Susy Verónica.
- 1.8. **Carrera:** Educación Inicial

**II. VALIDACIÓN:**

**Ítems correspondientes al Instrumento**

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>I. Determinantes de la motricidad gruesa.</b>							
1. Camina libremente tratando de no chocar con sus compañeros, u objetos.	X		X		X		
2. Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido lento).	X		X		X		
3. Corre esquivando obstáculos	X		X		X		
4. Salta con ambos pies juntos en su sitio	X		X		X		
<b>II. Determinantes: Coordinación.</b>							
5. Camina en puntas con ambos pies.	X		X		X		
6. sobre líneas (rectas y curvas Camina) pintadas en el suelo.	X		X		X		
7. Camina utilizando diferentes direcciones atrás –adelante, derecha- izquierda.	X		X		X		
8. Salta con un solo pie.	X		X		X		

9. Salta desde una pequeña altura (30 cm)	X		X		X	
10. Sube y baja las escaleras alternando ambos pies y sin ayuda.	X		X		X	
<b>III. Determinantes: Respiración</b>						
11. Inhala y exhala correctamente.	X		X		X	
12. Al realizar el ejercicio inspira por la nariz.	X		X		X	
13. Al realizar el ejercicio expira por la boca.	X		X		X	
<b>III. Determinantes: Relajación</b>						
14. Se relaja cuando le hacen masajes.	X		X		X	
15. Se relaja escuchando una melodía	X		X		X	

Otras observaciones generales:



Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 42055301

## INFORME DE OPINION DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

### I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** León Durand Libia Rita
- 1.2. **Grado Académico:** Lic. En Educación Inicial
- 1.3. **Profesión:** Docente de Educación Inicial
- 1.4. **Institución donde labora:** I.E. "César Abraham Vallejo"
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Profesora
- 1.6. **Denominación del instrumento:** Lista de cotejo para medir la motricidad gruesa de los niños.
- 1.7. **Autor del instrumento:** Córdova Figueroa Susy Verónica.
- 1.8. **Carrera:** Educación Inicial

### II. VALIDACION:

#### Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>I. Determinantes de la motricidad gruesa.</b>							
1. Camina libremente tratando de no chocar con sus compañeros, u objetos.	X		X		X		
2. Camina siguiendo un ritmo determinado (rápido lento).	X		X		X		
3. Corre esquivando obstáculos	X		X		X		
4. Salta con ambos pies juntos en su sitio	X		X		X		
<b>II. Determinantes: Coordinación.</b>							
5. Camina en puntas con ambos pies.	X		X		X		
6. sobre líneas (rectas y curvas Camina) pintadas en el suelo.	X		X		X		

7. Camina utilizando diferentes direcciones atrás -adelante, derecha- izquierda.	X		X		X	
8. Salta con un solo pie.	X		X		X	
9. Salta desde una pequeña altura (30 cm)	X		X		X	
10. Sube y baja las escaleras alternando ambos pies y sin ayuda.	X		X		X	
<b>III. Determinantes: Respiración</b>						
11. Inhala y exhala correctamente.	X		X		X	
12. Al realizar el ejercicio inspira por la nariz.	X		X		X	
13. Al realizar el ejercicio expira por la boca.	X		X		X	
<b>III. Determinantes: Relajación</b>						
14. Se relaja cuando le hacen masajes.	X		X		X	
15. Se relaja escuchando una melodía	X		X		X	

Otras observaciones generales:



Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 32103339



**Validez de contenido por juicio de expertos**

<b>VALIDEZ DE CONTENIDO POR JUICIO DE EXPERTOS</b>									
<b>ITEMS</b>	<b>JUECES EXPERTOS</b>				<b>Sxi</b>	<b>Mx</b>	<b>CVC1</b>	<b>Pei</b>	<b>CVtc</b>
	<b>JUEZ 1</b>	<b>JUEZ 2</b>	<b>JUEZ 3</b>	<b>JUEZ 4</b>					
<b>ITEM 1</b>	1	1	1	1	4	4	1	0.0039063	0.9960938
<b>ITEM 2</b>	1	1	1	1	4	4	1	0.0039063	0.9960938
<b>ITEM 3</b>	1	1	1	1	4	4	1	0.0039063	0.9960938
<b>ITEM 4</b>	1	1	1	1	4	4	1	0.0039063	0.9960938
<b>ITEM 5</b>	1	1	1	1	4	4	1	0.0039063	0.9960938
<b>ITEM 6</b>	1	1	1	1	4	4	1	0.0039063	0.9960938
<b>ITEM 7</b>	1	1	1	1	4	4	1	0.0039063	0.9960938
<b>ITEM 8</b>	1	1	1	1	4	4	1	0.0039063	0.9960938
<b>ITEM 9</b>	1	1	1	1	4	4	1	0.0039063	0.9960938
<b>ITEM 10</b>	1	1	1	1	4	4	1	0.0039063	0.9960938
<b>ITEM 11</b>	1	1	1	1	4	4	1	0.0039063	0.9960938
<b>ITEM 12</b>	1	1	1	1	4	4	1	0.0039063	0.9960938
<b>ITEM 13</b>	1	1	1	1	4	4	1	0.0039063	0.9960938
<b>ITEM 14</b>	1	1	1	1	4	4	1	0.0039063	0.9960938
<b>ITEM 15</b>	1	1	1	1	4	4	1	0.0039063	0.9960938
	<b>Conclusión: 0.90 &lt; CVC &lt; 1 ; validez y concordancia excelentes.</b>							<b>CVC</b>	<b>0.9961</b>

#### Anexo 4 Base de datos de la aplicación

##### *Base de datos sobre la motricidad gruesa antes de aplicar los juegos didácticos*

N°	ITEMS ESTUDIANTES	DOMINIO CORPORAL DINÁMICO				COORDINACIÓN						RESPIRACIÓN			RELAJACIÓN		TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	E1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	4
2	E2	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	9
3	E3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2
4	E4	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	8
5	E5	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	11
6	E6	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	4
7	E7	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12
8	E8	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	9
9	E9	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	7
10	E10	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	3
11	E11	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	3
12	E12	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	8
13	E13	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	9
14	E14	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3
15	E15	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	4

*Nota:* Resultados obtenidos de la aplicación de la preprueba para identificar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años.

*Base de datos de la aplicación de los juegos didácticos*

ESTUDIANTES	APLICACIÓN DE SESIONES CON JUEGOS DIDACTICOS										
	SESIÓN1	SESIÓN 2	SESION 3	SESIÓN 4	SESIÓN 5	SESIÓN 6	SESIÓN 7	SESIÓN 8	SESIÓN 9	SESIÓN1 0	SESIÓN 11
E1	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	2
E2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
E3	0	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
E4	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
E5	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3
E6	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2
E7	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
E8	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3
E9	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
E10	0	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2
E11	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2
E12	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
E13	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
E14	0	0	0	1	1	1	2	2	2	2	2
E15	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2

**Nota:** Resultados obtenidos de la aplicación de las sesiones de aprendizaje con juegos didácticos para ver el desarrollo de su motricidad gruesa a los niños de 5 años.

*Base de datos de la motricidad gruesa después de aplicar los juegos didácticos.*

N°	ITEMS ESTUDIANTES	DOMINIO CORPORAL DINÁMICO				COORDINACIÓN						RESPIRACIÓN			RELAJACIÓN		TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	E1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	12
2	E2	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12
3	E3	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	11
4	E4	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	12
5	E5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14
6	E6	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	10
7	E7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
8	E8	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	13
9	E9	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
10	E10	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	11
11	E11	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
12	E12	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	11
13	E13	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	11
14	E14	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	12
15	E15	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	11

*Nota:* Resultados obtenidos de la aplicación de posprueba para identificar la motricidad gruesa de los niños de 5 años

## Anexo 4 Actividades de aprendizajes

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 1

#### “Jugando me desplazarnos libremente”



#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : I.E.I. N° 1556 “Angelitos de Jesús”  
 1.2. SECCIÓN : “Amor”  
 1.3. EDAD : 5 años  
 1.4. TIEMPO : 45 min.



#### III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Antes Del Aprendizaje	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b>	<b>¿Qué materiales, recursos y espacios se usará en esta actividad de aprendizaje?</b>
-Organizar el espacio y tiempo de trabajo: ventilación y materiales.	Tarros, conos de plástico, juguetes usados

Enfoques Transversales			
Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<b>Enfoque Orientación al bien común</b>	Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades	Los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad

#### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Area	Competencia / Capacidades	Desempeño	Evidencia	Instrumento
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	- Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y voltaretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Participa en juegos de movimientos	Escala valorativa

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias/Actividades
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación:</b></p> <p>La docente invita a los niños y niñas a una asamblea; en la asamblea les indica que van a entonar una canción; “La batalla del movimiento”</p> <p>Esta es la batalla del movimiento, esta es la. A mover los pies sin parar un momento. A mover los pies sin parar un momento. A mover los pies sin parar un momento. Los pies, los pies, los pies. (Se indica cada parte del cuerpo de debe mantener en movimiento).</p> <p>Emplean la estrategia de coger un juguete, conos o tarros (En caso de no tener, trabajar con algún material que tienen en casa).</p> <p>Repiten por varias veces, por ello realizaremos la actividad “Jugando a desplazarnos libremente”, luego lo harán de manera concreta.</p> <p>¿Crees que puedes moverte un juguete?</p> <p>¿Ustedes creen que es fácil desplazarse con un objeto?</p> <p>¿Es importante jugar con juguetes?</p> <p>Mediante estas preguntas los niños y niñas llegarán al mencionar el propósito.</p> <p><b>Propósito y organización</b></p> <p>Se comunicará a los niños y niñas que todos aprenderán a participar en las actividades jugando y movilizándose de manera libre. Lo harán siguiendo las instrucciones.</p> <p>Propone acuerdos de convivencia para la ejecución de la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participar de manera libre y organizada</li> <li>- Escuchar las instrucciones con atención</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</b></p> <p>Explican de que los niños y niñas después de haber realizado actividades de calentamiento, deben realizar ejercicios con movimiento de sus cuerpos. Una vez que empiezan a coger dominio, practican más seguido y tratan de hacer cada vez las actividades, Tienen en cuenta que los juguetes deben cuidarlos y ser ordenados al trabajar.</p> <p>Posteriormente se formulan las siguientes preguntas: ¿Qué hemos observado? ¿Cómo se han organizado? ¿Por qué? ¿Qué han utilizado para desarrollar la actividad? ¿Qué es lo que más te gustó? ¿Cómo llevaron a cabo la actividad? Mediante las preguntas los niños y niñas, caminan, trotan, se desplazan libremente y juegan con sus juguetes, hacia la derecha, izquierda, arriba, abajo: Mantienen orden durante todo el espacio de trabajo; muestran dinamismo.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>Se reúnen en una asamblea para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas:</p> <p>¿Qué hemos realizado en la actividad?, ¿Por qué se trabajó con juguetes?, ¿Qué acciones de las realizadas son más importante?, ¿Por qué cumplieron las indicaciones?, ¿Les gustó las actividades realizadas?</p>

**Observaciones y sugerencias.**

---

---

---

DIRECTORA

---

PROFESORA DE AULA

## Escala Valorativa

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

-Comprende su cuerpo

-Se expresa corporalmente

**Desempeños:**

Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo

N°	Estudiantes	Jugando me desplazo libremente				NOTA
		C	B	A	AD	
01	Alumno 01	x				0
02	Alumno 02		x			1
03	Alumno 03	x				0
04	Alumno 04		x			1
05	Alumno 05			x		2
06	Alumno 06	x				0
07	Alumno 07			x		2
08	Alumno 08		x			1
09	Alumno 09		x			1
10	Alumno 10	x				0
11	Alumno 11	x				0
12	Alumno 12		x			1
13	Alumno 13		x			1
14	Alumno 14	x				0
15	Alumno 15		x			1

C = 0

B = 1

A = 2

AD = 3



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : 1556 “Angelitos de Jesús”  
 1.2. SECCIÓN : “Amor”  
 1.3. EDAD : 5 años  
 1.4. TIEMPO : 45 min.



### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“Camina diez pasos llevando un vaso de agua”



### III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DEL APRENDIZAJE	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b>	<b>¿Qué materiales, recursos y espacios se usará en esta actividad de aprendizaje?</b>
-Organizar el espacio y tiempo de trabajo: ventilación y materiales.	Vaso con agua

ENFOQUES TRANSVERSALES			
Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<b>Enfoque Orientación al bien común</b>	Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades	Los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad

### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS CAPACIDADES	EVALUACION		
		DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
Psicomotricidad	<b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b>  - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y voltaretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se desplaza llevando un objeto	Escala valorativa

## IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES
INICIO	<p><b>Motivación:</b> Organizamos a los estudiantes en equipos. Jugamos: <b>Juguemos en el bosque</b> Juguemos en el bosque, mientras que el lobo está Juguemos en el bosque, mientras que el lobo está Y mientras jugamos el lobo dirá Y mientras jugamos el lobo dirá “me estoy levantando” Juguemos en el bosque, mientras que el lobo está (BIS) ¿Cómo se llama el juego? ¿En qué creen que nos ayude el juego? ¿Cómo lo hicimos el juego?</p> <p><b>Propósito y organización</b> Se comunicará a los niños y niñas que todos aprenderán a participar en las actividades de desplazamiento Propone acuerdos de convivencia para la ejecución de la actividad: - Escuchar las instrucciones con atención</p>
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</b> Nos dirigimos al patio nos sentamos en círculo explicamos sobre qué tema se va a tratar, se tomará acuerdos con los niños. En el patio realizamos calentamiento del cuerpo mediante un juego. Al terminar el juego los niños se sientan para comenzar la actividad. Los niños forman una fila para comenzar con las actividades que vamos a realizar. La maestra pone una música y los niños llevan un vaso lleno de agua caminando 10 pasos, hacemos la misma actividad una y otra vez. Al final los niños repasan otra vez más para ver el resultado. Terminando de realizar la actividad nos echamos al piso, nos tapamos la cara con las manos, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos (Sonidos de aves, voces, el agua, etc.) Al terminar la actividad los niños se sientan y meditan sobre que se trató la clase</p>
CIERRE	<p>Se reúnen en una asamblea para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Para qué sirve lo que hemos aprendido? Con ayuda de n hermano mayor realizan la actividad de desplazarse de un lugar a otro con un vaso lleno de agua.</p>

## Observaciones y sugerencias

---



---



---

 DIRECTORA

---

 PROFESORA DE AULA

## Escala Valorativa

**Competencia:**  
**Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad**  
 -Comprende su cuerpo  
 -Se expresa corporalmente

**Desempeños:**  
 Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo

N°	Estudiantes	Camina diez pasos un levando un vaso e agua				NOTA
		C	B	A	AD	
01	Alumno 01	X				0
02	Alumno 02		X			1
03	Alumno 03		X			1
04	Alumno 04		X			1
05	Alumno 05			X		2
06	Alumno 06	X				0
07	Alumno 07			X		2
08	Alumno 08		X			1
09	Alumno 09		X			1
10	Alumno 10	X				0
11	Alumno 11	X				0
12	Alumno 12		X			1
13	Alumno 13		X			1
14	Alumno 14	X				0
15	Alumno 15		X			1

C = 0

B = 1

A = 2

AD = 3

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 4

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N°1556 “Angelitos de Jesús”  
 1.2. SECCIÓN : “Amor”  
 1.3. EDAD : 5 años  
 1.4. TIEMPO : 45 min.



### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“Saltamos con los dos pies juntos en el mismo lugar”

Antes Del Aprendizaje	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b>	<b>¿Qué materiales, recursos y espacios se usará en esta actividad de aprendizaje?</b>
- Organizar el espacio y tiempo de trabajo: ventilación y materiales.	onidos.

### III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Enfoques Transversales			
Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<b>Enfoque Orientación al bien común</b>	Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades	Los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad

### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

Área	Competencias / Capacidades	Evaluación		
		Desempeño	Evidencia	Instrumento
Psicomotricidad	<b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realizan saltos	Escala valorativa

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Estrategias/Actividades
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación:</b> La docente invita a los niños y niñas a una asamblea. Organizamos a los estudiantes en equipo. Cantamos y bailamos.</p> <p style="text-align: center;"><b>Cabeza, hombros, rodillas y pies</b></p> <p>Cabeza, hombros, rodillas y pies, rodillas, pies Cabeza, hombros, rodillas y pies, rodillas, pies Y ojos, orejas, boca y nariz. Cabeza, hombros, rodillas y pies, rodillas, pies A marchar todos a marchar (BIS)</p> <p><b>Saberes previos</b> ¿Cómo se llama la canción?</p> <p><b>Problematización:</b> ¿En qué crees que nos ayude la canción? ¿Qué parte de nuestros cuerpos trabajaron?</p> <p><b>Propósito y organización</b> Se comunicará a los niños y niñas que todos aprenderán a participar en las actividades saltando con dos pies en el mismo lugar. Propone acuerdos de convivencia para la ejecución de la actividad: - Participar de manera libre y organizada</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</b> Nos sentamos en círculo en el patio del salón y explicamos sobre el tema que se va tratar llegando a tomar acuerdos con los niños. En el patio realizamos calentamiento mediante un juego. Después de terminar el juego, los niños hacen una fila para comenzar con la actividad. Los niños se forman en fila, luego dibujamos un círculo en el patio y explicamos que deben saltar sin salir del círculo, explicamos la importancia de por qué están saltando en el círculo. Al finalizar los niños repasan otra vez para ver los resultados. Terminando de realizar la actividad nos echamos al piso, nos tapamos la cara con las manos, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos (Sonidos de aves, voces, el agua, etc.)</p>
<b>CIERRE</b>	<p>Se reúnen en una asamblea para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Para qué sirve lo que hemos aprendido? Con la ayuda de su mamá pueden realizar la actividad saliendo al parque y realizar un círculo y saltar dentro del círculo varias veces.</p>

#### Observaciones y sugerencias

---



---

\_\_\_\_\_  
DIRECTORA

\_\_\_\_\_  
PROFESORA DE AULA

## Escala Valorativa

**Competencia:**

**Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad**

- Comprende su cuerpo
- Se expresa corporalmente

**Desempeños:**

Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo

N°	Estudiantes	Saltamos con los dos pies juntos en el mismo lugar				NOTA
		C	B	A	AD	
01	Alumno 01	X				0
02	Alumno 02		X			1
03	Alumno 03		X			1
04	Alumno 04		X			1
05	Alumno 05			X		2
06	Alumno 06	X				0
07	Alumno 07			X		2
08	Alumno 08			X		2
09	Alumno 09		X			1
10	Alumno 10		X			1
11	Alumno 11	X				0
12	Alumno 12		X			1
13	Alumno 13		X			1
14	Alumno 14		X			1
15	Alumno 15		X			1

C = 0

B = 1

A = 2

AD = 3

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : 1556 “Angelitos de Jesús”  
 1.2. SECCIÓN : “Amor”  
 1.3. EDAD : 5 años  
 1.4. TIEMPO : 45 min.



### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

**“Jugando con mi coordinación”**

### III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DEL APRENDIZAJE	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b>	<b>¿Qué materiales, recursos y espacios se usará en esta actividad de aprendizaje?</b>
-Organizar el espacio y tiempo de trabajo: ventilación y materiales.	Canción, patio, silbato

ENFOQUES TRANSVERSALES			
Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<b>Enfoque Orientación al bien común</b>	Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades	Los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad

### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS/CAPACIDADES	EVALUACIÓN		
		DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
Psicomotricidad	<b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b>  - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y voltaretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realiza ejercicios de coordinación	Escala valorativa

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES
INICIO	<p><b>Motivación:</b> Organizamos a los estudiantes en equipo. Entonamos la canción “Caminando por el bosque” Caminando por el bosque una vaca me encontré como no tenía nombre Camila la llame, ohhhh Camila que bonita eres tú, si te jalo de la cola seguro haces muuu.</p> <p><b>Propósito y organización</b> Se comunicará a los niños y niñas que todos aprenderán a caminar sobre líneas (rectas – curvas), y desplazarse arrastrándose de derecha a izquierda. Propone acuerdos de convivencia para la ejecución de la actividad: - Participar activamente con mucho entusiasmo.</p>
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</b> Caminan sobre líneas (rectas – curvas), en seguida camina en puntas con ambos pies, hasta llegar a la meta. Luego camina siguiendo un ritmo determinado (rápido – lento), finalmente les diremos que salte en un solo pie. Primero nosotros lo hacemos para demostrarles a los niños lo que realizarán. Nos aseguramos que observen la demostración. Finalmente lo harán solos, formamos grupos de tres y empiezan a caminar al sonar el silbato. El grupo que lo haga mejor será el ganador y se le premiará y el grupo que no lo haga tendrá una sanción.</p>
CIERRE	<p>Se reúnen en una asamblea para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas:  ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron?</p> <p>Concluida la actividad nos ubicamos en forma de círculo sentados para tomar agua descansar y dirigirnos al aula.</p>

#### Observaciones y sugerencias

---



---

\_\_\_\_\_  
DIRECTORA

\_\_\_\_\_  
PROFESORA DE AULA



### Escala valorativa

**Competencia:**

**Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad**

- Comprende su cuerpo
- Se expresa corporalmente

**Desempeños:**

Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo

N°	Estudiantes	Realizan saltos				NOTA
		C	B	A	AD	
01	Alumno 01		X			1
02	Alumno 02			X		2
03	Alumno 03		X			1
04	Alumno 04			X		2
05	Alumno 05				X	3
06	Alumno 06	X				0
07	Alumno 07			X		2
08	Alumno 08			X		2
09	Alumno 09		X			1
10	Alumno 10		X			1
11	Alumno 11	X				0
12	Alumno 12		X			1
13	Alumno 13			X		2
14	Alumno 14		X			1
15	Alumno 15		X			1

C = 0

B = 1

A = 2

AD = 3

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I.	:	1556 “Angelitos de Jesús”
1.2. SECCIÓN	:	“Amor”
1.3. EDAD	:	5 años
1.4. HORA	:	45 Min.



### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

“Lanzado la pelota en diferentes direcciones”

### III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DEL APRENDIZAJE	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b>	<b>¿Qué materiales, recursos y espacios se usará en esta actividad de aprendizaje?</b>
-Organizar el espacio y tiempo de trabajo: ventilación y materiales.	Canción, sonidos, tarros, pelota

ENFOQUES TRANSVERSALES			
Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<b>Enfoque Orientación al bien común</b>	Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades	Los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad

### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	EVALUACIÓN		
			DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y voltaretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Lanza la pelota en una dirección	Escala valorativa

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación:</b> Organizamos a los estudiantes en equipo. Cantamos: <b>La batalla de calentamiento</b> En la batalla del calentamiento hay que seguir la orden del sargento. (BIS) Soldados a la carga, con una mano, con la otra En la batalla del calentamiento hay que seguir la orden del sargento. (BIS) ¿Cómo se llama la canción? ¿En qué creen que nos ayude la canción? ¿Cómo lo hicimos?</p> <p><b>Propósito y organización</b> Se comunicará a los niños y niñas que todos aprenderán a pararse en un pie por determinado tiempo. Lo harán siguiendo las instrucciones. Propone acuerdos de convivencia para la ejecución de la actividad: - Participar con mucho entusiasmo.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</b> Nos dirigimos al patio nos sentamos en círculo hacemos la asamblea con toda la participación de los niños, luego explicamos sobre el tema que se va a tratar llegando a tomar acuerdos con los niños. La maestra comienza hablando cómo pueden realizar la actividad de lanzar una pelota a una dirección determinada. En el patio realizamos calentamiento del cuerpo al compás de una canción. Al terminar el calentamiento los niños se sientan para comenzar la actividad. Luego los niños proponen diferentes estrategias para realizar la actividad de manera divertida, para que todo salga como los niños deseen. Después de haber realizado la actividad, los niños realizan como la maestra indica. Arman una torre y lanzan la pelota en dirección a la torre derrumbándola. Al finalizar la actividad los niños proponen el juego que ellos quieren. Después de jugar los niños repasan la misma actividad. Terminando de realizar la actividad nos echamos al piso, nos tapamos la cara con las manos, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos (Sonidos de aves, voces, el agua, etc.) Se sientan y meditan sobre que se trató la clase.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>Se reúnen en una asamblea para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Para qué sirve lo que hemos aprendido? ¿En qué nos ayudará la actividad que hemos realizado? Con la ayuda de tu hermano mayor realiza la actividad en el parque de lanzar una pelota en una dirección determinada.</p>

**Observaciones y sugerencias**

---

---

---

**DIRECTORA**

---

**PROFESORA DE AULA**

## Escala valorativa

**Competencia:**

**Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad**

-Comprende su cuerpo

-Se expresa corporalmente

**Desempeños:**

Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo

N°	Estudiantes	Lanza la pelota en una dirección				NOTA
		C	B	A	AD	
01	Alumno 01	X				1
02	Alumno 02		X			2
03	Alumno 03		X			2
04	Alumno 04		X			2
05	Alumno 05				X	3
06	Alumno 06	X				0
07	Alumno 07				X	3
08	Alumno 08			X		2
09	Alumno 09			X		2
10	Alumno 10		X			1
11	Alumno 11		X			1
12	Alumno 12			X		2
13	Alumno 13			X		2
14	Alumno 14			X		2
15	Alumno 15		X			1

C = 0

B = 1

A = 2

AD = 3

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : 1556 “Angelitos de Jesús”  
 1.2. SECCIÓN : “Amor”  
 1.3. EDAD : 5 años  
 1.4. HORA : 45 min.



### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

**“Salta en un pie tres o más veces sin apoyo”**

### III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DEL APRENDIZAJE	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b>	<b>¿Qué materiales, recursos y espacios se usará en esta actividad de aprendizaje?</b>
-Organizar el espacio y tiempo de trabajo: ventilación y materiales.	Juegos, canción.

Enfoques Transversales			
Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<b>Enfoque Orientación al bien común</b>	Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades	Los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad

### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIAS CAPACIDADES	EVALUACIÓN		
		DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO

<p>Psicom otricida d</p>	<p><b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende su cuerpo</li> <li>- Se expresa corporal<u>mente</u></li> </ul>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y voltaretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.</p>	<p>Salta en un pie sin apoyo</p>	<p>Escala valorativa</p>
----------------------------------	--	---	----------------------------------	--------------------------

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES
<p style="text-align: center;"><b>INICIO</b></p>	<p><b>Motivación:</b>            Organizamos a los estudiantes en equipo.            Organizamos a los estudiantes en equipo.            Jugamos:                <b>Juguemos en el bosque</b>            Juguemos en el bosque, mientras que el lobo está            Juguemos en el bosque, mientras que el lobo está            Y mientras jugamos el lobo dirá            Y mientras jugamos el lobo dirá            “me estoy levantando”            Juguemos en el bosque, mientras que el lobo está (BIS)            ¿Cómo se llama el juego? ¿En qué creen que nos ayude el juego? ¿Cómo lo hicimos el juego?  <b>Propósito y organización</b>            Se comunicará a los niños y niñas que todos saltarán en un pie tres o más veces sin apoyo.            Propone acuerdos de convivencia para la ejecución de la actividad:            - Participar con mucho entusiasmo.</p>
<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</b>            Nos dirigimos al patio nos sentamos en círculo hacemos la asamblea con toda la participación de los niños, luego explicamos sobre el tema que se va a tratar llegando a tomar acuerdos con los niños.            La maestra comienza hablando, salta en un pie tres o más veces sin apoyo, explica en que les puede ayudar a fortalecer.            El patio realizamos calentamiento a las compras de una canción.            Al terminar el calentamiento los niños se sientan para comenzar la actividad.            Los niños se forman en fila para comenzar con la actividad que vamos a realizar.            Los niños proponen como pueden hacer esa actividad, con las diferentes estrategias los niños realizan sus actividades.            Los niños realizan la actividad con la canción de “<b>saltan los conejitos</b>”.            Luego los niños realizan la actividad de saltar en un pie entonando la canción.            Al terminar la actividad los niños realizan juegos que ellos proponen.            Terminando de realizar la actividad nos echamos al piso, nos tapamos la cara con las manos, cerramos los ojos y nos concentramos en escuchar ruidos lejanos (Sonidos de aves, voces, el agua, etc.)            Se sientan y meditan sobre que se trató la clase.</p>
<p style="text-align: center;"><b>CIERRE</b></p>	<p>Se reúnen en una asamblea para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Para qué sirve lo que hemos aprendido? ¿En qué nos ayudará la actividad que hemos realizado?            Con la ayuda de tu hermano mayor realiza la actividad en el parque de saltar en un pie tres veces o más sin apoyarse.</p>



**Observaciones y sugerencias**

---

---

---

**DIRECTORA**

---

**PROFESORA DE AULA**

## Escala valorativa

**Competencia:**

**Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad**

-Comprende su cuerpo

-Se expresa corporalmente

**Desempeños:**

Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo

N°	Estudiantes	Salta en un pie sin apoyo				NOTA
		C	B	A	AD	
01	Alumno 01			X		2
02	Alumno 02			X		2
03	Alumno 03			X		2
04	Alumno 04			X		2
05	Alumno 05				X	3
06	Alumno 06		X			1
07	Alumno 07				X	3
08	Alumno 08				X	3
09	Alumno 09			X		2
10	Alumno 10		X			1
11	Alumno 11		X			1
12	Alumno 12			X		2
13	Alumno 13			X		2
14	Alumno 14			X		2
15	Alumno 15		X			1

C = 0

B = 1

A = 2

AD = 3

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : 1556 “Angelitos de Jesús”  
 1.2. SECCIÓN : “Amor”  
 1.3. EDAD : 5 años  
 1.4. TIEMPO : 45 min.



### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

**“Saltando me divierto”**

### III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DEL APRENDIZAJE	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b>	<b>¿Qué materiales, recursos y espacios se usará en esta actividad de aprendizaje?</b>
-Organizar el espacio y tiempo de trabajo: ventilación y materiales.	Canción, esponja, escalera

ENFOQUES TRANSVERSALES			
Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<b>Enfoque Orientación al bien común</b>	Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades	Los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad

### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	EVALUACIÓN		
			DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
Psicomotricidad	<b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b>	-Comprende su cuerpo -Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Realiza ejercicios en un solo pie	Escala valorativa

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES
INICIO	<p><b>Motivación:</b>            Organizamos a los estudiantes en equipo.            Escuchamos y cantamos la canción: Crocki, crocki, crocki, crocki, crocki, crocki, crocki.</p> <p>El sapo salta, salta se metió dentro de la casa, entró por la cocina se fue tras la muchachada, abuela dio un grito porque estaba ya acostada, el sapo dio un salto y cayó sobre la almohada.</p> <p>Salta, salta, salta, salta y sobre salta, el sapito de la casa salta, salta, salta, salta.... crocki, crocki, crocki, crocki y qué sapito feo guiña el ojo sin parar crocki, crocki, crocki, crocki, menuda confusión que vino a armar, el sapo salta, salta en la almohada de la abuela, cuando él entro en el cuarto puso más leña en la hoguera.</p> <p>Mama perdió la calma y corrió tras de sus huellas, el sapo salta, salta sobre la peluca de ella....</p> <p>Mira lo que pasó, qué confusión.            ¡Mi perro Xuxu se fue (au, au, au), mi abuela está gritando..... Ay! Pero me gusta el sapito, guiña el ojo, es muy bonito...</p> <p><b>Propósito y organización</b>            Se comunicará a los niños y niñas que todos aprenderán saltar y tocar un objeto suspendido unas diez veces.            Propone acuerdos de convivencia para la ejecución de la actividad:            - Participa respetando los espacios de los demás.</p>
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</b>            Salta con ambos pies juntos en su sitio tratando de tocar la esponja que está colgando, luego mostramos como saltar desde una altura de 30cm. Le indico al niño como imitarme mientras continúas saltando varias veces, saltamos desde una grada pequeña de una altura de 30cm, una serie de veces.</p> <p>En seguida corre libremente sin chocarse con sus compañeros.</p> <p>Los niños que trabajaron bien se irán a los juegos y los niños que no lograron hacer los ejercicios se quedarán practicando con la profesora con la canción crocki crocki. Terminamos y pedimos a los niños que exhalen y exhalen 3 veces</p>
CIERRE	<p>Se reúnen en una asamblea para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron? ¿De dónde saltaron?            Concluida la actividad nos dirigimos al aula.</p>

**Observaciones y sugerencias**

---

---

---

**DIRECTORA**

---

**PROFESORA DE AULA**

## Escala valorativa

### Competencia:

**Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad**

-Comprende su cuerpo

-Se expresa corporalmente

### Desempeños:

Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo

N°	Estudiantes	Realiza ejercicios en un solo pie				NOTA
		C	B	A	AD	
01	Alumno 01			X		2
02	Alumno 02			X		2
03	Alumno 03			X		2
04	Alumno 04			X		2
05	Alumno 05				X	3
06	Alumno 06		X			1
07	Alumno 07				X	3
08	Alumno 08				X	3
09	Alumno 09			X		2
10	Alumno 10			X		2
11	Alumno 11		X			1
12	Alumno 12			X		2
13	Alumno 13			X		2
14	Alumno 14			X		2
15	Alumno 15			X		2

**C = 0**

**B = 1**

**A = 2**

**AD = 3**

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 10

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : I.E.I. N° 1556 “Angelitos de Jesús”  
 1.2. SECCIÓN : “Amor”  
 1.3. EDAD : 5 años  
 1.4 ACTIVIDAD : “Subimos las escaleras jugando”



### III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DEL APRENDIZAJE	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b>	<b>¿Qué materiales, recursos y espacios se usará en esta actividad de aprendizaje?</b>
-Organizar el espacio y tiempo de trabajo: ventilación y materiales.	Taburete, taburete de dos niveles, lápiz, cuerda.

ENFOQUES TRANSVERSALES			
Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<b>Enfoque Orientación al bien común</b>	Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades	los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad

### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Participa en juegos	Escala valorativa

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES
INICIO	<p><b>Motivación:</b>            La docente invita a los niños y niñas a una asamblea; en la asamblea les indica que van a realizar ejercicios de relajación escuchando una melodía, acostados en el piso, cierran los ojos y piensan que se encuentran en el campo lleno de flores e imaginan que juegan con un animalito que más les gusta, acompañados de una melodía.            A los niños y niñas les gusta subir y bajar escaleras, por ello realizaremos la actividad “Subimos las escaleras jugando”, luego lo harán de manera concreta.</p> <p>¿Crees que puedes subir escaleras?            ¿Ustedes creen que es fácil bajar escaleras?            ¿Es importante subir y bajar escaleras?            Mediante estas preguntas los niños y niñas llegarán al mencionar el propósito.</p> <p><b>Propósito y organización</b>            Se comunicará a los niños y niñas que todos aprenderán a participar en las actividades subiendo y bajando escaleras. Lo harán siguiendo las instrucciones.            Propone acuerdos de convivencia para la ejecución de la actividad:            - Participar de manera espontánea en los juegos.            - Mantener orden al realizar las actividades.</p>
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</b>            Explican de que los niños deben subir en un banco o puede ser una silla y siempre con ayuda de su papito y sube con firmeza, inicia a trabajar con los escalones, se coloca junto a él y sujeta sus manos firmemente, le indica que suba y coloque su pie derecho en el primer escalón y así sucesivamente realiza con el otro pie y luego realiza la acción bajando. Posteriormente, lo hace con tres escalones            Posteriormente se formulan las siguientes preguntas: ¿Qué hemos observado? ¿Cómo se han organizado? ¿Por qué? ¿Qué materiales han utilizado? ¿Qué es lo que más te gustó? ¿Cómo llevaron a cabo la labor de su actividad? Mediante las preguntas los niños y niñas, caminan simplemente y logran subir y bajar las escaleras; alternando ambos pies sin ayuda</p>
CIERRE	<p>Se reúnen en una asamblea para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Qué hemos realizado en la actividad?, ¿Por qué se trabaja con material concreto?, ¿Qué acciones que realizaste son más importante?, ¿Por qué cumplieron?, ¿Les gustó el trabajo realizado?</p>



**Observaciones y sugerencias**

---

---

---

**DIRECTORA**

---

**PROFESORA DE AULA**

## SUBIMOS LAS ESCALERAS JUGANDO

<b>Competencia:</b> <b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b> -Comprende su cuerpo -Se expresa corporalmente						
<b>Desempeños:</b> Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo						
N°	Estudiantes	Sube y baja las escaleras alternando ambos pies y sin ayuda.				NOTA
		C	B	A	AD	
01	Alumno 01			X		2
02	Alumno 02			X		2
03	Alumno 03			X		2
04	Alumno 04			X		2
05	Alumno 05				X	3
06	Alumno 06		X			1
07	Alumno 07				X	3
08	Alumno 08				X	3
09	Alumno 09			X		2
10	Alumno 10			X		2
11	Alumno 11			X		2
12	Alumno 12			X		2
13	Alumno 13			X		2
14	Alumno 14			X		2
15	Alumno 15			X		2

C = 0

B = 1

A = 2

AD = 3

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

### “Jugando me relajo y respiro correctamente”

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : I.E.I. N° 1556 “Angelitos de Jesús”  
 1.2. SECCIÓN : “Amor”  
 1.3. EDAD : 5 años  
 1.4. TIEMPO : 45 min.



#### III. PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

ANTES DEL APRENDIZAJE	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b>	<b>¿Qué materiales, recursos y espacios se usará en esta actividad de aprendizaje?</b>
-Organizar el espacio y tiempo de trabajo: ventilación y materiales.	Grabadoras, globos.

ENFOQUES TRANSVERSALES			
Enfoque	Valores	Actitudes que se demuestra en la docente	Actitudes que se demuestran en estudiantes
<b>Enfoque Orientación al bien común</b>	Responsabilidad	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades	Los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad

#### PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIAS / CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
Psicomotricidad	<b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b> - Comprende su cuerpo - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Participa en juegos	Escala valorativa

#### IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES
INICIO	<p><b>Motivación:</b>            La docente invita a los niños y niñas a una asamblea; en la asamblea les indica que van a realizar ejercicios de relajación. Realizan una dinámica del globo: Yo tengo un globo desinflado, mi mamita me lo ha regalado y voy a inflarlo cuidando que no se vaya a reventar. Tomo aire aaaaaaaa, luego soplo uuuuuuuu (dos veces). Ahora sí que está inflado y gordo, mi globo va quedado para arriba, va para abajo, luego respiro aaaaaaaaaaaaaa. Repiten por varias veces, por ello realizaremos la actividad “Jugando me relajo y respiro correctamente”, luego lo harán de manera concreta.</p> <p>¿Crees que puedes inflar un globo?            ¿Ustedes creen que es fácil inflar un globo?            ¿Es importante jugar con un globo inflado?</p> <p>Mediante estas preguntas los niños y niñas llegarán al mencionar el propósito.</p> <p><b>Propósito y organización</b>            Se comunicará a los niños y niñas que todos aprenderán a participar en las actividades jugando y respirando correctamente. Lo harán siguiendo las instrucciones.</p> <p>Propone acuerdos de convivencia para la ejecución de la actividad:            - Participar de manera libre al realizar los juegos.            - Ser obediente al realizar las actividades.</p>
DESARROLLO	<p><b>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</b>            Explican de que los niños después de haber cantado e inflado el globo, deben realizar ejercicios de inhalación y espiración para poder conocer si se pueden relajar varias veces. Una vez que se relajan, se acuestan en el suelo y cierran los ojos, escuchan la canción la gata Carlota, mientras la docente, realiza masajes de relajación.</p> <p>Posteriormente se formulan las siguientes preguntas: ¿Qué hemos observado? ¿Cómo se han organizado? ¿Por qué? ¿Qué han utilizado para desarrollar la actividad? ¿Qué es lo que más te gustó? ¿Cómo llevaron a cabo la actividad? Mediante las preguntas los niños y niñas, caminan simplemente y logran subir y bajar los globos inflados y respirar de forma correcta</p>
CIERRE	<p>Se reúnen en una asamblea para dialogar sobre la actividad realizada, haciendo las preguntas: ¿Qué hemos realizado en la actividad?, ¿Por qué se trabajó con globos?, ¿Qué acciones de las realizadas son más importante?, ¿Por qué cumplieron?, ¿Les gustó el trabajo realizado?</p>

**OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES DE LA DOCENTE DE AULA:**

Se observa que la mayoría de los niños se halla en el nivel de logro esperado, es decir si mejoraron en su motricidad gruesa en cuanto a su coordinación (80%) y en nivel de logro destacado el (20%).

---

**DIRECTORA**

---

**PROFESORA DE AULA**

## JUGANDO ME RELAJO Y RESPIRO CORRECTAMENTE

**Competencia:**  
**Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad**  
 -Comprende su cuerpo  
 -Se expresa corporalmente

**Desempeños:**  
 Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

N°	Estudiante s	Inhala y exhala correctamente.				NOTA
		C	B	A	AD	
01	Alumno 01			X		2
02	Alumno 02			X		2
03	Alumno 03			X		2
04	Alumno 04			X		2
05	Alumno 05				X	3
06	Alumno 06			X		2
07	Alumno 07				X	3
08	Alumno 08				X	3
09	Alumno 09			X		2
10	Alumno 10			X		2
11	Alumno 11			X		2
12	Alumno 12			X		2
13	Alumno 13			X		2
14	Alumno 14			X		2
15	Alumno 15			X		2

C = 0

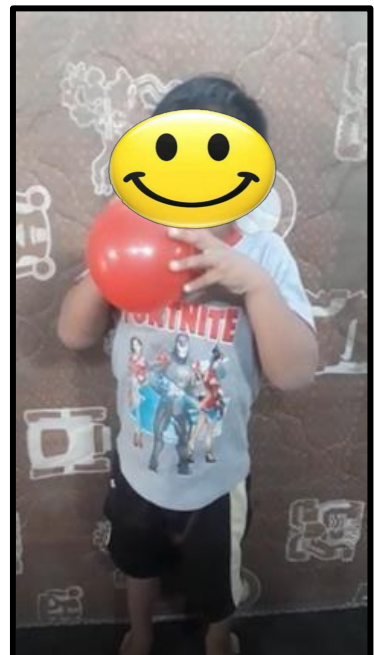
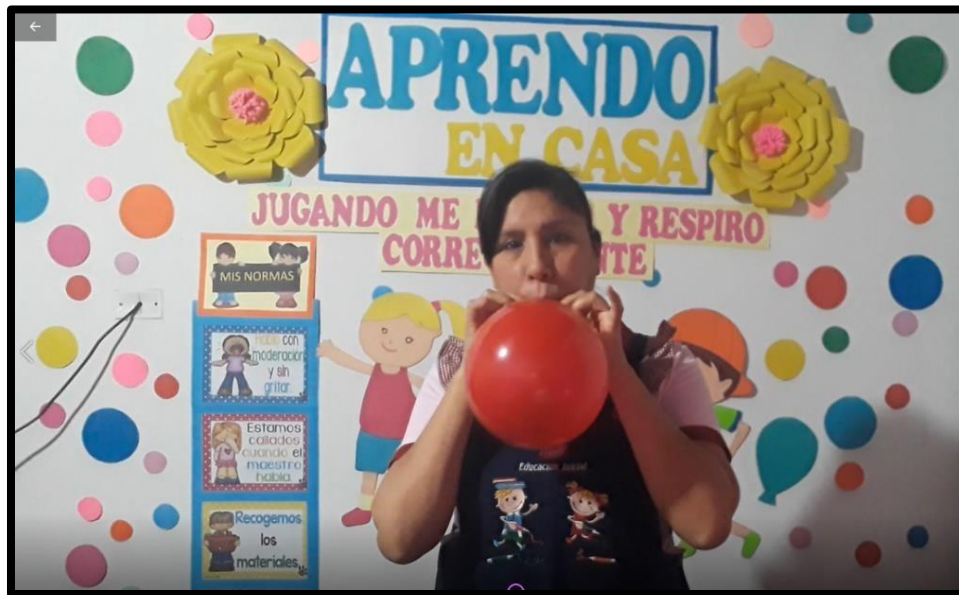
B = 1

A = 2

AD = 3

## Anexo 6 Evidencia de la aplicación de estrategias

- ✓ Jugando me relajo y respiro correctamente



✓ Jugando me desplazo libremente

