



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO INFANTIL PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD
GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA FEDERICO HELGUERO SEMINARIO-
DISTRITO PIURA, 2020.**

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

AUTORA

CRUZ GARCIA, ANA CELIA
ORCID: 0000-0001-6754-1678

ASESOR

VELASQUEZ CASTILLO, NILO ALBERT
ORCID: 0000-0001-7881-4985

PIURA – PERÚ

2022

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Cruz Garcia, Ana Celia

ORCID: 0000-0001-6754-1678

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

ASESOR

Velásquez Castillo, Nilo Albert

ORCID: 0000-0001-7881-4985

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

JURADO

Muñoz Pacheco Luis Alberto

ORCID ID 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

ORCID ID 0000-0002-3272-8560

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

Velásquez Castillo, Nilo Albert
Asesor

4. DEDICATORIA

A nuestro Dios, a toda mi familia, en especial a mi querida madre...

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento va para mi familia, mis amigos que de una u otra manera me brindaron su colaboración y se involucraron en este proyecto....

5. RESUMEN

Este trabajo de investigación nace de la problemática de: ¿De qué manera el juego infantil mejora la motricidad gruesa en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020?, donde se observó niños con torpeza motora, problemas de lateralidad, de reconocer su esquema y dominio corporal, entre otros. Así mismo se formuló el objetivo general de: Determinar el juego infantil para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020. Además, se trabajó con una metodología de tipo aplicada, de nivel explicativo, de diseño pre experimental, enfoque cuantitativo. Contó con una muestra de 15 estudiantes, los cuales fueron evaluados a través de una lista de cotejo, bajo la técnica de observación, teniendo en cuenta los principios éticos, especial el de confidencialidad. Se tuvo como resultados el 53% se encuentran en nivel inicio en relación a su motricidad gruesa en su pre test, en vista de ello se aplicó las estrategias de los juegos infantiles, donde se obtuvieron 73% tienen un nivel de logro, observándose mejoría de la motricidad gruesa. Logrando a concluirse que los programas basados en los juegos infantiles mejoran la motricidad gruesa, esto se comprobó gracias a la hipótesis general, con el estadístico de Wilcoxon, con 0,000 siendo este menor de $p < 0,01$.

Palabras clave: Dominio Corporal, Juego Infantil, Lateralidad, Motricidad Gruesa.

ABSTRACT

This research work arises from the problem of: How does children's play improve gross motor skills in 5-year-old children from La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020?, Where children with motor clumsiness, problems of laterality, of recognizing their outline and body dominance, among others. Likewise, the general objective of: Determining children's play to improve gross motor skills in 5-year-old children of La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020 was formulated. explanatory, pre-experimental design, quantitative approach. It had a sample of 15 students, who were evaluated through a checklist, under the observation technique, taking into account ethical principles, especially confidentiality. The results were 53% are in level process in relation to their gross motor skills in their pre-test, in view of this, the strategies of children's games were applied, where 73% have a level of achievement, observing improvement of the gross Motricity. Achieving the conclusion that programs based on children's games improve gross motor skills, this was verified thanks to the general hypothesis, with the Wilcoxon statistic, with 0.000 being less than $p < 0.01$.

Keywords: Body Control, Children's Play, Laterality, Gross Motor Skills.

6. CONTENIDO

1. Título de la tesis.....	i
2. Equipo de Trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor	iii
4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria (opcional).....	iv
5. Resumen y abstract.....	v
6. Contenido.....	vi
7. Índice de gráficos, tablas y cuadros	vii
I. Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura	5
2.1. Antecedentes	5
2.2. Bases teóricas	12
2.2.1. El juego infantil	12
2.2.1.1. Definiciones	12
2.2.1.2. Clasificación del juego infantil	13
2.2.1.3. Dimensiones del juego infantil	14
2.2.1.4. Teoría del juego según Piaget.....	14
2.2.2. Motricidad Gruesa	15
2.2.2.1. Dimensiones de la motricidad gruesa	15
2.2.2.2. Teoría de la motricidad gruesa según Wallon.....	16
2.2.2.3. El juego y su relación con la motricidad gruesa	17
III. Hipótesis.....	18
IV. Metodología	19
4.1. Diseño de la investigación	19
4.2 Población y muestra.....	20
4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores	22
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	23
4.5 Plan de análisis.....	24
4.6 Matriz de consistencia	25
4.7 Principios éticos.....	26
V. Resultados	27
5.1 Resultados	27
5.2 Análisis de resultado	33
VI. Conclusiones	37

Aspectos complementarios.....	38
Referencias bibliográficas	39
Anexos	42

7. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Nivel de la motricidad gruesa a través de un pre test	43
Figura 2. Nivel de la motricidad gruesa a través de un post test	44
Figura 3. Nivel de la motricidad gruesa a través de un pre y post test	45

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de la investigación	41
Tabla 2 Muestra de los estudiantes	41
Tabla 3 Nivel de la motricidad gruesa a través de un pre test	44
Tabla 4 Nivel de la motricidad gruesa a través de un post test	45
Tabla 5 Nivel de la motricidad gruesa a través de un pre y post test	46
Tabla 6 Comprobación de hipótesis	47
Tabla 7 Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo.....	48

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente, se puede evidenciar que los preescolares presentan diversas dificultades y problemas para desarrollar actividades motrices, presentándose éstas por causas socioculturales y biológicas. Estas áreas limitan a los niños y niñas a seguir su proceso normal de desarrollo de la motricidad gruesa, viéndose afectado su rendimiento académico, así como también sus potencialidades, capacidades, destrezas motoras y su identidad personal y social.

Por otro lado, Márquez y Alarcón (2011) manifestó que el juego es la modalidad que permite al niño motivar a desarrollar conductas motoras, siendo no sólo los juegos básicos los que ayuden a éstas, sino también hasta los juegos más completos. Los niños desde el nacimiento, empiezan a curiosear, explorar, indagar, observar su medio, lo que permite ampliar su creatividad e imaginación, potenciando así sus habilidades sociales, y emocionales, las que redundarán en la mejora de su autoconocimiento y sus propias capacidades.

En España, en una investigación a nivel internacional realizada por Minerva (2002) quién desarrolló una investigación para conocer la importancia del juego en estudiantes de Bachillerato, de Madrid, España; donde concluyó que el juego es indispensable en la educación infantil y es ahí donde niños y niñas, construyen sus aprendizajes. Es través del juego que los preescolares logran sus potencialidades cognitivas, la forma de percibir la realidad, estimulación de la memoria y hasta el desarrollo del lenguaje.

En Perú, a nivel nacional, se aprecia que el sistema educativo en el Perú también ha sufrido grandes modificaciones en la primera década del siglo XXI; en la actualidad la polémica pedagógica sobre las técnicas, los métodos, y las estrategias de aprendizaje, destacan las competencias e importancia del juego y libertad de expresión alcanzando la mayor concentración, sobre todo en el ámbito escolar.

De esta manera, debemos considerar estrategias innovadoras que se asocien al juego y que se ajusten a nuestro DCN (Diseño Curricular Nacional), enfatizando en la importancia del

respeto al niño y su libertad de aprender a través de la lúdica y su cuerpo de forma más significativa, lo que no se observó en todo el Perú.

En provincia de Piura, en la Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura 2020, se evidencia que los niños de cinco años muestran dificultades, cuya causante es la falta de estimulación motriz gruesa, siendo éste un factor vulnerable para los infantes, y que la vida actual ha generado cambios notables en el vínculo con la familia y esto genera que habiendo poco contacto y ausencia de comunicación con los niños, muchos de ellos se vean limitados en desarrollar sus destrezas motoras gruesas; así la ausencia de estrategias y recursos pedagógicos y didácticos, que como consecuencia traen la dificultad de los niños al realizar actividades de la vida cotidiana como tener equilibrio de su cuerpo, moverse de un lugar a otro, bajo nivel de coordinación entre sus extremidades, los cuales no ayudarán en el desarrollo normal del niño.

Por esta razón, se tendrá en cuenta la estrategia didáctica del juego infantil como variable para lograr el aprendizaje de las y los niños, considerando los movimientos corporales, vídeos, canciones, etcétera.

Frente a ello se planteó el enunciado: ¿De qué manera el juego infantil mejora la motricidad gruesa en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020?, para darle pie al objetivo general de: Determinar el juego infantil para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020 y desprenderse los siguientes objetivos específicos: Evaluar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020 mediante un pre test, evaluar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020 mediante un post test y comparar el nivel de la motricidad gruesa antes y después

de la aplicación del juego infantil en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020

Este trabajo de investigación se justificó en los fundamentos de Aporte Teórico, porque se basará en las siguientes teorías: Para Wallon (1976) en su teoría psicobiológica nos manifiesta que la motricidad gruesa, es aquella capacidad que se debe potenciar desde la etapa inicial, dando aportes metódicos, que impliquen movimientos, para poder potenciar estas habilidades motrices. Es de allí que tomaremos en cuenta esta teoría, para poder abordar la motricidad gruesa y poder trabajarla desde su enfoque de desarrollo motriz. Por otro lado, para la variable del juego infantil se empleó la Teoría estructuralista de Piaget (1959) quien considera una perspectiva "activa", donde el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño.

Además, se trabajó con una metodología de tipo aplicada, de nivel explicativo, de diseño pre experimental, enfoque cuantitativo. Contó con una muestra de 15 estudiantes, los cuales fueron evaluados a través de una lista de cotejo, bajo la técnica de observación, teniendo en cuenta los principios éticos, en especial el de confidencialidad. Se tuvo como resultados que el 53% de estudiantes se encontraron en nivel proceso en relación a su motricidad gruesa en su pre test, en vista de ello se aplicó la estrategia del juego infantil, donde se obtuvo que el 73% de estudiantes llegaron al nivel de logro, observándose mejoría de la motricidad gruesa. Logrando a concluirse que los programas basados en el juego infantil mejoran la motricidad gruesa, esto se comprobó gracias a la hipótesis general, con el estadístico de Wilcoxon, con 0,000 siendo este menor de $p < 0,01$.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Internacional

Alvear (2019) cuya investigación titulada “El juego y su incidencia en el desarrollo de motricidad gruesa de los niños de 5 años del instituto particular bilingüe “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo, periodo 2017-2018, Con el objetivo de Determinar los efectos del juego y su incidencia en el desarrollo de motricidad gruesa de los niños de 5 años del instituto particular bilingüe “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo, periodo 2016-2017. Los métodos utilizados fueron: deductivo, analítico, sintáctico, descriptivo. El instrumento que se utilizó fue el test de Ozerestkyel. La población estuvo conformada por 2 docentes, 2 auxiliares, 28 niños y 23 niñas de 5 años. Con aplicación del test, se determinó que el 85% los niños tienen un excelente nivel en el desarrollo de la motricidad gruesa ya que pueden realizar todas las actividades presentadas en este test, el 12% de los niños presentan un buen nivel de desarrollo motor grueso, mientras que tan solo el 3% de niños evaluados presenta un nivel regular en el desarrollo de su motricidad gruesa. Con lo que se puede concluir que el juego permite mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años.

Pérez (2019) en su tesis titulada “Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad de la unidad educativa “Hispano América” del Cantón Ambato”. Esta investigación se llevó a cabo en la “Universidad Técnica de Ambato” – Ecuador, con el objetivo de determinar los efectos de los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad de la unidad educativa “Hispano América” del Cantón Ambato. El método de investigación que se utiliza es: método inductivo, deductivo,

de análisis, estadístico. La población prevista está conformada por la totalidad de elementos a investigar, siendo 30 niños, 1 maestra y 30 padres de familia, en los 15 niños se estimularon a través de la aplicación de los juegos tradicionales infantiles de persecución, y en los otros 15 niños no se aplicó los juegos tradicionales infantiles de persecución. Los resultados demostraron que en un inicio el nivel de motricidad gruesa se encontró en inicio en un 55%, sin embargo, después de la aplicación de los juegos tradicionales infantiles ésta ascendió a un nivel de logro un 67%. Por lo tanto, se concluye que los juegos tradicionales infantiles desarrollan significativamente la motricidad gruesa.

González y Silva (2019) en su tesis: “El juego infantil en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela Rafael J. Bazante, Santa Mariana de Jesús y Jardín de Infantes Telmo N. Vaca del cantón Chimbo, provincia de Bolívar año lectivo 2018 – 2019 – Ecuador”. Se trabajó el objetivo de Determinar los efectos del juego infantil en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela Rafael J. Bazante, Santa Mariana de Jesús y Jardín de Infantes Telmo N. Vaca del cantón Chimbo, provincia de Bolívar año lectivo 2018 – 2019 – Ecuador. Esta investigación de estudio aplicada. Se aplicó una lista de observación a 23 niños de 4 a 5 años. Obteniendo como resultados en el pre test los niños tuvieron un nivel bajo de motricidad gruesa a un 67%, el cual mejoró a los juegos infantiles, llegando a una mejoría nivel alto de motricidad gruesa a un 88%. Para lo cual se concluyó que gracias al juego infantil se puede mejorar la motricidad gruesa, según la prueba de T de student de 0,000.

Nacional

Castillo y Vila (2020) en su tesis: Nivel de coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa privada Santo Domingo de Guzmán, Trujillo, 2020. La presente investigación tuvo como objetivo general determinar el nivel de coordinación motora

gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada Santo Domingo de Guzmán, se utilizó el tipo de investigación no experimental con un diseño descriptivo simple, la población muestral estuvo conformada por 9 niños de 4 años de edad , para la recolección de datos se utilizó el instrumento denominado " Guía de observación para evaluar la coordinación motora gruesa ", obteniendo como resultados que la gran mayoría de niños se encuentra en un nivel alto con un porcentaje de 77.78 % pero también existe un porcentaje de 22 % que se encuentra en un nivel medio y ningún niño se encuentra en el nivel bajo con 0.0%, concluyendo que el nivel que predomina en la coordinación motora gruesa de los niños de 4 años es el nivel alto, pero también hay una cantidad considerable que se encuentra en un nivel medio y ningún niño en el nivel bajo.

Bedon (2019). Tesis: “Motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del Distrito de Chacas, Provincia de Asunción, región Ancash, 2019”. Con el objetivo de determinar el nivel de la Motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del Distrito de Chacas, Provincia de Asunción, región Ancash, 2019. El diseño que se usó fue comparativo transaccional univariable de laboratorio, así mismo su instrumento fue el Tepsi, con los resultados que las instituciones educativas, se encuentran en nivel medio con 72% en actividades gruesas. Llegando a concluir que los niños y niñas necesitan realizar muchas más actividades y estrategias para fortalecer su desarrollo motriz para que tengan un óptimo desarrollo de su motricidad gruesa que lo ayudará en su vida académica.

Corrales (2018) en su investigación “El juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la I.E.I 061 del distrito de San Juan de Lurigancho”. Con el objetivo de determinar los efectos del juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la I.E.I 061 del distrito de San Juan de Lurigancho. El tipo de investigación es diseño no experimental, de nivel correlacional. La muestra estuvo conformada por 100 niños

de 5 años de la institución educativa en mención. Se empleó el muestreo probabilístico aleatorio simple. Se aplicó el instrumento denominado ficha de observación, el cual para la variable el juego infantil contó con 20 ítems y el de la variable el desarrollo de la motricidad gruesa estuvo compuesta por 20 ítems. Mediante la técnica estadística de Spearman se obtuvo como resultado que existe correlación entre las variables de estudio con un coeficiente de correlación $Rho=0,907$, lo que indica que existe relación alta entre el juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa. Se llega a la conclusión de que existe relación entre variables del juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa.

Arias y Calderón (2018) realizaron una investigación basado en “los juegos infantiles y su influencia en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.P Gran Mariscal Luis José de Orbegoso - Santa 2018”, con el objetivo de determinar los efectos de los juegos infantiles y su influencia en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.P Gran Mariscal Luis José de Orbegoso - Santa 2018. Un estudio descriptivo simple correlacional. Su población muestra está conformado por 38 niños (as). Los resultados se observan que si existe relación estadística entre ambas variables según el estadístico de Rho de spearman de ,889** y un nivel de significancia de 0,000 siendo menor de $p<0,01$. Concluyendo que los juegos infantiles se relacionan estadísticamente con la motricidad gruesa.

Local

Estela (2018) realizó una investigación sobre “El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de educación inicial de la educación educativa particular 4 de enero” en el distrito de Piura 2018. Con el objetivo de determinar los efectos del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de educación inicial de la educación educativa particular 4 de enero” en el distrito de Piura 2018. Con un estudio descriptivo, su población muestral de 25 estudiantes. Teniendo como resultados en el pre test que la motricidad gruesa fue de proceso a un 78%, el cual fue intervenido por el juego, basado en 12 sesiones; logrando

en su post test un nivel de logro esperado a un 89%. Llegando a la conclusión que las actividades lúdicas ayudan al desarrollo de las capacidades motrices gruesas de los niños de 5 años de educación inicial de la Institución educativa Particular 4 de enero distrito de Piura.

Córdova (2017) en su investigación: “Juegos infantiles y Estimulación Temprana en relación al desarrollo motor grueso en los niños de 5 años de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga” N° 128 – Morropón, Piura, tuvo como objetivo determinar si existe o no relación entre los juegos infantiles y la estimulación temprana en el desarrollo motor grueso en los niños de 5 años de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga” N° 128 – Morropón, Piura. Fue un estudio de tipo correlacional. Se seleccionó una muestra de 58 niños de 5 años. Donde en sus resultados se obtuvo que existe relación estadística entre los juegos infantiles y estimulación según el Rho de spearman de ,877** y un nivel de significancia de 0,001 siendo este menor de $p < 0,01$. Y se concluye que existe una relación alta entre los juegos infantiles y la estimulación temprana en el desarrollo motor grueso en los niños de 5 años de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga” N° 128 – Morropón, Piura, determinando la buena correlación entre las variables de estudio.

Ruiz (2018) en su tesis: “Juegos infantiles y su importancia en la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la institución educativa 0403 San Ramón – Chulucanas. 2018” el cual se llevó a cabo en el Distrito de Chulucanas – Piura, con el objetivo de determinas los efectos de los Juegos infantiles y su importancia en la motricidad gruesa de los niños de 5 años. Se realizó un estudio cuasi-experimental que se basó en utilización de un programa de actividades de juego infantiles basadas en el enfoque de colaboración usando material concreto para optimizar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de edad de la institución educativa 0403 San Ramón – Chulucanas, 2018. Se tuvo una población de 120 niños y una muestra de 32 estudiantes, las cuales obtuvieron como resultados en el pre test que el 68% se encuentra en

proceso, el cual fueron mejorando gracias a los juegos infantiles, obteniendo en el post test un nivel de logro esperado de 79%. Concluyendo que gracias a los juegos infantiles se logran mejorar la motricidad gruesa.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. El juego infantil

2.2.1.1. Definiciones

El juego infantil es una actividad natural y adaptativa propia de los infantes. Ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él. Se trata de una actividad compleja porque engloba una variedad de conductas a distintos niveles (físico, psicológico, social...) (Delgado, 2011)

Sobre el aspecto socio-afectivo, las actividades de los juegos ayudan mucho a los niños porque les permite conocerse por si mismos y a la vez descubren su propia personalidad, como también logran estimular su cerebro ya que exploran y se relacionan con sus compañeros y de esta manera se convierten en personas independientes; estos beneficios hacen que el juego sea una actividad esencial y motivadora para los niños (Díaz y Pavía, 2011)

El juego atrae la curiosidad de los niños por ser actividades escandalosas y alborotadas, en algunas situaciones les puede parecer el juego tonto y/o fastidioso cuando se trata de imitar roles de personas adultas. Es importante recalcar que el juego con frecuencia produce en los niños conocimiento acerca de ellos mismos, así como también mejora la comunicación y a la vez esto relaciona las estructuras del lenguaje ya que toma mucha influencia en la construcción del aspecto social de ellos (Garvey, 1985).

A los niños se les considera como personas capacitadas debido a que tienen la capacidad de expresarse y mostrar lo que se requiere en cualquier situación, así como también necesitan instruirse y/o capacitarse debido a que ellos guardan secretos y esto les permite desarrollar la

habilidad de la memoria, que normalmente en los niños se tiene como perdida esa capacidad, de este modo podemos ir seleccionando los tipos y métodos de enseñanza que serán muy satisfactorios en su aprendizaje (Osoro y Gonzales, 2008).

En el transcurso de la actividad del juego los niños generan un contexto imaginario, el cual les ayuda a mejorar su conducta llevándolos a manifestarse por medio de sus propias acciones y con esto despiertan su disposición de aprender a través de situaciones ficticias. También señala que lo más importante en el juego es la naturaleza social en la que el niño se desarrolla, ya que gracias al desarrollo del juego va creciendo la imaginación y creatividad de los niños, en estas actividades el principal instrumento es el lenguaje debido a que transmiten educación y más conocimientos acerca de su cultura (Vygotsky, 2007).

Las actividades lúdicas desarrollan los campos cognitivos de los niños a través de diferentes representaciones de juegos que son originados en el proceso infantil y esto da resultado al avance de las estructuras cognitivas de cada infante. Es por esto que se le considera al juego como prototipo de asimilación en cuanto a la gestión infantil hacia la excelencia, por lo tanto, es una acción necesaria por la cual el niño puede interactuar con su entorno (Piaget, 1959)

2.2.1.2. Clasificación del juego infantil

Los expertos sostienen que existen tres tipos de juegos, los cuales son realizados por los mismos niños y sirven para diferenciar el desarrollo de cada área que estimulan. Juego motor: Está atado al desplazamiento y a la experiencia con su cuerpo esta actividad conlleva a las sensaciones que él pueda percibir ya que a través del movimiento los niños pueden correr, saltar, moverse de un lado a otro, lanzar la pelota etc. Por medio del juego el niño logra

experimentar el mundo que lo rodea y a su vez se vuelve más creativo y autónomo (MINEDU, 2010).

Asimismo, según MINEDU (2010) plantea como clasificación del juego infantil, los siguientes:

Juego Social: El juego social le permite al niño organizar sus aprendizajes e ir socializando con los de sus compañeros, también le ayuda a relacionarse con cariño de manera libre y sensata, ya que esto le va a permitir compartir más experiencias con ellos y hasta puede llegar a tener amigos nuevos, esto lo vuelve una persona independiente y se puede desenvolver con mucha facilidad debido a que entra en confianza y pierde su timidez.

Juego Cognitivo: A través del juego cognitivo el niño explora y reconoce los objetos que se encuentran a su alrededor, puede pensar e interactuar con las personas que lo rodean, también identifica las cualidades de las cosas teniendo en cuenta el tamaño, color, temperatura, peso, formas y texturas.

2.2.1.3. Dimensiones del juego infantil

En el siguiente apartado se explicaron las dimensiones del juego, para poder realizar un estudio pertinente de la variable, según Delgado (2011):

Dimensión actividad

Nos dice que la habilidad creativa sostiene que el elemento característico es: El pensamiento productivo, ya que la actividad es la práctica de la acción e imaginación para que pueda saber afrontar conflictos en la realidad por los sujetos que lo rodean, esto revela los orígenes que lo llevan a su imaginación, lo cual se da de dos maneras: intrínsecamente y extrínseca en el ser humano.

En otras palabras, lo que afirma el autor es que el juego tiene que ver con la creación de nuevas modalidades lúdicas que los niños puedan plantear, a través de las cuales se podrían solucionar una infinidad de dificultades o problemas personales, sociales de los niños y niñas.

Dimensión Socialización

Es la capacidad que permite generar y sostener lazos afectivos que se dan al brindar y recibir afecto, esto entabla vínculos de amistad y de confianza.

Por medio de la actividad lúdica el niño conoce su entorno social y cultural, lo cual sirve como una preparación previa para las experiencias que se le vendrán después, ya que a través de ello él irá entendiendo y comprendiendo los actos de las demás personas en la sociedad y esto lo convertirá en una persona cooperativa y compartida con los demás.

Considerando lo manifestado por el autor, refiere entonces que la dimensión socialización hace referencia las relaciones interpersonales basadas en vínculo de afectividad y comunicación. En otras palabras, mediante estas relaciones podrían conectar y fortalecer el vínculo.

Dimensión de Diversión

En cuanto al estudio del juego educacional, se señala que el niño es un ser sensible y diferente a los animales ya que los animales son seres irracionales [----] por ejemplo en el zoológico suelen adiestrarlos a diferencia de los niños quienes son educados. Con esta información se puede afirmar que para los niños jugar no es una pérdida de tiempo debido a que estas actividades están relacionadas con su aprendizaje, desde que ellos reconocen sus sentimientos pueden generar ideas, sueños respecto a su vida.

Parfraseando lo afirmado por el autor, señala entonces que esta dimensión hace referencia a que a través de los juegos los niños ganan seguridad, diversión, entretenimiento etc.

La educación inicial brinda una relación entre el juego y el aprendizaje de los niños, debido a que el juego es una actividad muy importante y se le considera como una base de su desarrollo. Se dice que la primera infancia es una de las etapas más vitales en el desarrollo de las personas, es por ello que todos los niños tienen que ir si o si a un aula de educación inicial ya que el 85% de su cerebro se desarrolla entre los 0 a 5 años de edad y es ahí donde ellos tienen más experiencias desafiantes. Los seres humanos jugamos por naturaleza desde que nacemos hasta cuando llegamos a ser adultos, primero llegamos a utilizar el juego como estrategia para llegar a descubrir nuestro propio cuerpo, después pasamos a practicar los juegos de reglas es por ello que el juego se le da mucha importancia dentro de nuestra vida cotidiana, y de esta manera se aprovecha al máximo el potencial de los niños.

2.2.1.4. Teoría del juego según Piaget

Teoría estructuralista

Según Piaget (1972) considera una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño. De esta manera se abre camino a la Teoría estructuralista, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño.

También incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia ya que el considera que el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación.

Esta Teoría piagetiana viene expresada en "La formación del símbolo en el niño" en donde se da una explicación general del juego y la clasificación correspondiente al análisis de cada uno de los tipos estructurales del juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas.

A) Principios teóricos según Piaget (1972):

Cuando el bebé se chupa el pulgar, desde el segundo mes, o agarra los objetos, en torno a los cuatro o cinco meses, cuando después los agita o aprende a lanzarlos, está poniendo en marcha dos tipos de mecanismos.

Los de acomodación, ajuste de los movimientos y de las percepciones a las cosas, y otro de asimilación de esas mismas cosas a la comprensión de su propia actividad.

Hay pues una asimilación de lo real a sus incipientes esquemas sensorio-motores bajo dos aspectos que se complementan.

1.- Asimilación funcional o reproductora: repetición activa que consolida determinadas acciones.

2.- Asimilación mental mediante la percepción o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible. Cada objeto es asimilado como "algo para" ...chupar, agarrar, sacudir...etc.

Es importante señalar que esta asimilación "primitiva" se encuentra centrada sobre el sujeto concreto, no es objetiva, "no es todavía científica", es de carácter egocéntrico.

A medida que el niño repite sus conductas por "asimilación reproductora", las cosas son asimiladas a través de las acciones y éstas, en ese momento se transforman en esquemas: esquemas de acción.

El esquema de "algo para" chupar, p.ej.

Se produce entonces una auténtica revolución cognitiva mediante la cual los esquemas se convierten en ideas o conceptos.

B) El juego y su clasificación a partir de los principios teóricos de Piaget.

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como "elemento asimilador" a la "imaginación creadora".

Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero "placer funcional".

Se trata del "juego de ejercicio".

En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así "el objeto símbolo", que no sólo lo representa, sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada.

Se produce entonces un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo.

2.2.2. Motricidad Gruesa

El área de motricidad gruesa abarca todos los movimientos que puede realizar el cuerpo para sostener y/o mantener el equilibrio, es la capacidad que tiene toda persona desde que son infantes y se va desarrollando en el transcurso de su día a día para ir mejorando sus habilidades motrices y así poder mover con armonía las extremidades de su cuerpo. (Márquez y Alarcón, 2011)

A través de las actividades físicas los niños logran generar sus propios aprendizajes, pueden pensar, crear y resolver problemas, es por ello que el desarrollo de la razón de ellos está basado en las acciones motrices que realizan desde que nacen, la comprensión de ellos se relaciona con las acciones que realiza a su alrededor, con sus pares y las practicas que realiza a través de sus movimientos.

Para realizar estas actividades es muy importante el acompañamiento dentro y fuera del aula, debido que esto facilita poder brindarle al niño un ambiente adecuado y seguro donde él pueda ir desarrollando sus habilidades y capacidades (Aizencang, 2005).

Hace muchos años atrás la educación motriz fue tomada en un segundo plano debido a que solo lo usaban como terapia para los niños con problemas de aprendizajes o conductuales, por eso no lo tomaban como una terapia normal sino más bien presentaban trabajos que pudieran incentivar un control de postura y con ello la manipulación de diferentes objetos (Ajuriaguerra, 2013).

2.2.2.1. Dimensiones de la motricidad gruesa

Para conocer con profundidad la variable de la motricidad gruesa es necesario conocer sus dimensiones, estas fueron explicadas en las siguientes líneas.

Dimensión Equilibrio

El equilibrio es el control de las acciones y movimientos que podemos realizar, cuando hacemos esto, nosotros mejoramos y mantenemos una buena postura (Márquez y Alarcón, 2011).

Algunos niños presentan problemas para realizar ejercicios que tienen que ver con el equilibrio del cuerpo por ejemplo al pararse de puntas, alzar la pierna, o descansar con un pie, esto puede ser un poco dificultoso hacerlo y les puede causar frustración al no poder hacer estos

ejercicios debido a que también no pueden tener una buena coordinación con sus extremidades inferiores y exteriores.

Dimensión Coordinación General

La coordinación general incluye todos los movimientos musculares que podemos realizar en diferentes actividades como por ejemplo correr, saltar, lanzar objetos, esto implica tener una coordinación motriz correcta ya que los movimientos que realizamos son un solo conjunto de las actividades motrices (Díaz y Pavia, 2006).

Dimensión coordinación viso motriz

La percepción define como los niños perciben los objetos que están en movimientos o pueden estar estáticos, así ellos pueden tratar de cogerlos con sus manos o talvez pateándolos, de esta manera hace referencia a poder ver los movimientos exactos o las dimensiones de los objetos que están a su alrededor (Pacheco, 2015).

2.2.2.2. Teoría sobre la motricidad gruesa según Wallon

Teoría Psicobiológica

Wallon (1976) dice que el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento; o sea, que el desarrollo va del acto al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal, a lo cognitivo. Por tanto, el desarrollo, más que psicomotor, es motor - psíquico.

El modelo de Wallon (1976) recibe el nombre de Psicología genética porque trata de explicar la génesis o formación del psiquismo humano y su desarrollo (a diferencia de otros modelos pioneros de la psicología evolutiva, como la aproximación normativa de Gesell cuya finalidad era describir el desarrollo). La obra de este psicólogo francés aborda el estudio del

niño como sistema en evolución (visión dialéctica del desarrollo psíquico). El comportamiento del niño en cada una de las edades de su desarrollo es un sistema en el que concurren todas las actividades que le son disponibles y, al mismo tiempo, esas actividades reciben su papel y significado del conjunto total de actividades. Así, la evolución del niño se realiza en varios planos complementarios que dan lugar a un sistema en evolución, que es el objeto de la psicología evolutiva.

El desarrollo del niño consiste en el continuo desenvolvimiento de sistemas de conducta cada vez más complejos e imbricados unos en otros. Wallon (1976) divide la evolución del niño en varias etapas, correspondiendo cada una de ellas a un estado concreto del sistema evolutivo. En todos estos estadios se dan actividades mutuamente dependientes, pero cada estadio se define por una actividad preponderante sobre las demás. La sucesión de estadios no es lineal, sino que se producen encabalgamientos, avances y retrocesos, estando presente en cada estadio evolutivo vestigios de actividades ya superadas y preludio de otras que aparecerán más tarde. La psicogénesis se produce en la interacción entre las posibilidades orgánicas y psicológicas del niño en cada momento evolutivo y el medio físico y social, este último de mayor importancia. En las relaciones del niño con el medio se produce una alternancia de modificaciones recíprocas, el niño es afectado por el medio y el medio es modificado por el niño (Reacción circular).

2.2.2.3. El juego y su relación con la motricidad gruesa

A los 4 años, las actividades recreativas se han convertido en parte de la vida diaria, y se consideran juegos simbólicos de acuerdo a su edad, juegos estructurados y reglas; donde mejorarán significativamente los dominios corporales dinámicos y estáticos; fortalecerán el desarrollo de la motricidad gruesa. Según Castañer y Camerino (2016) hay tres tipos de tono: descanso, relajación del cuerpo: postura, contracción tónica, en la que las articulaciones pueden estar de pie, sentarse y moverse, y el tono está listo para el movimiento de las articulaciones.

Las actividades recreativas y las habilidades motoras ásperas tienen una relación e importancia obvias para el desarrollo de las habilidades motoras de un niño, porque aprende a través del juego.

Según Latorre (2007), nos señalan que: [...] En los primeros años, las personas y los animales conocieron las habilidades motoras a través de los juegos; por lo tanto, esta es la actividad instintiva de los humanos y los animales y no puede responder a necesidades obvias. En esta necesidad, la tecnología no es importante y el sentido del juego es crucial. . [...] Este también es un evento gratuito, solo siguiendo las reglas del juego, pero no de acuerdo con las reglas de la vida real. Los juegos son siempre acciones y parte del comportamiento humano.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

H1: El juego infantil mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020.

H0: El juego infantil no mejora significativamente la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020.

IV.- METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

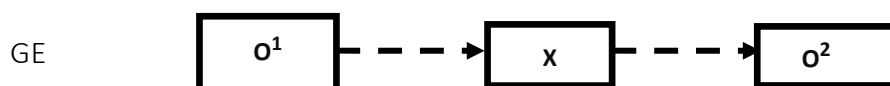
La investigación aplicada se denominó "investigación práctica o investigación empírica", la cual se caracterizó porque busca la aplicación o uso de los conocimientos adquiridos luego de implementar y sistematizar la práctica basada en la investigación, mientras se adquieren otros conocimientos. La investigación aplicada está dirigida a acciones futuras, no al desarrollo de teorías y sus resultados, sino a través de actividades precisas dirigidas a problemas (Muñoz, 2015).

El enfoque cuantitativo es un método que aplicamos, donde recopilamos y procesamos las herramientas que aplicamos para procesarlas estadísticamente para obtener la respuesta a la meta. Las estadísticas se organizaron de acuerdo con los objetivos establecidos y las hipótesis se probaron para sacar conclusiones en función de los efectos recomendados (Muñoz, 2015).

Se realizó una investigación de nivel explicativo para investigar fenómenos que no se han estudiado antes o que no han sido bien explicados anteriormente. Diseñado para proporcionar información detallada donde hay poca información. La investigación explicativa responde a la pregunta de por qué, es decir, a través de esta investigación, podemos saber por qué los hechos o fenómenos tienen tales características y/o cualidades etc. En definitiva, por qué debemos estudiar las variables (Muñoz, 2015).

El diseño del pre-experimento implica estimular o tratar a un grupo y luego medir una o más variables para observar el nivel del grupo de estas variables. Este diseño no cumple con los requisitos de experimentos "reales". No hay manipulación de las variables independientes, ni del nivel del grupo en la variable dependiente antes del estímulo mencionado anteriormente, ni grupo de comparación (Muñoz, 2015).

El mencionado diseño se representa de la siguiente manera:



Lo anterior significa en un grupo de 15 niños de cinco años de educación inicial (G) se aplicó la lista de cotejo a la motricidad gruesa (O1) para identificar la problemática, luego se aplicó un programa centrado en el juego infantil (X), finalmente se administró una lista de cotejo la motricidad gruesa (O2) para determinar los efectos que ha producido el programa.

4.2. El universo y muestra.

Población

Es el conjunto total de individuos, objetos o eventos que tienen las mismas características y sobre el que estamos interesados en obtener conclusiones (Muñoz, 2015).

La población de esta investigación fueron 46 estudiantes del nivel inicial de 3, 4 y 5 años, distribuidas en 3 aulas de la Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020.

Tabla 1

Población de los estudiantes

Grupo	Hombres	Mujeres	Total
Estudiantes de 5 años	7	8	15 niños
Estudiantes de 4 años	9	8	17 niños
Estudiantes de 3 años	6	8	14 niños

Fuente: Nómina de matrícula 2020

Muestra

La muestra es una parte de la población, la cual se selecciona con el propósito de obtener información, el cual debe ser representativo (Muñoz, 2015).

La muestra de investigación se obtuvo mediante un método no probabilístico llamado muestreo por juicio, donde la elección de la muestra depende del criterio o juicio del investigador. El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo en la que el proceso de recolección de muestras no brinda a todos los individuos de la población las mismas oportunidades de selección (Muñoz, 2015).

Resultando como muestra 15 niños de 5 años de la Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020.

Tabla 2

Muestra de los estudiantes

Grupo	Hombres	Mujeres	Total
Estudiantes de 5 años	7	8	15 niños

Fuente: Nómina de matrícula 2020

4.3. Definición de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA VALORATIVA
Variable Independiente	El juego infantil es una actividad natural y adaptativa propia de los infantes. Ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él. Se trata de una actividad compleja porque engloba una variedad de conductas a distintos niveles (físico, psicológico, social...) (Delgado, 2011)	El juego infantil es una actividad libre y espontánea, a través de estas actividades los niños logran desarrollar diferentes habilidades englobando la actividad, socialización y diversión.	Actividad	Materiales concretos Enseñar determinados Juegos Respetar la preferencia de los juegos	Demuestra sus habilidades con seguridad.; Toma decisiones haciéndolas respetar con sus pares.; -Acepta muestras de afecto de adultos conocidos; Expresa y manifiesta sus estados de ánimo; Conoce sus gustos y preferencias. -Expresa sus emociones y sentimientos; - Me resulta difícil hablar frente a un grupo; - Me resulta fácil hacer amigos; Me resulta difícil relacionarme con lo demás	SI
Juego Infantil						
Variable Dependiente	El área de motricidad gruesa abarca todos los movimientos que puede realizar el cuerpo para sostener y/o mantener el equilibrio, es la capacidad que tiene toda persona desde que son infantes y se va desarrollando en el transcurso de su día a día para ir mejorando sus habilidades motrices y así poder mover con armonía las extremidades de su cuerpo. (Márquez y Alarcón, 2011),	La motricidad gruesa es la habilidad que tiene toda persona para realizar diferentes movimientos con las partes del cuerpo, estas destrezas son muy importantes en el desarrollo del niño ya que le va a ayudar a tener una buena coordinación corporal.	Socialización	Materiales concretos Enseñar determinados juegos Respetar la preferencia de los	Me resulta difícil relacionarme con lo demás; Los demás opinan que soy una persona; sociable (tengo muchas amistades, siempre estoy en grupo, participo con los demás).; - Tiene iniciativa en los juegos que participa; - Participa en juegos grupales con deseos de ganar.	NO
			Equilibrio	Movimiento Saltar de un pie Material concreto Realiza saltos coordinados Coordina el movimiento de sus brazos	Se desplaza por líneas mixtas caminando con zancos. Camina y gira en el circuito manteniendo su equilibrio. Camina sobre una línea recta con una almohada en la cabeza lentamente. Camina con un pie delante del otro, sobre la barra manteniendo el equilibrio. Camina en línea recta poniendo un pie del otro	
						Coordinación general
Coordinación viso motriz						

Fuente: Elaboración propia

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: Observación

En este trabajo de investigación se utilizó la técnica de observación directa porque esta técnica es un método ideal para recolectar información sobre el juego en los niños en variable independiente y la motricidad gruesa en variable dependiente. Además, la técnica de observación se suele utilizar principalmente para observar el comportamiento de los consumidores y al usar esta técnica, el observador se mantiene en cubierto, es decir, los sujetos de estudio no son conscientes de su presencia (Muñoz, 2015)

Instrumento: Lista de cotejo

Es una herramienta que se puede utilizar para observar sistemáticamente, un proceso a través de una lista de preguntas cerradas de SI/NO. Permite estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos realizados por los alumnos. Se puede emplear tanto para la evaluación de capacidades como de actitudes (Muñoz, 2015)

Validez y confiabilidad

Validez

La validación del instrumento se llevó a cabo con la intervención de tres especialistas, quienes confirmaron su aprobación para ser aplicado a la muestra de estudio.

Los expertos que validaron el instrumento, fueron:

- Mgtr. Harold Raúl Olivos García.
- Lic. Andrea del Rosario Adrianzén Peña
- Lic. Jacqueline E. García Ortiz.

Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento se realizó empleando el coeficiente estadístico de Alfa de Cronbach, el cual resultó altamente aceptable con un nivel de 0,834.

4.5. Plan de análisis.

El procedimiento para la recolección de datos se realizó de la siguiente manera, se coordinó el permiso con la dirección de la Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020, firmando un consentimiento informado para la aplicación del instrumento lista de cotejo a los estudiantes de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020, nos proporcionó un día y una hora para realizar dicha evaluación, considerando las actividades de los maestros de aula para así no interrumpir sus sesiones de clases. En un inicio se aplicó un Pre – test para observar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020. Luego se aplicó un Post test para observar la mejora de la motricidad gruesa, a raíz de la aplicación de la estrategia. Los datos fueron evaluados en el software estadístico SPSS Versión 25.0. Se aplicará la prueba estadística no paramétrica de T Student.

4.7. Principios éticos

ULADECH (2021) Según el código de ética para la investigación versión 004, como investigador se asume una responsabilidad científica y profesional, ya que se ha cuidado la realización y difusión de la presente investigación por respeto a los participantes, por ello se han considerado los siguientes principios éticos:

Principio de la libertad: El autor eligió su tema de investigación, sin restricción alguna, es un derecho acreditado y todo cuanto no esté explícitamente prohibido y así sea aceptado en los ámbitos tanto económico sociales y públicos.

Principio de honestidad: Se basa en el respeto y honestidad del autor, ya que la información se debe a un carácter público y pueden ser empleados por diversos análisis e investigadores.

El principio de Autonomía: Determina que cada estudiante decida libre y voluntariamente participar como sujeto de estudio después de haber sido bien informado de qué se trata la investigación.

Los principios de beneficencia y no maleficencia: Obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de aportar en el estudiante los beneficios de conocer y practicar estrategias de lectura que le permitan tener una actuación eficiente durante su trayecto académico en la universidad.

Principio de justicia: Derecho a un trato justo, los participantes tienen derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación, se debe realizar una selección justa y no discriminatoria de los sujetos, de manera que los riesgos o beneficios se compartan equitativamente.

Principio de protección a las personas: Se evaluará la pertinencia de desarrollar un protocolo de consentimiento informado para cada tipo de perfil de participante en la

investigación. En caso no sea posible obtener un protocolo de consentimiento informado se han descrito y justificado procedimientos alternativos.

Principio de integridad científica: Se informó a los participantes si su identidad será tratada de manera clara, confidencia o anónima. Se informa a los participantes los procedimientos utilizados para el manejo y cuidado de la información, tiempo de almacenamiento, acceso y/o destrucción de la misma.

V.- RESULTADOS

5.1. Resultados

“Evaluar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020 mediante un pre test.”

Tabla 3

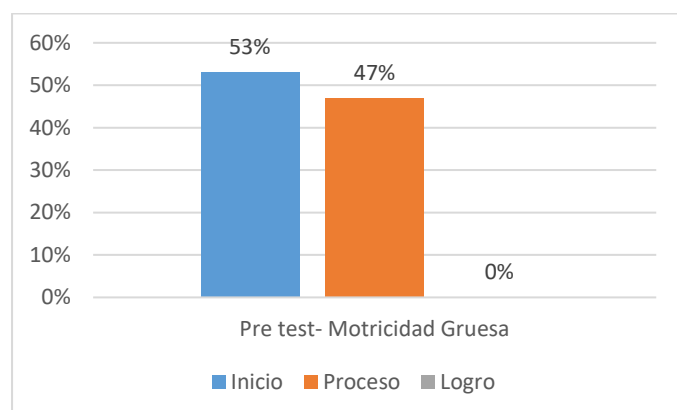
Nivel de la motricidad gruesa a través de un pre test

Nivel	N	%
Inicio	8	53%
Proceso	7	47%
Logro	0	0%
Total	15	100%

Fuente: lista de cotejo de motricidad gruesa aplicada a niños de 5 años

Figura 1

Nivel de la motricidad gruesa a través de un pre test



Fuente: tabla 3

Interpretación: observamos en la tabla 3 y figura 1, que el 53% de estudiantes se encuentran en nivel inicio, seguido de un 47% en nivel proceso. Lo que lleva a plantearse que los menores necesitan acompañamiento pedagógico para mejorar las dimensiones de la motricidad gruesa como el equilibrio, coordinación general y coordinación visomotriz.

Evaluar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020, mediante un post test.

Tabla 4

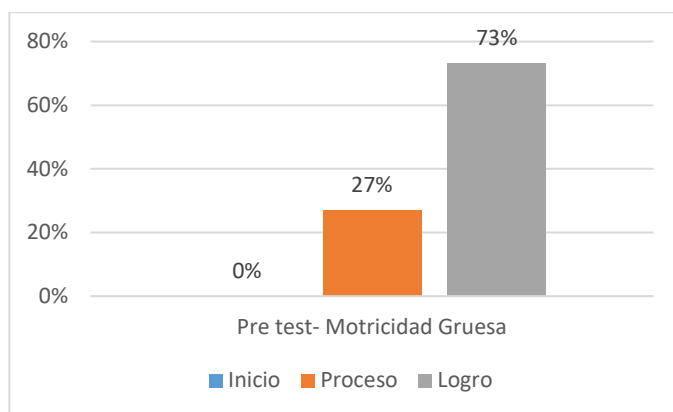
Nivel de la motricidad gruesa a través de un post test

Nivel	N	%
Inicio	0	0%
Proceso	4	27%
Logro	11	73%
Total	15	100%

Fuente: lista de cotejo de motricidad gruesa aplicada a niños de 5 años

Figura 2

Nivel de la motricidad gruesa a través de un post test



Fuente: tabla 4

Interpretación: observamos en la tabla 4 y figura 2, que el 73% de estudiantes se encuentran en nivel logro, seguido de un 27% en nivel proceso. Lo que con lleva a plantearse que los menores mejoraron gracias al acompañamiento pedagógico a través de las sesiones de aprendizaje basada en el juego infantil como estrategia didáctica para mejorar su motricidad gruesa teniendo en cuenta las dimensiones del equilibrio, coordinación general y coordinación visomotriz.

Comparar el nivel de la motricidad gruesa antes y después de la aplicación del juego infantil en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020.

Tabla 5

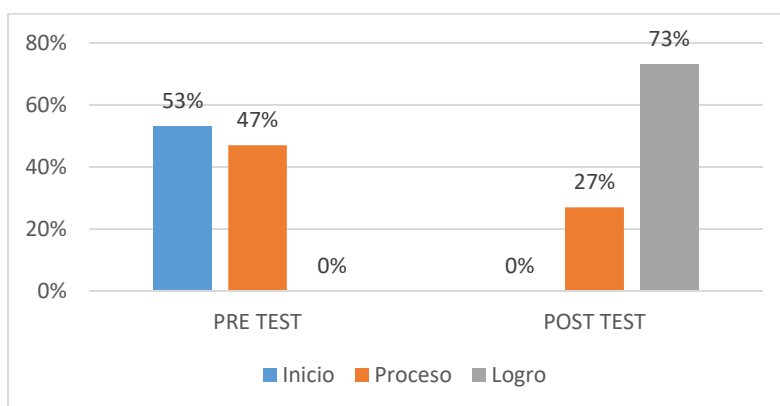
Nivel de la motricidad gruesa a través de un pre y post test

Categoría	Pre test		Post test	
	N	%	N	%
Inicio	8	53%	0	0%
Proceso	7	47%	4	27%
Logro	0	0%	11	73%
Total	15	100%	15	100%

Fuente: lista de cotejo de motricidad gruesa aplicada a niños de 5 años

Figura 3

Nivel de la motricidad gruesa a través de un pre y post test



Fuente: tabla 5

Interpretación: observamos en la tabla 5 y figura 3, que en el pre test los niños se encontraron en nivel inicio a un 53%, luego de la aplicación de la estrategia del juego infantil este mejoro en el post test a 73% observándose que los menores mejoraron sus habilidades de la motricidad gruesa, así como también las dimensiones del equilibrio, coordinación general y coordinación visomotriz.

Tabla 6*Comprobación de hipótesis***Objetivo general**

“Determinar el juego infantil para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020.”

Se trabajará con la prueba de Wilcoxon para comprobar el objetivo general:

	Estadístico	Shapiro-Wilk gl	Sig.
DIFERENCIA	,941	15	,015

Se concluye que la prueba si $P > 0.05$ la normalidad va ser una distribución normal y si es $P < 0.05$ no existe una distribución normal, se concluye que en la tabla 3 existe un Sig. 0,059. encontrando que los datos siguen una distribución normal.

Tabla 7*Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTES - PRETES	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	15 ^b	8,00	120,00
	Empates	0 ^c		
	Total	15		

a. POSTES < PRETES

b. POSTES > PRETES

c. POSTES = PRETES

Estadísticos de prueba ^a	
	POSTES - PRETES
Z	-3,418 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

En lo que se muestra en la prueba no paramétrica se observa que el valor de Z es -3,418 y el sig. Asintótica (bilateral), 001 siendo este significativa. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula.

5.2.- Análisis de resultados

Evaluar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020 mediante un pre test. El 53% de estudiantes se encontraron en nivel inicio, seguido de un 47% en nivel proceso. Lo que llevo a plantearse que los menores necesitaban acompañamiento pedagógico para mejorar las dimensiones de equilibrio, coordinación general y coordinación visomotriz, para que tengan una adecuada motricidad gruesa.

Siendo estos resultados respaldados por la investigación de Arias y Calderón (2018) realizaron una investigación basada en “Los juegos infantiles y su influencia en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.P Gran Mariscal Luis José de Orbegoso - Santa 2018, donde se encontraron resultados de la motricidad gruesa en nivel inicio con un 78%, parecido a los hallazgos de nuestra investigación, aportando sustento.

De esta manera podemos decir que el área de motricidad gruesa abarca todos los movimientos que puede realizar el cuerpo para sostener y/o mantener el equilibrio, es la capacidad que tiene toda persona desde que son infantes y se va desarrollando en el transcurso de su día a día para ir mejorando sus habilidades motrices y así poder mover con armonía las extremidades de su cuerpo. Márquez y Alarcón, (2011) el cual no se ha visto desarrollado en los menores de la investigación, por la falta de estrategias didácticas.

Es así que Piaget (1972) en su teoría, nos afirma que a través de las actividades físicas o motricidad gruesa los niños logran generar sus propios aprendizajes, pueden pensar, crear y resolver problemas, es por ello que el desarrollo de la razón de ellos está basado en las acciones motrices que realizan desde que nacen, la comprensión de ellos se relaciona con las acciones

que realiza a su alrededor, con sus pares y las practicas que realiza a través de sus movimientos, y cuando estos no son estimulados adecuadamente, trae consigo problema en el aprendizaje, lo que se ve en nuestros resultados debido a que se encontró a los menores en nivel inicio.

Evaluar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020, mediante un post test. El 73% de estudiantes se encuentran en nivel logro, seguido de un 27% en nivel proceso. Lo que llevo a plantearse que los menores mejoraron gracias al acompañamiento pedagógico a través de las sesiones de aprendizaje basadas en el juego infantil como estrategia didáctica para mejorar su motricidad gruesa teniendo en cuenta el equilibrio, coordinación general y coordinación visomotriz.

Además de esta manera nos acogemos a los hallazgos de López (2018) quien realizó una investigación sobre los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años, donde se observó que, gracias a la estrategia de juegos tradicionales, se mejoró significativamente la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años.

Entonces podemos decir que el juego infantil es una estrategia de suma importancia dentro de esta investigación porque ayudo a mejorar la motricidad gruesa. Observándose que gracias a los juegos infantiles los niños generan un contexto imaginario, el cual les ayuda a mejorar su conducta llevándolos a manifestarse por medio de sus propias acciones y con esto despiertan su disposición de aprender a través de situaciones ficticias a través de movimientos gruesos (Arango, 2000).

Comparar el nivel de la motricidad gruesa antes y después de la aplicación del juego infantil en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020. En el pre test los niños se encontraban en nivel inicio a un 53%, luego de la aplicación de la estrategia de juegos infantiles este mejoro en el post test a 73% observándose que los menores mejoraron sus habilidades de la motricidad así como también las dimensiones de equilibrio, coordinación general y coordinación visomotriz.

Siendo respaldados los hallazgos de esta investigación por la investigación de Córdova (2017) Juegos infantiles y Estimulación Temprana en relación al desarrollo motor grueso en los niños de 5 años de la I.E.I. Niño Jesús de Praga N° 128 – Morropón, Piura. Donde se han demostrado que los juegos infantiles mejoran la motricidad gruesa.

Es así que podemos decir que los juegos infantiles desarrollan los campos cognitivos que conllevan a los movimientos gruesos de los niños a través de diferentes representaciones de juegos que son originados en el proceso infantil y esto da resultado al avance de las estructuras cognitivas de cada infante.

Piaget (1959), en su teoría considera al juego infantil como prototipo de asimilación en cuanto a la gestión infantil hacia la excelencia, por lo tanto, es una acción necesaria por la cual el niño puede interactuar con su entorno a través de las habilidades motrices gruesas, por ende, se ven resultados favorables de la motricidad gruesa después de la aplicación de la estrategia del juego infantil.

Entonces podemos concluir que nuestros análisis acerca de la estrategia del juego infantil si ayudan a mejorar la motricidad gruesa, así como también a desarrollar diferentes habilidades corporales, gracias a su relevancia pedagógica y estadística que esta tiene.

VI. CONCLUSIONES

Se evaluó el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años mediante un pre test donde se observó que el 53% de estudiantes se encontraron en nivel inicio, seguido de un 47% en nivel proceso. Lo que llevo a plantearse que los menores necesitaban acompañamiento pedagógico para mejorar su motricidad gruesa, así como también sus dimensiones del equilibrio, coordinación general y coordinación visomotriz.

Se conoció el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 5 años a través de un post test, en el cual se observó que el 73% de estudiantes se encontraron en nivel logro, seguido de un 27% en nivel proceso. Lo que llevo a plantearse que los estudiantes mejoraron gracias al acompañamiento pedagógico a través de las sesiones de aprendizaje basadas en el juego infantil como estrategia didáctica para mejorar la motricidad gruesa teniendo en cuenta las dimensiones del equilibrio, coordinación general y coordinación visomotriz.

Al comparar el nivel de la motricidad gruesa antes y después de la aplicación del juego infantil en los niños de 5 años, se pudo observar que en el pre test los niños se encontraban en nivel inicio a un 53%, luego de la aplicación de la estrategia del juego infantil este mejoro en el post test a 73% observándose que los menores mejoraron sus habilidades acerca de la motricidad gruesa así como también las dimensiones de equilibrio, coordinación general y coordinación visomotriz.

Podemos demostrar en relación a la hipótesis general que, si existe relevancia estadística y pedagógica, siendo el programa efectivo para mejorar la motricidad gruesa. Porque se muestra en la prueba no paramétrica se observa que el valor de Z es -3,418 y el sig. Asintótica (bilateral) ,001 siendo este significativa. De esta manera se rechaza la hipótesis nula.

Aspectos complementarios

Recomendación Académica

Dar a conocer a la plana docente en relación a los hallazgos de la presente investigación, con la finalidad de sensibilizar la relevancia del juego infantil para mejorar la motricidad gruesa; ya que, a través de estas actividades, mejorarán el rendimiento en el proceso de aprendizaje de las y los estudiantes.

Recomendación metodológica

Realizar investigaciones empleando la estrategia del juego infantil, aplicando en otras muestras de características similares, para conocer la relevancia estadística de ésta y analizar sobre la repercusión en la motricidad gruesa; de tal manera que sea de utilidad en otros investigadores.

Recomendación práctica

Programar capacitaciones a los docentes sobre estrategias basadas en el juego infantil, para que sean incluidas en los planes curriculares y por ende en las sesiones de aprendizaje, y permita así el desarrollo significativo de la motricidad gruesa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aizencang, N (2005). *Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantial. Obtenido de <https://www.emanantial.com.ar/archivos/fragmentos/AizencangJAFragmento.pdf>
- Ajuriaguerra, J (2013). *Manual de psiquiatría infantil*. Barcelona: Científico Médica. Obtenido de https://espaciopsicopatologico.files.wordpress.com/2017/02/manual_de_psiquiatria_infantil_ajuriaguerra.pdf
- Alvear, S. (2019) *El juego y su incidencia en el desarrollo de motricidad gruesa de los niños de 5 años del instituto particular bilingüe “Albert Einstein” de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo, periodo 2017-2018*. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/4405/1/ANA%20ALEXANDRA%20ALVEAR%20LATORRE.pdf>
- Arango, T (2000). *Entre cero y cien: Socialización y desarrollo en la niñez temprana en el Perú*. Lima: Ministerio de Educación. <https://www.worldcat.org/title/entre-cero-y-cien-socializacion-y-desarrollo-en-la-ninez-temprana-en-el-peru/oclc/681946869>
- Arias, A. y Calderón, D. (2018) *Los juegos infantiles y su influencia en la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.P Gran Mariscal Luis José de Orbegoso - Santa 2018*. Obtenido de <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/2381/25670.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bedon, M. (2019) *Motricidad gruesa de los niños de 5 años del nivel inicial de las Instituciones Educativas del Distrito de Chacas, Provincia de Asunción, región Ancash, 2019*. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15463/MARIA_IÑES_BEDON_OCANA_MOTRICIDAD_GRUESA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Castañer, M., y Camerino, O. (2016). *Manifestaciones básicas de la motricidad*. España: Universitat de Leida. <https://guiadocent.udl.cat/pdf/pdf/es/102715-1516.pdf>
- Castillo, M. y Vila, G. (2020) *Nivel de coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa privada Santo Domingo de Guzmán, Trujillo, 2020*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51536/Castillo_GMC-Vila_AGK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Córdova, N. (2017) *Juegos infantiles y Estimulación Temprana en relación al desarrollo motor grueso en los niños de 5 años de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga” N° 128 – Morropón, Piura*. Obtenido de https://www.regionpiura.gob.pe/documentos/memoria-anual/memoria_anual_2013.pdf
- Corrales, J (2018) *El juego infantil y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años en la I.E.I 061 del distrito de San Juan de Lurigancho*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27395/Corrales_PR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Delgado, I. (2011) *El juego infantil y su metodología*, Ediciones Paraninfo S.A. Madrid, España. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&pg=PA26&dq=juego+infantil+dimensiones&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj4iqe_x6P5AhXuBrkGHafAAqEQ6AF6BAgFEAI#v=onepage&q&f=false
- Díaz, M. y Flores, L. (2011) *Los juegos y contextos importantes en el aprendizaje de los niños escolares*. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*. <https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol14num3/Vol14No3Art2.pdf>

- Estela, J. (2018) El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de educación inicial de la educación educativa particular 4 de enero. <https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1286>
- Garvey, C. (1985) El juego infantil. Morata. Madrid. <https://books.google.com.pe/books?id=vKjVXKbHwScC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- González, E. y Silva, P. (2019) El juego infantil en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela Rafael J. Bazante, Santa Mariana de Jesús y Jardín de Infantes Telmo N. Vaca del cantón Chimbo, provincia de Bolívar año lectivo 2016 – 2017 – Ecuador. http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/15754/1/67703_1.pdf
- Latorre, P. (2007). *La motricidad en educación infantil, grado de desarrollo y compromiso docente*. Revista de educación física: renovar la teoría y práctica. <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1838%20LatorreV2.pdf>
- López, E. (2018) Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. Universidad Técnica de Ambato. Obtenido en <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>
- Márquez, E. y Alarcón, M. (2011) *Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña*. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Año 2016. <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- MINEDU (2010). *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Navarrete. <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4904/La%20hora%20del%20juego%20libre%20en%20los%20sectores%20gu%C3%ada%20para%2>

0educadores%20de%20servicios%20educativos%20de%20ni%3%b1os%20y%20ni%3%b1as%20menores%20de%206%20a%3%b1os.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Minerva, C. (2002) *El juego: una estrategia importante*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>

Muñoz, C. (2015) *Metodología de la investigación*. Editorial Ciencias Sociales. México. <https://fdocuments.ec/document/metodologa-de-la-investigacin-2019-8-6-carlos-i-muoz-rocha-licenciado.html?page=42>

Osoro, J. y González, O. (2008) Escenarios para el análisis y la construcción de un modelo de educación infantil. *Revista Iberoamericana*, (47), 15-31. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a01.htm>

Pacheco, M. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial Algunas consideraciones conceptuales* <http://educa.minedu.gob.bo/assets/uploads/files/cont/esfm/esfm22-b5ny.pdf>

Pérez, K (2019) *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 5 años de edad de la unidad educativa “Hispano América” del Cantón Ambato*. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/10006/1/ROSANA%20PEREZ%20ESTIMULACION%20TESIS.pdf>

Piaget, J (1972). *Psicología de la inteligencia*. Editorial Pisque Buenos Aires. <https://piagetflix.com/wp-content/uploads/2020/02/3-Psicologia-De-La-Inteligencia.pdf>

Piaget, J., (1959) *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E. pág.205. <https://es.scribd.com/document/426842132/La-formacio-n-del-si-mbolo-en-el-nin-o-PDF>

Ruiz, L (2018) Juegos infantiles y su importancia en la motricidad gruesa de los niños de 5 años de la institución educativa 0403 San Ramón – Chulucanas. 2018.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11571>

ULADECH (2021). Código de ética para la investigación. V004, Resolución N° 0037-2021-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>

Vygotsky, L. S. (2007) *Psicología y pedagogía*. Ediciones Akal S.A. Madrid, España.
https://books.google.com.pe/books?id=r_-Km7eVqR0C&printsec=frontcover&dq=vigotsky&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=vigotsky&f=false

Wallon, H. (1976). *La teoría educativa de Henri Wallon*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/cristobalherrera92/teora-educativa-de-wallon>

ANEXOS:

Anexo 1: Carta de autorización



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION Y HUMANIDADES

Carta s/nº 1 - 2020-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).
Mgtr. María Micaela López López
Directora de la I.E "Federico Helguero Seminario"
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 y humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, Cruz Garcia Ana Celia, con código de matrícula N° 0807172211, de la Carrera Profesional de Educación y Humanidades, del VIII ciclo, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "EL JUEGO INFANTIL PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEDERICO HELGUERO SEMINARIO-DISTRITO PIURA, 2020", durante los meses marzo, abril y mayo 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,

Ana Celia Cruz Garcia

DNI: 61447104

Dir. María Micaela López López

DNI:



I.E. FEDERICO HELGUERO S.	
N° 15107	
A.H. LOS ALGARROBOS	
EXP. N°	101
FECHA:	26 MAR 2021
HORA:	ENCUENTRO:

ANEXO 2: Instrumento validado por los expertos

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): *Olivos García, Harold Raúl*
 1.2. Grado Académico: *Magíster*
 1.3. Profesión: *Psicólogo*
 1.4. Institución donde labora: *Fe y Alegría 15.*
 1.5. Cargo que desempeña: *Psicopedagogo*
 1.6. Denominación del Instrumento: *Lista de Cefaje de Motricidad gruesa.*
 1.7. Autor del Instrumento: *Ana Belia Cruz García*
 1.8. Carrera: *Educación.*

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

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	
Dimensión 1: EQUILIBRIO							
1: Se desplaza por líneas mixtas caminando con zancos.	✓		✓		✓		
2: Camina y gira en el circuito manteniendo su equilibrio.	✓		✓		✓		
3: Camina sobre una línea recta con una almohada en la cabeza lentamente.	✓		✓		✓		
4: Camina con un pie delante del otro, sobre la barra manteniendo el equilibrio.	✓		✓		✓		
5: Caminar en línea recta poniendo un pie del otro.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: COORDINACIÓN GENERAL							
6: Golpear rítmicamente con un pie.	✓		✓		✓		
5: Camina siguiendo las líneas e indicaciones.	✓		✓		✓		
6: Se desplaza con las puntas de pies (izquierda y derecha).	✓		✓		✓		
Dimensión 3: COORDINACIÓN VISOMOTRIZ							
8: Gira alrededor de las figuras geométricas trazadas en el suelo.	✓		✓		✓		

9: Salta dentro del aro con los dos pies haciendo uso de su lateralidad.	✓		✓		✓	✓	
10: Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.	✓		✓		✓		
11: Patea el balón con el lado dominante.	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:

Harold R. Olivos García
 Mgtr. Harold Raul Olivos García
 Psicólogo
 C.Ps.P. 21790

Firma

Apellidos y Nombres del experto *Harold R. Olivos García*
 DNI N° 47025797.

Nota: Se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del Informante (Experto): PEÑA DORIANZEN ANDREA.
 1.2. Grado Académico: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL.
 1.3. Profesión: DOCENTE.
 1.4. Institución donde labora: IEE. "LAS LOMAS".
 1.5. Cargo que desempeña: DOCENTE INICIAL.
 1.6. Denominación del Instrumento: **Lista de cotejo**
 1.7. Autor del Instrumento: Ana Celia Cruz García
 1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

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	
Dimensión 1: EQUILIBRIO							
1: Se desplaza por líneas mixtas caminando con zancos.	✓		✓		✓		
2: Camina y gira en el circuito manteniendo su equilibrio.	✓		✓		✓		
3: Camina sobre una línea recta con una almohada en la cabeza lentamente.	✓		✓		✓		
4: Camina con un pie delante del otro, sobre la barra manteniendo el equilibrio.	✓		✓		✓		
5: Caminar en línea recta poniendo un pie del otro.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: COORDINACIÓN GENERAL							
6: Golpear rítmicamente con un pie.	✓		✓		✓		
5: Camina siguiendo las líneas e indicaciones.	✓		✓		✓		
6: Se desplaza con las puntas de pies (izquierda y derecha).	✓		✓		✓		
Dimensión 3: COORDINACIÓN VISOMOTRIZ							
8: Gira alrededor de las figuras geométricas trazadas en el suelo.	✓		✓		✓		

9: Salta dentro del aro con los dos pies haciendo uso de su lateralidad.	✓		✓		✓	
10: Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.	✓		✓		✓	
11: Patea el balón con el lado dominante.	✓		✓		✓	

Otras observaciones generales:


 Andrea B. Peña Adrianzen
 EDUCACIÓN FÍSICA

Firma

Apellidos y Nombres del experto **PEÑA ADRIANZEN, ANDREAS B.**

DNI N° 71031878.

Nota: Se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del Informante (Experto): *García Ortiz Jacqueline E.*
 1.2. Grado Académico: *Maestro en Educación Univeritaria*
 1.3. Profesión: *Docente*
 1.4. Institución donde labora: *Foy Abayita # 15 - Castilla*
 1.5. Cargo que desempeña: *Especialista en Educación*
 1.6. Denominación del Instrumento: *Lista de Criterios*
 1.7. Autor del Instrumento: *Susana Ortiz García*
 1.8. Carrera: *Educación Inicial*

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

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	
Dimensión 1: EQUILIBRIO							
1: Se desplaza por líneas mixtas caminando con zancos.	✓		✓		✓		
2: Camina y gira en el circuito manteniendo su equilibrio.	✓		✓		✓		
3: Camina sobre una línea recta con una almohada en la cabeza lentamente.	✓		✓		✓		
4: Camina con un pie delante del otro, sobre la barra manteniendo el equilibrio.	✓		✓		✓		
5: Caminar en línea recta poniendo un pie del otro.	✓		✓				
Dimensión 2: COORDINACIÓN GENERAL							
6: Golpear rítmicamente con un pie.	✓		✓		✓		
5: Camina siguiendo las líneas e indicaciones.	✓		✓		✓		
6: Se desplaza con las puntas de pies (Izquierda y derecha).	✓		✓		✓		
Dimensión 3: COORDINACIÓN VISOMOTRIZ							
8: Gira alrededor de las figuras geométricas trazadas en el suelo.	✓		✓		✓		

9: Salta dentro del aro con los dos pies haciendo uso de su lateralidad.	✓		✓		✓		
10: Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.	✓		✓		✓		
11: Patea el balón con el lado dominante.	✓		✓		✓		

Otras observaciones generales:


~~Mgtr. Jacqueline E. García Ortiz~~
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN
Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 026-11125

Jacqueline E. García Ortiz

Nota: Se adjunta el proyecto de investigación

Anexo 3: Consentimiento informado

Protocolo de consentimiento informado firmado por la directora de la I.E



PROCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula EL JUEGO INFANTIL PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEDERICO HELGUERO SEMINARIO-DISTRITO PIURA, 2020 y es dirigido por Ana Celia Cruz García investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar el juego infantil para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 20 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de su correo electrónico. Si desea, puede llamar al número 973895073 también podrá escribir al correo anacruzgarcia356@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Maria Micaela López López

Fecha: 26/03/2021

Correo electrónico: marylop-10@hotmail.com

Firma del participante: _____

Firma del investigador (o encargado de recoger información): 

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA




Prof. Maria M. Lopez Lopez
DIRECTORA

Preguntas del consentimiento informado con el formulario del Google drive

1.

Consentimiento informado de los participantes (padres de familia)

Estimado padre de familia la presente investigación tiene como objetivo Determinar el juego infantil para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020 y es dirigido por Cruz Garcia Ana Celia, se utilizara un instrumento lista de cotejo para la recolección de datos, toda información que se obtenga de los análisis será confidencial y solo los investigadores tendrá acceso a ella, el nombre de su hijo no será utilizado en ningún informe pues se utilizara un código numérico, si tiene alguna duda puede comunicarse con el investigador, Srta. Cruz Garcia Ana Celia al celular 973895073 o al correo Anacruzgarcia356@gmail.com, gracias.

*Obligatorio

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado sobre el objetivo explicado, el investigador me a explicado el estudio y absuelto mis dudas voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en la investigación. *

SI

No

Nombre del participante (madre o padre) *

Senaida fabiola Silva garcia

Edad del participante (hijo) *

5

Nombre de la Institución Educativa *

Federico helguero seminario

2.

Consentimiento informado de los participantes (padres de familia)

Estimado padre de familia la presente investigación tiene como objetivo Determinar el juego infantil para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020 y es dirigido por Cruz Garcia Ana Celia, se utilizara un instrumento lista de cotejo para la recolección de datos, toda información que se obtenga de los análisis será confidencial y solo los investigadores tendrá acceso a ella, el nombre de su hijo no será utilizado en ningún informe pues se utilizara un código numérico, si tiene alguna duda puede comunicarse con el investigador, Srta. Cruz Garcia Ana Celia al celular 973895073 o al correo Anacruzgarcia356@gmail.com, gracias.

*Obligatorio

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado sobre el objetivo explicado, el investigador me a explicado el estudio y absuelto mis dudas voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en la investigación. *

SI

No

Nombre del participante (madre o padre) *

Lucia Ramirez Sandoval

Edad del participante (hijo) *

5 años

Nombre de la Institución Educativa *

Federico Helguero Seminario

3.

Consentimiento informado de los participantes (padres de familia)

Estimado padre de familia la presente investigación tiene como objetivo Determinar el juego infantil para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020 y es dirigido por Cruz Garcia Ana Celia, se utilizara un instrumento lista de cotejo para la recolección de datos, toda información que se obtenga de los análisis será confidencial y solo los investigadores tendrá acceso a ella, el nombre de su hijo no será utilizado en ningún informe pues se utilizara un código numérico, si tiene alguna duda puede comunicarse con el investigador, Srta. Cruz Garcia Ana Celia al celular 973895073 o al correo Anacruzgarcia356@gmail.com, gracias.

*Obligatorio

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado sobre el objetivo explicado, el investigador me a explicado el estudio y absuelto mis dudas voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en la investigación. *

SI

No

Nombre del participante (madre o padre) *

Marleny Garcia Cordova

Edad del participante (hijo) *

5 años

Nombre de la Institución Educativa *

I. E Federico Helguero Seminario

4.

Consentimiento informado de los participantes (padres de familia)

Estimado padre de familia la presente investigación tiene como objetivo Determinar el juego infantil para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020 y es dirigido por Cruz Garcia Ana Celia, se utilizara un instrumento lista de cotejo para la recolección de datos, toda información que se obtenga de los análisis será confidencial y solo los investigadores tendrá acceso a ella, el nombre de su hijo no será utilizado en ningún informe pues se utilizara un código numérico, si tiene alguna duda puede comunicarse con el investigador, Srta. Cruz Garcia Ana Celia al celular 973895073 o al correo Anacruzgarcia356@gmail.com, gracias.

*Obligatorio

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado sobre el objetivo explicado, el investigador me a explicado el estudio y absuelto mis dudas voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en la investigación. *

SI

No

Nombre del participante (madre o padre) *

Pilar sanchez Lopez

Edad del participante (hijo) *

5 años

Nombre de la Institución Educativa *

I.E Federico Helguero Seminario

5.

Consentimiento informado de los participantes (padres de familia)

Estimado padre de familia la presente investigación tiene como objetivo Determinar el juego infantil para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de La Institución Educativa Federico Helguero Seminario-Distrito Piura, 2020 y es dirigido por Cruz Garcia Ana Celia, se utilizara un instrumento lista de cotejo para la recolección de datos, toda información que se obtenga de los análisis será confidencial y solo los investigadores tendrá acceso a ella, el nombre de su hijo no será utilizado en ningún informe pues se utilizara un código numérico, si tiene alguna duda puede comunicarse con el investigador, Srta. Cruz Garcia Ana Celia al celular 973895073 o al correo Anacruzgarcia356@gmail.com, gracias.

*Obligatorio

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado sobre el objetivo explicado, el investigador me a explicado el estudio y absuelto mis dudas voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en la investigación. *

SI

No

Nombre del participante (madre o padre) *

Brenda Maribel Pacherras Carreño

Edad del participante (hijo) *

5 años

Nombre de la Institución Educativa *

I. E Federico Helguero Seminario

Anexo 4: Base de datos del pre test y post test, utilizando el programa de Excel.

PRE TEST																					
Nº	Niños	Dominio Equilibrio					TOTAL Equilibrio	CATEGORIA	Dominio Coordinación general			TOTAL Coordinación general	CATEGORIA	Coordinación visomotriz				TOTAL VISOMOTRIZ	CATEGORIA	TOTAL	CATEGORIA
		1	2	3	4	5			6	7	8			9	10	11	12				
1	E1	0	2	0	0	0	2	inicio	2	2	0	4	proceso	0	2	0	2	4	proceso	10	Proceso
2	E2	0	2	2	0	0	4	inicio	0	0	2	2	inicio	2	0	2	0	2	inicio	8	Inicio
3	E3	0	2	0	0	2	4	inicio	2	0	2	4	proceso	0	0	2	2	4	proceso	12	Proceso
4	E4	0	2	0	2	0	4	inicio	0	0	2	2	inicio	0	0	2	2	2	inicio	8	Inicio
5	E5	0	0	2	0	2	4	inicio	2	2	0	4	proceso	0	2	2	0	4	proceso	12	Proceso
6	E6	0	0	0	0	0	0	inicio	2	0	0	2	inicio	2	0	0	0	2	inicio	4	Inicio
7	E7	0	2	2	0	0	4	inicio	0	0	2	2	inicio	2	2	0	0	2	inicio	8	Inicio
8	E8	2	0	2	0	2	6	proceso	2	0	0	2	inicio	0	0	0	0	2	inicio	10	Proceso
9	E9	0	0	0	0	2	2	inicio	2	0	0	2	inicio	2	0	0	0	2	inicio	6	Inicio
10	E10	2	2	0	0	0	4	inicio	2	0	0	2	inicio	0	2	2	0	2	inicio	8	Inicio
11	E11	0	0	2	0	0	2	inicio	0	2	2	4	proceso	0	2	2	0	4	proceso	10	Proceso
12	E12	2	2	0	0	0	4	inicio	2	0	0	2	inicio	0	0	2	2	2	inicio	8	Inicio
13	E13	0	2	2	2	2	8	proceso	0	0	0	0	inicio	2	0	0	2	0	inicio	8	Inicio
14	E14	0	0	2	2	2	6	proceso	2	0	2	4	proceso	2	0	2	2	4	proceso	14	Proceso
15	E15	0	2	2	2	0	6	proceso	0	2	0	2	inicio	0	2	0	2	2	inicio	10	Proceso

POST TEST																					
Nº	Niños	Dominio Equilibrio					TOTAL Equilibrio	CATEGORIA	Dominio Coordinación general			TOTAL Coordinación general	CATEGORIA	Coordinación visomotriz				TOTAL VISOMOTRIZ	CATEGORIA	TOTAL	CATEGORIA
		1	2	3	4	5			6	7	8			9	10	11	12				
1	E1	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	6	logro	2	2	2	2	8	logro	24	Logro
2	E2	2	2	2	2	0	8	logro	2	2	0	4	proceso	0	2	0	2	4	proceso	16	proceso
3	E3	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	6	logro	2	2	2	2	8	logro	24	Logro
4	E4	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	6	logro	2	2	2	2	8	logro	24	Logro
5	E5	2	0	2	2	0	6	proceso	2	2	0	4	proceso	2	0	2	2	6	proceso	16	proceso
6	E6	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	6	logro	2	2	2	2	8	logro	24	Logro
7	E7	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	6	logro	2	2	2	2	8	logro	24	Logro
8	E8	2	2	2	2	0	8	proceso	0	2	2	4	proceso	0	2	0	2	4	proceso	16	proceso
9	E9	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	6	logro	2	2	2	2	8	logro	24	Logro
10	E10	2	2	2	0	2	8	proceso	2	0	2	4	proceso	0	2	2	0	4	proceso	16	proceso
11	E11	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	6	logro	2	2	2	2	8	logro	24	Logro
12	E12	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	6	logro	2	2	2	2	8	logro	24	Logro
13	E13	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	6	logro	2	2	2	2	8	logro	24	Logro
14	E14	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	6	logro	2	2	2	2	8	logro	24	Logro
15	E15	2	2	2	2	2	10	logro	2	2	2	6	logro	2	2	2	2	8	logro	24	Logro

Anexo 5: Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 1

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: I.E Federico Helguero Seminario- Piura
- 1.2. Sección : Única
- 1.3. Grado/Edad : 5 años
- 1.4. Temporalización : 45 minutos
- 1.5. Practicante : Ana Celia Cruz Garcia
- 1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “CAMINANDO SOBRE LINEAS”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas – 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.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente les dice a los niños que se paren, enciendan sus cámaras y activen sus micrófonos para que canten la canción “Si estas feliz tú puedes aplaudir”	Grabadora	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. Actividad motriz (Saltamos con un pie) El juego es en equipo, los niños formaran dos equipos, los cuales tendrán un numero de orden para que sigan la secuencia del juego. Cuando la maestra toque el silbato, será la señal de que el primer estudiante de cada equipo tiene que salir saltando en un pie y saltara con su pie derecho por el camino de líneas que está a su lado derecho. (Líneas en el piso de 3 metros y hechas con ceniza, o cinta) Luego en mitad de camino, la maestra volverá a tocar 2 veces el silbato, el cual será la señal para que empiecen a saltar con el pie	Silbato Tiza Cinta	15 min.

	izquierdo, por el camino de líneas que está a su lado izquierdo y el siguiente niño salga saltando con su pie derecho por la línea derecha y así sucesivamente hasta el último niño de cada grupo. El equipo que logre saltar de manera correcta será el ganador del juego.		
Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para que empiecen a inhalar y a exhalar de manera lenta. - De esta manera los estudiantes descansan y aprovechan en hidratarse.		10 min.
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo exponen.	Hojas bond, colores, lapiz etc	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Camina con un pie sobre las líneas manteniendo el equilibrio	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 2

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa: I.E Federico Helguero Seminario - Piura

1.2. Sección : Única

1.3. Grado/Edad : 5 años

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Practicante : Ana Celia Cruz Garcia

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “EL CIRCUITO DE LAS FIGURAS GEOMETRICAS”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas – 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.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente les pide a los y las niñas que se pongan de pie, enciendan sus cámaras y micrófonos para que realicen unos ejercicios de calentamiento.	Grabadora	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. Actividad motriz (El circuito de las figuras geométricas) El juego se realizará de manera individual, cada niño dibujará en el piso las figuras geométricas en el orden que le indicará la maestra (Cuadrado, círculo, triángulo, ovalo y rectángulo) El juego empezará cuando la profesora toque el silbato, esa será la señal donde todos los niños tienen que salir caminando alrededor del cuadrado, seguidamente en el círculo, darán dos giros en un pie, posteriormente volverán a caminar en el triángulo, y volverán a dar	Silbato Tiza	20 min.

	cinco giros en la figura del ovalo, para finalmente terminar caminando en el rectángulo. El niño que se caiga se ira retirando del juego.		
Relajación	- Al terminar el juego, la maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para reposar mientras inhalan y exhalan, y a la vez se hidratan.		5 min.
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo acerca de la figura geométrica que más se les hizo difícil pasar, lo colorean y lo presentan.	Hojas bond, colores, lápiz etc.	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Camina y gira en el circuito manteniendo el equilibrio	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 3

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa: I.E Federico Helguero Seminario - Piura

1.2. Sección : Única

1.3. Grado/Edad : 5 años

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Practicante : Ana Celia Cruz Garcia

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “EL RETO DE LA ALMOHADA”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –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.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente les indica a los y las niñas que enciendan su cámara y micrófono para que realicen ejercicios de calentamiento antes de empezar con el juego.	Celular	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que trata el juego y da las indicaciones a los niños. Actividad motriz (Cargamos una nube sobre nuestra cabeza) El juego se realizará de manera individual, cada niño dibujará una línea de 4 metros en el piso, también tendrán listo su almohada la cual será su nube imaginaria con la que cargarán en la cabeza. Una vez que la maestra toque el silbato todos los niños deberán salir caminando sobre la línea con la almohada en la cabeza, manteniendo el equilibrio sin dejar caer la almohada, ni a la ida ni al regreso. El o la niña que se le caiga la almohada tendrá 2	Silbato Tiza Almohada	20 min.

	oportunidades para seguir su camino, a la tercera caída el niño o niña se retirara del juego.		
Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para que descansen, y se hidraten.		5 min.
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, lo colorean y lo presentan.	Hojas bond, colores, lápiz etc	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Camina por una línea con una almohada en la cabeza manteniendo el equilibrio	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 4

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa: I.E Federico Helguero Seminario - Piura

1.2. Sección : Única

1.3. Grado/Edad : 5 años

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Practicante : Ana Celia Cruz Garcia

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “CAMINAMOS SOBRE UNA LINEA RECTA”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas –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.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente pide a los niños y las niñas que enciendan su cámara y su micrófono para cantar una canción antes de empezar con el juego, “La alegría nos da alas”	Celular	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. Actividad motriz (El avioncito) El juego es de manera individual, pero primero jugara un grupo de 8 estudiantes y luego el siguiente grupo de 7 integrantes, al final los ganadores de cada grupo se enfrentarán. Cada estudiante dibujara una línea de 4 metros en el piso, el juego empezará cuando la maestra toque el silbato, cada niño o niña saldrá caminando por la línea recta, pero con los brazos estirados, haciendo ruido fingiendo que son un avioncito. Al final del juego	Silbato Tiza	20 min.

	sale un ganador de cada grupo y se enfrentan.		
Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para descansar e hidratarse.		5 min.
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo presentan.	Hojas bond, colores, lapiz etc	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Camina con un pie delante del otro sobre la línea manteniendo el equilibrio	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
N°	APELLIDOS Y NOMBRES		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 5

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa: I.E Federico Helguero Seminario - Piura

1.2. Sección : Única

1.3. Grado/Edad : 5 años

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Practicante : Ana Celia Cruz Garcia

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “CAMINAMOS POR EL SENDERO DE COLORES”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas – 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.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente les pide a las y los estudiantes que enciendan su cámara y micrófono para empezar el calentamiento antes de empezar el juego, cantan y bailan la canción “El camino”	Grabadora Celular	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. Actividad motriz (Caminamos por el sendero de colores) En el piso cada estudiante dibujara una línea recta y encima de la línea dibujara un círculo de diferente color con crayolas, lo dibujaran de acuerdo al orden que, de la maestra, tres veces (Rojo, verde, Amarillo y azul), este juego será de manera individual, solo será un juego para que mejoren su motricidad gruesa. El juego empezara cuando la maestra toque el silbato, empezaran con dos pies en el color rojo, seguidamente la maestra gritara el color que sigue (verde) y ellos pondrán un pie delante, luego gritara el que sigue y ellos pondrán su otro pie en el círculo del color correspondiente y así sucesivamente hasta terminar y volver con la	Silbato Tiza Crayolas	15 min.

	misma secuencia de la caminata por la línea con los círculos de colores.		
Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso para descansar y aprovechar a tomar agua.		10 min.
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes dibujan el sendero por el cual caminaron y redactan su experiencia en el juego.	Hojas bond, colores, lapiz etc	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Camina sobre la línea poniendo un pie del otro	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
N°	APELLIDOS Y NOMBRES		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 6

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa: I.E Federico Helguero Seminario - Piura

1.2. Sección : Única

1.3. Grado/Edad : 5 años

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Practicante : Ana Celia Cruz Garcia

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “JUGAMOS LA RAYUELA”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente.	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente saluda a las y los niños, les pide que enciendan su cámara y micrófono para que empiecen con la actividad motriz.	Celular	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. Actividad motriz (La rayuela) Cada niño dibuja en el piso el juego de la rayuela, y escucharán de fondo la canción “cabeza, hombros, rodillas y pie” el juego se realizará de manera individual, pero se dividirán en dos grupos. Cuando la maestra cuente tres, los niños empezaran a jugar la rayuela, siguiendo las reglas de la canción, por cada paso que den darán un aplauso, realizaran un movimiento rítmico y	Silbato Tiza Grabadora	15 min.

	tocaran una parte de su cuerpo. Al terminar el juego, ellos gritaran Rayuela completa.		
Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para descansar e hidratarse.		10 min.
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo exponen.	Hojas bond, colores, lapiz etc	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Golpea rítmicamente con un pie	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
14			
15			

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 7

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa: I.E Federico Helguero Seminario - Piura

1.2. Sección : Única

1.3. Grado/Edad : 5 años

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Practicante : Ana Celia Cruz Garcia

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: ""

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente conversa con los estudiantes y encienden su cámara y micrófono para empezar con la actividad motriz.	celular	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. Actividad motriz (Papa caliente) El juego se jugará en equipos, se dividirán en dos grupos, cada niño dibujara en el piso 3 líneas horizontales, y 3 líneas verticales (cada una de un metro), dibujarán 3 veces, formando un camino, también tendrán lista una pelota la cual será la papa caliente. A la cuenta de tres de la profesora, saldrá un niño de cada grupo, dará un recorrido de ida y vuelta por las líneas con la pelota, cantando en conjunto con sus compañeros la "papa se quema" al	Silbato Tiza Pelota	15 min.

	final del juego se verá que equipo lo hizo en menos tiempo y será el ganador.		
Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso en su silla para que descansen y tomen agua para que se hidraten.		10 min.
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo para que lo pinten y lo presenten,	Hojas bond, colores, lapiz etc	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítems a mejorar		Camina siguiendo las líneas e indicaciones	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 8

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa: I.E Federico Helguero Seminario - Piura

1.2. Sección : Única

1.3. Grado/Edad : 5 años

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Practicante : Ana Celia Cruz Garcia

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “CAMINAMOS CON LAS PUNTAS DE NUESTROS PIES”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente.	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.).	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente saluda a los y las estudiantes, pide que enciendan sus cámaras y micrófonos para empezar con la actividad motriz,	Celular computadora	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. Actividad motriz (Encestamos las pelotas) La actividad se realizará en grupos, se forman dos equipos, cada niño deberá de hacer dos líneas verticales, una línea vertical de 2 metros al lado derecho y otra línea vertical de dos metros al lado izquierdo y al final de cada línea dejando un espacio de un metro debe haber una caja. El juego consiste en que cada niño de cada grupo deberá salir	Silbato Tiza Pelota Caja de cartón	20 min.

	caminando con las puntas de sus pies por la línea recta, al terminar de caminar la línea, ellos deberán mantenerse en puntas para encestar la pelota en la caja, esto deberá de hacerlo con las dos rectas y deberá encestar la pelota en las dos cajas, a la hora que termine el niño o niña, automáticamente saldrá su siguiente compañero o compañera, para continuar la secuencia del juego hasta que este termine, el equipo que lo haga en menos tiempo será el ganador.		
Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso o en su silla para que reposen y se hidraten.		5 min.
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo exponen.	Hojas bond, colores, lapiz etc	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Se desplaza con las puntas de sus pies (Izquierda y derecha)	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
N°	APELLIDOS Y NOMBRES		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 9

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa: I.E Federico Helguero Seminario

1.2. Sección : Única

1.3. Grado/Edad : 5 años

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Practicante : Ana Celia Cruz Garcia

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “GIRAMOS NUESTRO CUERPO”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades 	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente saluda y conversa con los estudiantes, encienden su cámara y micrófono para empezar con los calentamientos antes de empezar con la actividad motriz,	Celular	5 min.
Expresividad motriz	<p>La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños.</p> <p>Actividad motriz (Giramos alrededor de los tarros)</p> <p>Los estudiantes harán un círculo grande, dejando un metro harán un triángulo y dejando un metro un cuadrado con tarros o botellas, el juego será de manera individual.</p> <p>El juego consiste en que cada niño tendrá que girar levantando los brazos dentro de cada figura geométrica por un minuto, empezaran por el circulo, luego que se termine el minuto la profesora tocara el silbato y dirá la figura en la que darán giros, en este caso dirá las figuras en desorden (cuadrado) donde también dará giros por un minuto posteriormente pasara a la</p>	<p>Tiza</p> <p>Tarros</p> <p>Botellas</p> <p>Silbato</p>	15 min.

	siguiente figura que es el triángulo y también tendrá que girar su cuerpo, y así hasta terminar el recorrido de ida y vuelta por las figuras geométricas, el niño que deje caer algún tarro o botella durante el juego será eliminado del juego.		
Relajación	- La maestra indica que se sienten para que reposen y se hidraten.		10 min.
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo exponen.	Hojas bond, colores, lapiz etc	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítems a mejorar		Gira alrededor de las figuras geométricas trazadas en el suelo	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 10

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa: I.E Federico Helguero Seminario - Piura

1.2. Sección : Única

1.3. Grado/Edad : 5 años

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Practicante : Ana Celia Cruz Garcia

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: ""

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades 	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente los sienta en círculo y se ubica en el centro	Celular	5 min.
Expresividad motriz	<p>La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños.</p> <p>Actividad motriz (El gusanito de colores)</p> <p>Los estudiantes deberán dibujar en el suelo dos gusanitos de colores hechos de círculos, uno al lado derecho y el otro al lado izquierdo, el juego será de manera individual.</p> <p>El juego consiste en dar saltos en los círculos alternando el orden y la lateralidad, y por cada salto que realicen deberá gritar el color y el lado en el que se encuentra, el juego empezara cuando la maestra toque el silbato, será indicación de que deben salir saltando en el círculo derecho, luego saltaran al segundo círculo del lado izquierdo y así sucesivamente hasta terminar el</p>	Silbato Tiza crayolas	15 min.

	gusanito y volver a regresar haciendo lo mismo.		
Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso para reposar e hidratarse		10 min.
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo del gusanito de colores, lo colorean y lo presentan.	Hojas bond, colores, lapiz etc	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítem		Salta dentro del aro con los dos pies haciendo uso de su lateralidad	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 11

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa: Federico Helguero Seminario - Piura

1.2. Sección : Única

1.3. Grado/Edad : 5 años

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Practicante : Ana Celia Cruz Garcia

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “RECONOCEMOS NUESTRA LATERALIDAD”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente los sienta en círculo, encienden su cámara y micrófono y realizan una dinámica de la canción “Soy un tallarín”.	Grabadora Celular	5 min.
Expresividad motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. Actividad motriz (Bailamos la canción izquierda y derecha) Realizamos un juego en el cual los estudiantes realizan movimientos según lo que indica la canción, luego de haber bailado la canción la profesora les indicara que hagan una pausa, primero se paran de frente e indicaran las partes de su cuerpo que están al lado derecho e izquierdo, luego se voltearan dando la espalda y la maestra les pregunta si las partes del cuerpo siguen en el mismo lado al que ellos dijeron o cambio algo. Luego de hacer esto la profesora indicara que busquen las cosas que más se encuentran a su lado y las	Grabadora	15 min.

	coloquen en el lado izquierdo y derecho de su cuerpo, una vez que de haber hecho esto, ellos deberán de describir las cosas que tienen en cada lado.		
Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso para descansar e hidratarse, mientras dialogamos.		10 min.
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, en este caso dibujaran su mano derecha y la pintaran de rojo y su mano izquierda la pintaran de azul, luego lo exponen.	Hojas bond, colores, lapiz etc	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítems a mejorar		Identifica el lado derecho e izquierdo de su cuerpo	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
N°	APELLIDOS Y NOMBRES		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 12

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa: Federico Helguero Seminario - Piura

1.2. Sección : Única

1.3. Grado/Edad : 5 años

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Practicante : Ana Celia Cruz Garcia

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “DESCUBRIMOS NUESTRO LADO DOMINANTE”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades 	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente saluda a los niños, encienden su cámara y micrófono para empezar con la actividad motriz.	Celular computadora	5 min.
Expresividad motriz	<p>La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños.</p> <p>Actividad motriz (El circuito de la pelota)</p> <p>El juego se realizará en grupo, se formarán dos equipos, en el piso los estudiantes pondrán conos o tres tarros formando un camino de 3 metros, pero en curvas, al final dejando 2 metros pondrán una caja, también tendrán una pelota.</p> <p>El juego consiste en que cada niño de cada equipo deberá ir pateando con su lado dominante el balón alrededor del camino de curvas, al terminar el camino a dos metros habrá una caja, la cual será como un arco donde ellos tendrán que patear la pelota con fuerza con su lado dominante y tratar de meterla a la caja, cuando esto suceda ellos gritarán Gol, al terminar el juego se contará cuantos goles metió cada equipo, el equipo que tenga más goles será el ganador.</p>	Silbato Tiza Tarros Caja de cartón Pelota	15 min.

Relajación	- La maestra indica que se sienten en el piso, descansan y se hidratan		10 min.
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo exponen.	Hojas bond, colores, lapiz etc	10 min.
Cierre	La maestra realiza las siguientes preguntas: - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más?		5min

Instrumento de Evaluación

LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítems a mejorar		Patea el balón con el lado dominante	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
11			
12			
13			
14			
15			

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD No 13

I. DATOS GENERALES:

1.1. Institución Educativa: I.E Federico Helguero Seminario - Piura

1.2. Sección : Única

1.3. Grado/Edad : 5 años

1.4. Temporalización : 45 minutos

1.5. Practicante : Ana Celia Cruz Garcia

1.6. Nombre de la Sesión de Taller: “DANDO SALTOS GRANDES”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumento de Evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos y materiales	Tiempo
Asamblea o inicio	La docente saluda a los estudiantes, encienden sus cámaras y micrófonos para que empiecen el calentamiento antes de empezar con la actividad motriz.	Celular Computadora	05 min.
Expresiva motriz	La docente explica de que tratara el juego y da las indicaciones a los niños. Actividad motriz (Esquivando obstáculos) El juego será de manera individual, los estudiantes deberán colocar 9 tarros de colores, de tres en tres como bloques, pondrán 4 bloques de estos. El juego empezara cuando la maestra toque el silbato, cada uno saldrá saltando el primer obstáculo, luego de esto gritaran obstáculo azul desbloqueado, luego saltaran al otro obstáculo y de igual forma gritaran obstáculo desbloqueado y dirán el color del obstáculo, y así sucesivamente hasta que terminen de cruzar los obstáculos de ida y de regreso.	Silbato Tarros	15 min.

Relajación	<ul style="list-style-type: none"> - La maestra indica que se sienten en el piso para que reposen. - De esta manera los estudiantes empiezan a reposar e hidratarse. 		10 min.
Expresión gráfico plástica	Los estudiantes realizan un dibujo relacionado al juego, luego lo exponen.	Hojas bond, colores, lapiz etc	10 min.
Cierre	<p>La maestra realiza las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos el día de hoy? - ¿Qué actividad hemos realizado hoy? - ¿Por dónde hemos hecho el recorrido? - ¿Les gusto la actividad del día de hoy? - ¿Qué les gusto más? 		5min

Instrumento de Evaluación

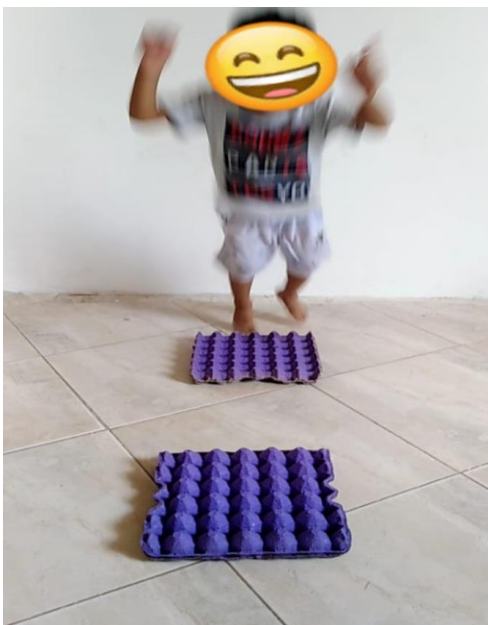
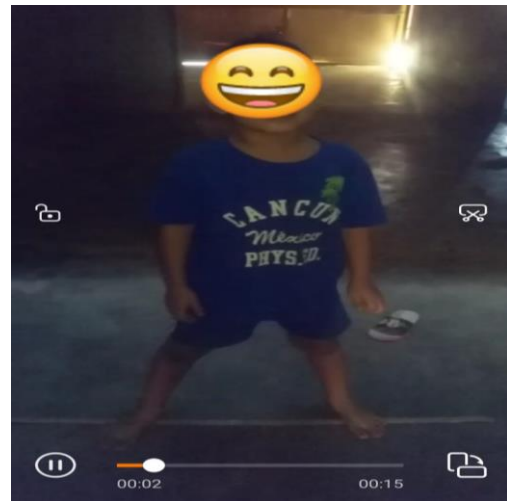
LISTA DE COTEJO			
Competencia		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	
Ítems a mejorar		Saltan de manera correcta manteniendo el equilibrio	
Niveles de logro =>>>>		SI	NO
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES		
01			
02			
03			
04			
05			
06			
07			
08			
13			
14			
15			

Anexo 6; Evidencias de los niños realizando las actividades

Camina sobre la línea recta poniendo un pie del otro.



Camina siguiendo la línea siguiendo e indicaciones.



Salta dentro del aro con los dos pies haciendo uso de su lateralidad.