



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE  
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD  
GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDÍN  
“PADRE CARLOS” SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2023.**

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

**AUTORA**

**GUTIERREZ VELASQUEZ, ELIZABETH MARIELA**

**ORCID: 0000-0002-5477-5763**

**ASESOR**

**AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO**

**ORCID: 0000-0002-8638-6834**

**CHIMBOTE, PERÚ**

**2023**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**ACTA N° 0053-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **17:40** horas del día **15** de **Enero** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

**PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI** Presidente  
**BENALOY MARCO JAUME** Miembro  
**DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO** Miembro  
**Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDÍN "PADRE CARLOS" SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2023.**

**Presentada Por :**  
(3007172125) **GUTIERREZ VELASQUEZ ELIZABETH MARIELA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **20**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

**PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI**  
Presidente

**BENALOY MARCO JAUME**  
Miembro

**DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO**  
Miembro

**Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO**  
Asesor



## CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDÍN "PADRE CARLOS" SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2023. Del (de la) estudiante GUTIERREZ VELASQUEZ ELIZABETH MARIELA, asesorado por AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 20 de Marzo del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman  
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

## **Dedicatoria**

Este presente trabajo va dedicado principalmente a Dios, porque fue quien derrama su bendición en mi persona y ayudo a realizar este trabajo, a mis padres porque son parte fundamental en mi vida quienes día a día son mi guía y son mi inspiración a seguir adelante.

## **Agradecimiento**

Mi agradecimiento se las doy a Dios en primer lugar por haber guiado mi camino con su amor y sabiduría, sobre todo por haberme dado fuerzas necesarias en momentos de cansancio y desaliento, así como también un gran agradecimiento a cada uno de los docentes tutores de la ULADECH CATOLICA que con su paciencia, su amplio conocimiento y enseñanza me guio paso a paso en mi proyecto de investigación titulada Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa, agradecida infinitamente con mis padre que nunca me dejaron sola y confiaron en mi trabajo, incentivándome a ser mejor cada día.

## Índice General

Carátula.....	I
Jurado acta de sustentación.....	II
Constancia de originalidad .....	III
Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento.....	V
Índice General.....	VI
Lista de tablas .....	VIII
Índice de figuras .....	IX
RESUMEN .....	X
ABSTRACT .....	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
II. MARCO TEÓRICO .....	15
2.1. Antecedentes.....	15
2.1.1. Internacional .....	15
2.1.2. Nacional.....	16
2.1.3. Local .....	18
2.2. Base Teórica de investigación .....	21
2.2.1. Juegos motores .....	21
2.2.1.3. El Juego según Fröebel .....	23
2.2.2. Motricidad gruesa .....	27
2.3. Hipótesis .....	32
III. METODOLOGÍA.....	34
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	34
3.2. Población y muestra.....	35
3.3. Variables. Definición y Operacionalización.....	37
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información .....	39
3.5. Método de Análisis de Datos .....	40
3.6. Aspectos éticos .....	40

IV. RESULTADOS .....	42
V. DISCUSIÓN.....	48
VI. CONCLUSIONES.....	52
VII. RECOMENDACIONES .....	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	54
ANEXOS .....	60
Anexo 01. Matriz de Consistencia.....	60
Anexo 02. Instrumento de Validación .....	61
Anexo 03. Valides del instrumento .....	63
Anexo 04. Confiabilidad del instrumento.....	72
Anexo 05 Formato de consentimiento informado .....	74
Anexo 06. Documento de aprobación para la recolección de información.....	79
Anexo 07. Base de datos.....	80
Anexo 08. Evidencias de ejecución .....	82
SESIONES.....	86

## Lista de tablas

Tabla 1 Distribución de la población de estudio de la I.E.I. Cuna Jardin "Padre Carlos" ..	35
Tabla 2 Muestra de estudio de los estudiantes de 3 años de la I.E.I. Cuna Jardin "Padre Carlos" .....	36
Tabla 3 Matriz de operacionalizacion de las variables.....	37
Tabla 4 Determinar si los juegos motores influyen en la motricidad gruesa pre test y post test .....	42
Tabla 5 Nivel de la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años en el pre test.....	43
Tabla 6 Aplicación de los juegos motores como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años.....	44
Tabla 7 Nivel de motricidad gruesa en estudiantes de 3 años n el post test.....	46
Tabla 8 Estadístico en la prueba de T de Student.....	47
Tabla 9 Matriz de consistencia de la investigación .....	60

## Índice de figuras

Grafico 1 Determinar si los juegos motores influyen en la motricidad gruesa pre test y post test.....	42
Grafico 2 Nivel de motricidad gruesa en estudiantes de 3 años en el pre test.....	43
Grafico 3 Aplicación de los juegos motores como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años .....	45
Grafico 4 Nivel de la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años en el post test .....	46

## RESUMEN

En el presente trabajo de investigación se observó que los estudiantes de 3 años presentaban ciertas dificultades para desarrollar actividades de motricidad gruesa como correr, saltar, trepar, atrapar, lanzar, entre otros, de esta forma se presentó como una deficiencia en los niños que causa problemas a mucho de ellos. Es por ello que se propuso como objetivo general determinar si la aplicación de los juegos motores sirve como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial Cuna jardín “Padre Carlos” San Juan de Lurigancho 2023. Para la metodología utilizada el tipo de investigación fue aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental. La muestra estuvo constituida por 25 estudiantes de 3 años, para la recopilación de datos de la variable de estudio se utilizó la lista de cotejo y como técnica se utilizó la guía de observación, la información recopilada se registró y para después ser procesado utilizado el programa Excel, en el cual se diseñaron talleres de juegos motores, para el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años obteniendo los siguientes resultados: Se determinó mediante el pre test que el 75% de estudiantes se encontraron en el nivel Inicio y después de la aplicación de los juegos motores, se aplicó el post test en cual los resultados obtenidos fueron que el 80% de estudiantes se encuentran en el nivel de Logro esperado. De esta manera se concluye que los estudiantes realizaron satisfactoriamente las todas las actividades de juegos motores.

Palabras clave: Motricidad gruesa, juegos motores, trepar.

## **ABSTRACT**

In the present research work, it was observed that 3-year-old students presented certain difficulties in developing gross motor activities such as running, jumping, climbing, catching, throwing, among others, in this way it was presented as a deficiency in children that causes problems for many of them. That is why the general objective was proposed to determine if the application of motor games serves as a strategy to improve gross motor skills in 3-year-old students of the Institución Educativa Inicial Cuna jardín “Padre Carlos” San Juan de Lurigancho 2023. The methodology used, the type of research was applied, explanatory level and pre-experimental design. The sample consisted of 25 3-year-old students. To collect data on the study variable, the checklist was used and the observation guide was used as a technique. The information collected was recorded and then processed. the Excel program, in which motor game workshops were designed, for the development of gross motor skills in 3-year-old students, obtaining the following results: It was determined through the pre-test that 75% of students were at the level Beginning and after the application of the motor games, the post test was applied in which the results obtained were that 80% of students are at the expected level of achievement. In this way, it is concluded that the students satisfactorily performed all the motor game activities.

Keywords: Gross motor skills, motor games, climbing.

## I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Segun el Ministerio de educación (2016) actualmente en Perú esta implementado el area de Psicomotricidad, la cual esta ligada en la escritura curricular de la Educacion Inicial que busca desarrollar en los niños capacidades cognitivas, sociales, motrices, emocionales y afectivas, dicha area tiene énfasis con el taller de psicomotricidad gruesa y fina , esto con el fin de que los niños desarrollen las actividades de motricidad gruesa ya que por naturaleza los bebés, niños y adolescentes, necesitan realizar actividades físicas mediante el juego para lograr construir la propia subjetividad e identidad ya que a partir del movimiento y el juego todos los niños tienen esa libertad de realizar movimientos y desplazamientos para que de esta forma se pueda realizar actividades físicas, aprender a pensar, razonar mediante el desenvolvimiento motor, acompañado de la expresión de sus emociones para así construir el pensamiento, es por ello que el juego en los primeros años del niño debe ser espontáneo, siendo creado por el niño a iniciativa de él mismo.

En la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Padre Carlos distrito de San Juan de Lurigancho, 2023 se evidenció una problemática en la mayor parte de los estudiantes de 3 años los cuales fueron el desarrollo de actividades que abarcan la motricidad gruesa como escalar, girar, marchar, saltar con 2 pies, correr, nadar, entre otros y esto sucede normalmente a causa de las faltas de actividades físicas en el área de motricidad gruesa, asimismo se identificó que los niños y niñas no tienen una buena coordinación al momento de bailar, equilibrio al momento de marchar y esto es a causa de la deficiencia en las prácticas de los ejercicios motores en clases cuya función es apoyar en su desarrollo psicomotor.

Para Minerva (2002) el juego en la educación es denominada como una estrategia que ayuda al niño a descubrir el mundo y sus propios conocimientos, mediante el juego en el aula se pueden realizar muchas actividades significativas con el fin de facilitar su aprendizaje ya que mediante ello se podrá fortalecer su motricidad gruesa y confianza en sí mismo.

Para Ruiz (2017) la motricidad gruesa en la educación es fundamental pues de acuerdo a ello el infante puede controlar partes del cuerpo humano en sus diferentes actividades cotidianas como, correr, trasladar un objeto a otro lado, saltar, rodar y esto lo realiza en su día a día.

Desde esta perspectiva para la siguiente investigación se formuló un reto que consta en la estimulación de las diferentes actividades como son los juegos motores para de esta forma poder fortalecer la motricidad gruesa y reducir los problemas de equilibrio, coordinación, y desenvolvimiento en clase.

La UGEL 05 de San Juan de Lurigancho 2017 publicó la inauguración de los juegos deportivos ya sea en inicial primaria y secundaria viendo así una acción favorable para los estudiantes pues tienen apoyo de parte del estado que brinda docentes especializados en estas actividades físicas que los niños puedan realizar según su edad para que así su estimulación sea buena.

¿Cómo influye la aplicación de los juegos motores en la motricidad gruesa con los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial Cuna jardín Padre Carlos San Juan de Lurigancho 2023?

Determinar de qué manera influye los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial Cuna jardín Padre Carlos San Juan de Lurigancho 2023.

Identificar el nivel de motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial Cuna jardín Padre Carlos San Juan de Lurigancho 2023.

Aplicar los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial Cuna jardín Padre Carlos San Juan de Lurigancho 2023.

Evaluar el nivel de motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial Cuna jardín Padre Carlos San Juan de Lurigancho 2023.

El presente trabajo de investigación tiene como propósito realizar la aplicación de los juegos motores para desarrollar y fortalecer la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Cuna jardín Padre Carlos distrito de San Juan de Lurigancho, 2023. Se define como motricidad gruesa a aquellos movimientos corporales que realiza las partes gruesas del cuerpo pues cumple la función indispensable y necesaria en el desarrollo motor e intelectual del niño(a), ya que en los primeros años de vida los niños empiezan a crear aprendizajes significativos y aprenden de forma autónoma al realizar juegos con los movimientos de su cuerpo y con lo que se encuentre en su entorno.

MINEDU (2015) En las rutas de aprendizaje redactó que los niños de nivel inicial de 3 a 5 años se encuentran en constante crecimiento con respecto al desarrollo global, y asimismo dio énfasis al área de Personal Social exactamente en ese curso los niños desarrollan el aspecto psicomotor y refuerzan este aspecto logrando la estructura de su personalidad de manera integral, por lo que cabe recalcar que es fundamental que en las instituciones educativas se apliquen extensas estrategias de juegos o actividades motoras en los niños para así poder formar un yo psicológico, fisiológico, y sociales, es preciso decir de los juegos motores y el movimiento de los niños se acercan más al conocimiento y adquieren mejor su aprendizaje.

De acuerdo a la investigación realizada, este proyecto pretende dar más atención y énfasis en el agrado de los niños por el juego ya que los primeros años de vida son fundamentales para los niños poder desarrollar su motricidad gruesa y en el desarrollo de su aprendizaje, y asimismo resaltarlo en su desarrollo motor del niño y de esa manera cree un impulso de adecuación a estas actividades con respecto al manejo de su sistema muscular.

Los resultados que proponemos obtener es lograr en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Padre Carlos” desarrollen de forma divertida y así puedan mejorar su motricidad gruesa con el apoyo de ejercicios de los diversos juegos motores y de acuerdo a ello los niños fortalezcan su desarrollo motor y cognitivo de acuerdo a su edad mental y cronológica, de esta forma los estudiantes logran desenvolverse sin dificultad alguna en las diferentes actividades motrices, las destrezas físicas y puedan tener una vida sana durante años.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Internacional

Rodriguez Davila (2019) en su trabajo de investigacion titulado: Estrategias didacticas para desarrollar la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años, trabajo para optar la titulacion previo a la obtencion del titulo de licenciada en Ciencias de la Educacion con mencion en la Educacion inicial, lo cual planteo como objetivo principal Diseñar una propuesta pedagogica de estrategias dedactias que permita el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Unidad Educativa León Cooper, en el año lectivo 2017-2018, de acuerdo a la investigacion presentada la metodologia utilizada fue por medio del enfoque cualitativo, con la investigacion interactiva, con una tecnica de investigacion observacion- entrevista, el instrumento de recoleccion de datos, observacion – lista de cotejo, Entrevista- Guia de entrevista, con una muestra de 19 alumnos, obteniendo como resultados que la motricidad gruesa permite a los niños y niñas desarrollar sus habilidades y destrezas facilitando la participación activa para que los niños conozcan su entorno y por ende a sí mismos.

Martínez Vásquez (2022) en su trabajo de investigacion titulado: El juego integratec en la plataforma de videoconferencias zoom y el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educacion General Basic de la Unidad Educativa CEC de canton Latacunga, trabajo para optar el titulo de Licenciado en Ciencias de la Educacion Basica, planteo como objetivo principal de investigacion Analizar el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de EGB de la Unidad Educativa CEC, del cantón Latacunga, para ello la metodologia utilizada fue enfoque investigativo mixto, los datos recolectados fueron mediante la ficha de observacion, fue de enfoque cuantitativo, nivel explotatorio, la poblacion estuvo comformada por 30 estudiantes del tercer año, obteniendo como resultado asi la importancia de implementar el juego Integratec en clase, puesto que aporta actividades que permiten a los escolares desarrollar habilidades cognitivas y motrices según estos resultados demuestran que la mayor parte de niños siempre y casi siempre, pueden realizar actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular.

### **2.1.2. Nacional**

Valles Galan, (2020), en su trabajo de investigación titulado: Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del Nivel Inicial de la Institución Educativa N° 268 Mi dulce hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019, Universidad catolica los angeles de chimbote -2019, trabajo para optar El título profesional de Licenciada en Educación Inicial, planteo el objetivo principal de investigación que fue Determinar si los Juegos motores sirve como desarrollo en la motricidad gruesa de los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 mi Dulce Hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019, la metodología utilizada fue diseño pre experimental, nivel explicativo y tipo de investigación cuantitativa se trabajo con una poblacion de 19 estudiantes correspondiente a 05 años obteniendo como conclusiones de investigación que la aplicación de nuevos métodos mejora el desempeño de habilidades motoras, cognitivas y sociales ayudan a que los pequeños tengan un mejor dominio del movimiento, coordinación, precisión entre otras destrezas que se potencian a través de actividades lúdicas, dentro del contexto del aprendizaje.

Bautista Chambi (2019) en su trabajo de investigación titulado: Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Cuna- jardín UNSA del Distrito de cercado- Arequipa 2019, Universidad Nacional De San Agustín de Arequipa - 2019, trabajo previo para optar el Título profesional de Licenciadas en Educación, especialidad: Educación Inicial. Planteo como objetivo principal en el presente trabajo Demostrar la efectividad del programa de juegos motores para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín UNAS, la metodología utilizada en el presente trabajo es nivel y tipo descriptivo, es descriptiva por que describe lo presente en cuanto a situaciones e individuos, detallas las características el problema tanto como causas y consecuencias. La población con un total de 27 niños y niñas, teniendo como conclusión que mayoría de los niños y niñas presenta dificultades en su coordinación motora gruesa, no hay alumnos con habilidades diferentes, y

la mayoría tiene tres años, otros ya cumplieron los 4 años. De acuerdo a los resultados obtenidos de la evaluación podemos decir que después de aplicar el programa de juegos motores a la hora de evaluar se notó mejoría en lo que corresponde a coordinación de manos.

Huaman Huacchillo (2020) en su proyecto de tesis titulado Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II Etapa – Piura, 2018. Estudiado en la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote, para optar el Título profesional de Licenciada en Educación Inicial. Se planteó como objetivo general de la presente investigación Determinar de qué manera la aplicación de juego didáctico mejora la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I N° 1371. A.H. Túpac Amaru II etapa Piura 2018, utilizando una metodología de enfoque cuantitativa, tipo aplicada, nivel explicativo empleando como técnica la observación directa y como instrumento la guía de observación, teniendo como población un total de 17 estudiantes entre niños y niñas del nivel inicial de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II, se llegó a la conclusión que el juego didáctico tiene efectos significativos sobre el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 años de la I.E.I. N° 1371 A.H. Túpac Amaru II –Piura. Así lo demostró al comparar los resultados de la evaluación del pre test y la evaluación de pos test y la comprobación de las respectivas hipótesis.

Giraldo Villanueva (2020) en su tesis titulada: Juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo para mejorar la Psicomotricidad Gruesa en los niños (as) de 4 años de la institución educativa inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chaná – Huari, 2018, presentado en la Universidad Católica de Chimbote, para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial planteó como objetivo general Determinar que los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro Chana – Huari, 2018, la metodología utilizada en la presente investigación fue de tipo aplicado, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 20 niños y niñas de 04 años

y la muestra fue censal. Para el recojo de información se utilizó la técnica de observación y el instrumento fue una escala de estimación, llegando a la conclusión que los juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo influyen significativamente en la mejora de la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de Vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018

Silvia Diosas (2023) en su tesis titulada: Juego Motor para mejorar la Autonomía de los niños de 5 años de una Institución Educativa Pública, Sullana, 2021. trabajo previo para optar el Título Profesional en Educación Inicial. Se planteó como objetivo principal en el presente trabajo de investigación Determinar la influencia del juego motor como estrategia en la autonomía en niños de 5 años de una I.E. Pública, Sullana, 2021, la metodología utilizada fue de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental con pre test y post test aplicado a 22 niños de 5 años que conforman la muestra. Se utilizó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo validada por juicio de expertos. Como resultados se comprobó que el nivel de inicio disminuyó en 73% y el nivel de logro destacado aumentó en 82%. Por lo tanto, se determinó que existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del post test.

### **2.1.3. Local**

Carhuallanqui Remuzgo (2020) en su tesis titulada: “Actividades lúdicas para desarrollar la Motricidad Gruesa en estudiantes de la Institución Educativa integrado Santa Rosa de Chiriari de la Provincia de Satipo, 2020”, presentado en la universidad católica los Ángeles de Chimbote para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial, se planteó como objetivo general Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Integrado Santa Rosa de Chiriari de la Provincia de Satipo, 2020, la metodología utilizada fue el nivel de investigación experimental, con un diseño de preexperimental. La población estuvo conformada por 23 estudiantes de 3, 4 y 5 años el instrumento para la recolección de datos fue pre test y post test, como conclusión se determinó que la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de lateralidad en

estudiantes surgió efecto en un 68.75% de los estudiantes.

Acero Urcuhuaranga (2019) en su tesis titulada: “Juegos como estrategia didáctica y Motricidad Gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo-2019” presentado en la universidad Católica los Angeles de Chimbote para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial, se planteó como objetivo general Determinar la relación que existe entre juegos y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo-2019, con una metodología de tipo aplicada con un diseño de correlacional trabajado con el método general científico, constituida con una población de 118 estudiantes en total de: 3-4-5 años, en donde para el recojo de datos se utilizó la técnica de la observación asimismo se desarrolló 15 ítems el instrumento para recojo de información fue Escala tipo Likert, obteniendo como conclusión se pudo determinar que los estudiantes que practicaron el juego de memoria tuvieron un mejor autocontrol de sus actos en un 32.4%.

Espinoza Carlos (2019) en su tesis titulada: Socialización para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa inicial bilingüe n° 1751 del distrito de Mazamari-2019, presentado en la Universidad Católica los Angeles de Chimbote para optar el título Profesional de Licenciada en Educación Inicial se planteó como objetivo general Determinar la influencia de socialización en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial Bilingüe N° 1751 del distrito de Mazamari – 2019, con una metodología de tipo aplicada utilizando el método científico y estadístico con una población que estuvo conformada por 17 estudiantes entre damas y varones de 3 años, 4 años y 5 años con un muestreo censal en donde se utilizó el instrumento pre-test y pos-test en donde obtuvo como conclusión que tras el análisis de las muestras emparejadas se pudo apreciar un incremento de la media del post-test en referencia al pre-test de 9.94 puntos. Este incremento nos dio indicativo del efecto que generó la socialización como estrategia didáctica en la Motricidad gruesa, llegando a determinar la influencia de socialización en el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes equivalente al 33.3%.

Torres Unchupaico (2022) en su tesis Titulada Juegos tradicionales y su relacion con la convivencia escolar en los estudiantes de la Institucion Educativa Privada “Jean Piaget” Pangoa- Satipo, 2022 presentado en la Universidad catolica los Angeles de Chimbote para optar el titulo profesional de Licenciada en Educacion Inicial, teniendo como objetivo general: Determinar la relación que existe entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución educativa privada “Jean Piaget” –Pangoa - Satipo, 2022, con una metodologia de tipo de investigación cuantitativo, nivel correlacional, y un diseño no experimental de corte transversal. En esta investigación participaron 19 estudiantes entre niños y niñas, para el recojo de información se aplicó una lista de cotejo mediante la técnica de la observación, se obtuvo como conclusion que si existe una relación con una probabilidad de error del 0%. Y un coeficiente  $r=0,901$  que determina la relación positiva perfecta entre los juegos tradicionales y la convivencia escolar.

Gosme Chavez (2022) en su tesis titulada Juegos Psicomotores y su relacion con la Motricidad Gruesa en estudiantes de 3 años de la Institucion Educativa Aldea del niño “Beato Jinipero Serra” del distrito de Mazamari-Satipo- Junin, 2021, presentado en la Universidad Catolica los Angeles de Chimbote para optar el titulo profesional de Licenciada en Educacion Inicial, teniendo como objetivo general: Determinar la relación entre el juego psicomotor y la motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea Del Niño “Beato Junípero Serra” del distrito de Mazamari – Satipo – Junín, 2021, con una metodologia tipo de estudio explicativo correlacional, diseño no experimental un enfoque cuantitativo, teniendo como muestra 20 niños de 3 años con una guia de observación con ítems de las dos variables el cual fue validado por expertos, se obtuvo como concluiones que si existe una relación significativa entre el juego psicomotor y la motricidad gruesa. Es decir, los juegos psicomotores permiten al niño a fortalecer, interactuar y desarrollar sus habilidades en un proceso sistemático a través de los movimientos y coordinación.

## **2.2. Base Teórica de investigación**

### **2.2.1. Juegos motores**

Galera (2019) define al juego motor como una actividad física en donde se incluyen muchas situaciones motrices, el juego motor se maneja con múltiples funciones como una actividad armónica y placentera que realiza un niño por sí mismo, con el único fin de divertirse y socializar entre compañeros, mediante el juego motor se adquiere la coordinación de las partes gruesas de todo el cuerpo y asimismo se trabaja con cualquier parte del cuerpo como es, la fuerza, agilidad, equilibrio para realizar una acción, así como también la concentración para la culminación del juego.

Edo (2016) el juego lleva consigo una gran importancia pues mediante los programas educativos que hoy en día se trabajan las instituciones con las diferentes estrategias de juegos motores, simbólicos, lúdicos, entre otros, generan el apoyo en la comunicación, la confianza en sí mismo, la creatividad y el desarrollo motor así como también ideas de aceptación hacia el niño, estos tipos de juegos dinámicos tienen como función mejorar el autoestima del niño fomentar el apoyo entre compañeros, el respeto del uno por el otro ya que tiene como finalidad, que el niño aprenda a resolver conflictos que se dan en una actividad de una manera dinámica y constructiva.

#### **2.2.1.1.El juego motor en la Educación Infantil**

Gil y Navarro (2005) hace mención al juego motor en la educación infantil como pieza clave que necesita un niño en su desarrollo integral y físico ya que está es la etapa en la que un niño desarrolla de forma habitual sus habilidades sociales, explore y ponga en práctica la creatividad, mediante el juego es posible desarrollar diferentes habilidades de forma divertida y espontánea, ya que el movimiento del cuerpo tiene una intención, ajuste y decisión de la motricidad, y esto hace que pueda desarrollar los procesos creativos y significativos de un juego libre, por lo cual es necesario incluir el juego motor con una gran finalidad de desarrollo en el niño.

Vasquez (2000) define al juego en la infancia como un tipo de estrategia que fortalece el aprendizaje ya que mediante el juego, el niño impulsará su camino natural y espontáneo para poder desarrollarse emocionalmente y físicamente, mediante ello pueda integrarse en la sociedad, por otro lado, menciona que no existen diferencias entre jugar y aprender ya que mediante el juego el niño crea estrategias y exigencias lo cual es considerado como una oportunidad de aprendizaje que va adquiriendo en cada juego, por

otro lado con estas actividades motoras el niño empieza a generar su esquema corporal, y va desarrollando aspectos neuromusculares mediante la coordinación y el equilibrio adquiriendo así destrezas y agilidad para realzar actividades de motricidad.

Lavega (2000) define la naturaleza del juego como juegos populares o llamados también juegos tradicionales ya que antiguamente se realizaban como una manifestación por parte de los habitantes del lugar que realizaban estos actos, de acuerdo a ello el termino juego inicio a dar un viaje profundo y dando un acercamiento a sus principales características sosteniendo dos grandes grupos de juegos el juego motor que son denominados como propios de la educación física , lo cual busca llegar al alma del juego ejecutando diferentes estrategias de juego para un conocimientos previo utilizando reglas del juego y los juegos sedentarios lo cual se refieren a que no están ligados de la educación no corporal.

#### **2.2.1.2. Teoría de del juego simbólico según Jean Piaget**

Piaget y Inhelder (1997) hace mención a los juegos simbólicos como una estrategia importante y eficaz para el desarrollo evolutivo que los niños deben adquirir durante la niñez, es denominado el juego como una estrategia clasificado en tres grandes e importantes presentaciones, el primer juego sensorio-motor abarca desde los 0 a 3 años de edad ya que mediante ello el niño realiza exploraciones con materiales de su entorno y realiza juegos que están en sus propios medios, el juego simbólico es el segundo que es indicado desde la edad de 3 a 6 años es este caso el niño ya empieza a realizar juegos efectuando imitaciones a su respectivo modo y finalmente el juego de Reglas como agente del desarrollo social y moral.

Mir (1997) refiere al juego simbolico como un medio en donde el niño se adaptara, intelectualmente como afectivamente es por ello que este juego se denomina como una actividad importante en los niños ya que de esta forma logran el desarrollo de sus capacidades y amplien sus conocimientos como el dominio de la realidad.

Venegas (2018) indica que el concepto de juego simbolico se describe como exploracion, imaginacion, ya que el niño sera capaz de utilizar su capacidad mental para empezar la creacion de un ambinete como entretenimiento y en ahí don el niño va conociendo sus posibilidades y limitaciones , hasta donde llegue el aprendizaje y la creatividad del niño es por ello que actua como regulador emocional de sus propios miedos y fantasias.

### **2.2.1.3.El Juego según Fröebel.**

Fröebel (1886) hace mención al juego como el mayor motivo para el desarrollo del infante como también es la evidencia de la sabiduría e conocimiento de la persona, el juego también es considerado como un medio de comunicación ya que es una actividad que contribuye a lo que es el equilibrio de las personas, así como también es importante para el desarrollo físico, social, intelectual y por último emocional, por consiguiente, menciona que para los niños el juego es la actividad más pura y satisfactoria, así como también espiritual para las actividades humanas ya que esa etapa de la niñez es donde el niño llega a tener más aprendizaje motriz a la vez es más constante en la vida diaria.

Loos y Metref (2007) el juego se basa en actividades naturales que se realizan en la vida cotidiana como, correr, lanzar, saltar, estas actividades brindan apoyo en el niño ya que le ayudan en el desarrollo de capacidades motrices, por otro lado, para los niños de la primera etapa los juegos ayudan a reforzar los músculos principales para ejercitar los músculos principales.

Herrero (2012) hace mención al juego con la realidad, ya que el juego tiene una conexión tan profunda con la imaginación y eso influye en que el niño pueda crear y experimentar extensos aspectos como, recrear una escena. Es por ello que al mencionar el juego a un niño despiertan en las funciones básicas de construir y enfrentar situaciones difíciles, a través del juego los niños imaginan y crean situaciones agradables como también situaciones de conflictos, y es donde expresan sus diferentes emociones.

### **2.2.1.4.El Juego Pre simbólico**

Velasco y Abad (2011) manifiesta que el juego presimbólico se compara mediante un trabajo espontáneo en donde los niños y niñas aplican la utilidad de su capacidad mental y de esta forma ellos pueden recrear un espacio como entretenimiento, un ejemplo de ello es que uno de ellos mediante su imaginación puede llegar a convertir una caja de cartón en un barco, un carro, una cocina, entre otros. El juego presimbólico de alguna u otra forma genera en los niños la posibilidad de expresarse mejor mediante los juegos, pueden solucionar sus conflictos, sus miedos y deseos dentro como fuera de la escuela así como también ayuda a desenvolverse correctamente y a mejorar su rendimiento académico, de alguna u otra forma brinda

espacios de aprendizaje en donde se interpreta lo vivido y explorado por el niños, ayuda a ser mas curioso e indagar sobre diferentes temas, por otro lado este juego tambien brinda ayuda en que le niño pueda contribuir en la construccion del mundo interior y de su personalidad.

#### **2.2.1.5. Tipos de Juegos**

Aza (1999) refiere al juego como una de las experiencias satisfactorias para el niño, mediante los juegos motores se logró desarrollar sin dificultad alguna actividades, motoras, ya que el niño mediante el juego logra aprender de una manera más fácil y práctica, pues el niño necesita del juego para su desarrollo emocional, motor, cognitivo y el niño que no practica estos ejercicios es denominado con un niño débil, que no tiene creatividad propia ni imaginación ya que su cuerpo y su mente no están en constante actividad y por ende no puede realizar actividades cotidianas .

De acuerdo a ello expuso sobre el juego motor y la creatividad lo cual hace mención sobre los diferentes tipos de juegos tradicionales que existen como:

**Juegos con canción:** Esta basado en una canción en específica, como por ejemplo del cuerpo humano, y con movimientos lentos al nombrar cada parte del cuerpo tendrán que señalar y moverlo con mucho ritmo.

**Juegos con cuerdas:** En el juego con cuerdas se pueden realizar muchos juegos que ayudaran a ejercitar el sistema muscular del niño, los cuales pueden ser, saltar con la cuerda, lanzar la cuerda, trasportar la cuerda, escalar la cuerda, entre otros.

**Juegos con pelotas y balones:** En este tipo de juegos logramos que el niño pueda realizar la mayor cantidad de actividad física ya que todas las partes gruesas del cuerpo estará en movimiento y gracias a la pelota podrá realizar actividades como, lanzar la pelota, patear la pelota, coger la pelota, entre otros

**Juegos con material de gimnasio:** En esta actividad física es necesario saber que es este tipo de juegos se utilizan materiales como colchonetas, pesas, todo lo que contenga dentro del lugar para la realización de estas actividades físicas.

**Juegos con material no estructurado:** En este caso se refieren a dan énfasis a que el niño pueda desarrollar un juego libre en donde no tendrá un

objetivo de aprendizaje significativo.

Estos tipos de juegos de alguna u otra forma fortalecen el desarrollo motor y cognitivo de los niños por otro lado existe el juego tradicional que se basa en juegos corporales, juegos de filas, juegos de coordinación, juegos de palmas lo cual influye de manera significativa en el desarrollo corporal, afectivo para así poder de alguna forma fortalecer la identidad cultural del niño de manera dinámica.

#### **2.2.1.6.El juego y desarrollo infantil**

Linaza y maldonado (1987) considera el juego como una característica que es de importancia en el desarrollo de cuerpo humano ya que este tipo de juegos tiene un factor importante que son los ejercicios físicos que se va desarrollar en la imagen corporal el control motor y también el equilibrio por otro lado también nos menciona que este tipo de juego contribuirá a llegar a tomar conciencia del propio cuerpo, del espacio y el tiempo. Es así que estos juegos tienen una gran valides que ayudaran a l docente a poder tener más relación con sus alumnos y así llegar a fortalecer las actividades de motricidad gruesa con mayor agrado, dinámico, y sobre todo con la concentración en los alumnos.

Zapata (1989) El juego infantil en la educación es esencial, pues son significativos en el desarrollo de sus conocimientos, y competencias sociales y emocionales, estos juegos ayudan a los niños y niñas a crear vínculos con la sociedad, a compartir y poder resolver conflictos y mediante ello resulta fundamental en el proceso de socialización y adaptación.

#### **2.2.1.7.Importancia de los Juegos y la creatividad**

Moyles (1990) redacta sobre lo fundamental que es el juego en el desarrollo del niño pues considera un medio productivo del cual el hombre realiza la exploración y de esta forma adquieren aprendizaje partiendo de las experiencias por otro lado el juego propone oportunidad al niño de poder explorar distintos enfoques de la vida cotidiana y de esta forma se puede lograr los aprendizajes que llegan a ser significativos. Para la realización de un juego es preciso el uso de las destrezas mentales y físicas ya que esto ayuda a desarrollar habilidades y destrezas teniendo como protagonista de estas a los mismos niños. Por otro lado, menciona que los niños mediante el juego empiezan a interactuar más de acuerdo a los modelos

actualizados del juego y del aprendizaje en relación con la creatividad de los estudiantes.

#### **2.2.1.8. Beneficios de Juegos Infantil en los niños**

Garvey (1985) denomina el juego infantil como una pieza clave muy esencial en el desarrollo del niño ya que en los primeros años de edad es en donde la frecuencia de conocimientos se va ampliando dramáticamente con el conocimiento de sí mismo, por otro lado los juegos en general como un medio significativo declarada como parte fundamental y significativo para el niño poder realizar actividades físicas, como mayor, frecuencia y facilidad, por otro lado enriquece y permite indagar a la imaginación del niño, a su vez el juego aporta para el proceso educativo . Asimismo, es necesario recalcar que los juegos motores desarrollan la observación de los niños, la concentración la memoria.

UNICEF (1990) de acuerdo a los Derechos del niño en el artículo 31° se menciona que los niños tienen derecho al juego, descanso, actividades recreativas y culturales ya que es mediante el juego en donde los niños y niñas crean una relación afectiva con la sociedad, el niño a esa etapa va creando y formando nuevas experiencias que favorecen su aprendizaje significativo, también va logrando reconocimientos, habilidades y destrezas que la gran finalidad que el niño se adopte favorablemente y se desenvuelva de manera autónoma y cognitiva a través de su motricidad gruesa.

#### **2.2.1.9. Aspectos básicos juego motor**

García, (2005) detalla que gracias a los juegos el niño empieza a evolucionar y mejorar significativamente aspectos importantes con respecto a su desarrollo psicomotor, independientemente del juego que se practique el niño desde pequeño logra desarrollar y descubrir habilidades y cualidades motrices, de esta forma se contribuye a su desarrollo corporal y armónico .por otro lado es necesario aclarar que el juego llega a ser una realidad cambiante y también impulsadora del desarrollo mental y físico de los niños ya que él se refiere a que con el juego los niños llegan a tener más concentración, y expresión a la hora de hablar, también cabe mencionar que regula sus emociones y aprende a memorizarse sin dificultades.

De acuerdo a ello muestra aspectos básicos del juego motor:

##### **a) Juego sensoriomotor**

Mediante el juego sensorio motor el niño quien es el propietario de cada etapa de su desarrollo es quien empezara a descubrir a su entorno mediante, los ruidos, olores, tacto, acto de motricidad y empezara a desarrollar mejor el sistema nervioso de su cuerpo. El juego sensoriomotor consiste en la realización de repeticiones de las acciones con la finalidad de obtener un buen resultado, estas acciones normalmente se realizan con objeto o sin nada como saltar, lanzar, correr, rodar, entre otros.

**b) Juego simbólico**

El juego simbólico abarca varias acciones que realiza el niño en su vida cotidiana, como en la forma de pensar, y de acuerdo a ello va creando personajes, ambientes, acciones de acuerdo a su imaginación, de esta forma el niño mediante la indagación empieza a jugar de acuerdo a su imaginación, puede ser con, ambulancias, armando casas, pistoleros entre otros, por otro lado para este tipo de juego también se crean el juego de reglas y es donde el niño rienda suelta al simbolismo, desde sus experiencias cognitivas.

**c) Juego de reglas**

Se refiere juego de reglas a aquellos acuerdos que se plantean entre los participantes del juego esto quiere decir que los niños deberán de conocer, y respetar los acuerdos o normas que se acuerden para dar inicio al juego teniendo en cuenta el logro previsto estos juegos ayudan mucho a que el niño respete las normas, socialice con los demás, y coopere con los demás. Cuando un niño juega muchas veces se generan conflictos por que cada niño tiene diferente comportamiento es por ello que el grupo toma decisiones y se acuerdan las reglas del juego: espacio, tiempo, eliminaciones, formas de intervención, perdidas, ganadores.

**2.2.2. Motricidad gruesa**

Fernandez (2010) hace mención que la motricidad gruesa es desarrollado con aquellos movimientos repetitivos que realiza el cuerpo diariamente, estos movimientos permiten a que el niño pueda tener coordinación de los grandes grupos musculares los cuales van de la mano con la postura, el equilibrio y los desplazamientos dentro de ello incluye el control del cuerpo, el movimiento de los músculos, como la cabeza las piernas los brazos, por otro lado es referido a

habilidades psicomotrices con respecto al juego y a aquellas aptitudes motrices de las extremidades lo que implica, manos, las piernas, los pies, los brazos, todos los músculos grandes del cuerpo.

Twombly y Fink (2008) manifiesta sobre la motricidad gruesa como factor importante en cada etapa del niño ya que mediante estas actividades y a cada cierta edad los niños pueden desarrollar diferentes destrezas y habilidades del área específica que se requiera trabajar, estas actividades suelen realizarse según edades desde 0 a 5 años ya que cada niño es diferente y tiene una única forma de aprender y explorar por tal su desarrollo psicomotor es diferente al otro, por ello también es importante que los padres de familia y educadores siempre estén al tanto de cada aprendizaje que van adquiriendo los niños.

### **2.2.2.1.Importancia de Motricidad Gruesa**

Batalla (2000) realiza un concepto sobre el trabajo de las áreas sensorio-motrices en los niños , ya de acuerdo a ello se obtienen beneficios, ya que los niños van a desarrollar los juegos según lo que ellos mismos quieran hacerlo, al momento de efectuar estos juegos motores sus musculas estarán en actividades por lo cual pueden llegar a ser más fuertes y más resistentes por lo que la capacidad de los pulmones es más alta, es por ello que suele ser más practico trepar, saltar, y correr a mayor velocidad mejor. Por otro lado la motricidad gruesa como un importante factor en el dominio y coordinación de cuerpo del niño ya que mediante movimientos corporales como es el gateo, caminatas, rodar capos determinados, saltar, entre otros esta actividad física hace que el niño logre la realización de funciones importantes en su vida cotidiana, sin complejidad alguna, la motricidad gruesa en general se refiere a todos aquellos movimientos que realiza diariamente el cuerpo por sí solo, obteniendo como finalidad la identificación de su lateralidad, coordinación y mantener el equilibrio.

Por otro lado cabe recalcar que la motricidad gruesa se lleva a cabo de acuerdo a los movimientos musculares que realiza el mismo cuerpo esto hace posible que el niño logre el desarrollo físico de las actividades motoras los cuales son: El equilibrio, la coordinación, la agilidad, de esta forma se alcanza que la niña obtenga como resultado un mejor desenvolvimiento en cualquier parte del mundo en el que se encuentra, es por ello que es considerado eficaz que en los

primeros años de vida del niño se amplió el reforzamiento de actividades motoras para que así el niño exprese la maduración necesaria de su sistema nervioso

#### **2.2.2.2.Desarrollo de la Motricidad Gruesa**

Gil (2004) redacta sobre el desarrollo motor como un paso secuencial, divertido y significativo que se va creando poco a poco a lo largo de la primera etapa de un niño hasta lograr la independencia física y funcional, por otro lado también hace mención a algunos detalles y características en el desarrollo motor del niño a la edad de 2,3,4 años, de acuerdo a esa edad el niño ya va percibiendo la forma de su cuerpo y empieza a explorar las partes y actos que realiza el mismo cuerpo y asimismo va creando reacciones de mayor dominio al momento de realizar desplazamientos como, marchar, trotar, girar, desplazamientos de un lugar a otro la rapidez, etc.

#### **2.2.2.3.Habilidades y destrezas de la motrices**

Díaz (1999) menciona sobre las habilidades motrices como pieza fundamental que son de mucha ayuda para que los niños y niñas puedan realizar funciones cotidianas, como correr, caminar, saltar, y a su vez esto ayuda a obtener habilidades durante la etapa de crecimiento, por otro lado se denomina a la motricidad como una disciplina educativa, terapéutica, reductiva, como parte importante dentro del desarrollo cognitivo e intelectual del niño ya que por medio del cuerpo y del movimiento, los métodos activos de mediación principalmente del cuerpo, contribuye al desarrollo integral del infante

Salamanca y Sanchez (2006) refiere a la motricidad gruesa como los movimientos que realiza el niño con las partes de su cuerpo por otro lado señala que mediante las actividades de motricidad gruesa el niño alcanzara el desarrollo motor y cognitivo, y para ello es necesario ejercicios o actividades que se pueden realizar con las partes gruesas del cuerpo como saltar a una altura aproximada, caminar de lado hacia adelante y atrás, patear la pelota, saltar con ambos pies, caminar sobre una línea recta, caminar sosteniendo la pelota con una mano, son estas actividades que ayudan al niño a tener un buen dominio de cuerpo, lateralidad y así pueda lograr un buen desarrollo motor.

#### **2.2.2.4.La educación motriz**

Rigal (2006) manifiesta al desarrollo motor como un apoyo fundamental en el niño pues mejora de forma significativa el rendimiento motor que evoluciona en

las partes neuromusculares del niño por otro lado es denominado como una técnica muy favorable para el estudiante que mediante ello se puede realizar el dominio de desplazamientos como también movimientos corporales, la interacción y la comunicación para que de esta forma los niños puedan llegar a establecer conexión con la sociedad que los rodea con la ayuda de estas técnicas, es por ello que esta globalidad del estudiante es expresada por su acción y movimiento que está ligada emocionalmente con el mundo.

Sarmiento (1995) refiere la motricidad gruesa como desplazamientos o movimientos que realiza el cuerpo en los cuales se trabajan los miembros inferiores con frecuencia esto quiere decir que mayormente la motricidad gruesa son actividades en las que se trabaja con las grandes masas musculares, en actividades como, el gateo, carrera, trepar, lanzar pelotas, trasladar objetos de un lado a otro, entre otros.

Arce y Cordero (2007) menciona desde que él bebe nace ya se va adaptando a los movimiento que realiza su cuerpo va obteniendo la facultad de moverse, pero según va creciendo y adaptándose a la sociedad el niño empieza a cambiar y su desarrollo motor empieza a mejorar de acuerdo a su mecanismo de regulación del que disponga y va realizando libremente sus movimientos corporales, mediante las experiencias motoras el niño empezará a desarrollar de manera significativamente su aprendizaje ya sean motoras, cognitivas o afectivas

#### **2.2.2.5. Contenidos de la Psicomotricidad**

Diaz (2006) presenta los siguientes aspectos psicomotores:

- **Coordinación global**

Se refiere a aquellos movimientos que va realizando el cuerpo humano para poder realizar acciones que se muestra de la siguiente forma: Coordinación dinámica general lo cual tiene la función de realizar movimientos musculares para realizar los ejercicios como saltar, correr reptar, también la coordinación viso motriz en esta actividad motriz se basa en tener coordinación con los movimientos al lanzar y recibir los objetos como la pelota, globos, palos, aros, entre otros y por ultimo óculo manual que se basa coordinación de ojo mano lo cual se basa en la realización de actividades como la pintura, escritura, entre otros.

- **Esquema corporal**

Se basa en la conciencia que tiene el organismo del propio cuerpo y todas las partes gruesas, como también los movimientos que se realiza descubriendo así las posibilidades o dificultades que puede tener la persona

- **Control de cuerpo**

Está basado en el dominio de cuerpo que va de la mano con el control del tono muscular, el equilibrio y la postura para realizar actividades cotidianas por los cuales suelen ser de manera voluntarios e involuntarios, en esta dimensión se realiza el tono del mantenimiento de la postura del cuerpo, el tono muscular que es la acción motriz que va realizando el niño demostrando estados de niños como satisfacción o rechazo según las actividades que realiza.

- **Lateralidad**

Es diagnosticado como la cognición que se dispone sobre ambas partes del hemisferio del cerebro. Los cuales son izquierdo o derecho.

#### **2.2.2.6. Componentes específicos del área psicomotriz**

Comellas y Perpinya (2003) redactan componentes de la motricidad gruesa y dentro de ella se encuentran:

##### **a. Dominio corporal Dinámico**

Se refiere a que el dominio corporal dinámico es la capacidad que debe tener el niño y así poder dominar todas las partes finas y gruesas de su cuerpo, esto quiere decir que el infante debe realizar movimientos de su cuerpo basándose en la sincronización de sus movimientos, desplazamientos, entre otros.

**Coordinación general:** La coordinación se define como la capacidad de realizar aquellos movimientos generales de todo el cuerpo, de forma precisa, rápida, y ordenada, mediante la coordinación se puede realizar acciones de manera sincronizada con todos los músculos del cuerpo alcanzando así un nivel de maduración “Neuromuscular”.

**Equilibrio:** Se refiere a una posición de inmovilidad de un cuerpo, en este sentido el cuerpo tiene la función de dominar y orientar en el espacio de forma

correcta y equilibrada.

**Coordinación corporal viso motriz:** La coordinación viso motriz se refieren a aquella actividad en las que se realizan movimientos controlados, por el niño ya que se requieren de una precisión exacta en donde se utiliza procesos de óculo manual esto quiere decir que se utilizara la vista, mano, dedos, para realizar los siguientes ejercicios como cortar, pintar, rasgar pegar, entre otros.

#### **b. Dominio corporal estático**

Los dominios corporales estáticos se refieren a aquellas actividades físicas en general que realiza el niño en su vida diaria, mediante estos ejercicios motores el niño interiorizará el esquema corporal, y de esta forma obtendrá la capacidad de sentir su cuerpo en su totalidad y segmentario.

**Tonicidad:** En términos generales la tonicidad es la energía potencial que tiene el musculo, mediante el cual se puede realizar movimientos muscula torios como al obtener algún objeto, la relajación y estiramiento, mediante la tonicidad se puede mejorar el control de la postura y también la concentración emocional del niño.

**Autocontrol:** El autocontrol se refiere a aquellas habilidades con las cuales se regulan las emociones, los pensamientos, y comportamientos que el ser humano tiene habitualmente, es preciso recalcar que la tonicidad va de la mano con el autocontrol ya que es un apoyo necesario para que el niño pueda tener un control de cuerpo y una buena postura.

**Relajación:** Se refiere también como una técnica de relajación ya que va reduciendo de forma voluntaria el ritmo del tono muscular pues mediante esta actividad las personas pueden estar más relajadas y asimismo reduce de la tención física y mental, estos ejercicios también permiten a que el niño obtenga mayor calma, logrando así reducir los niveles de estrés, ansiedad, entre otros

### **2.3. Hipótesis**

**H<sub>i</sub>.** Los juegos motores como estrategia influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Cuna Jardín Padre Carlos San Juan de Lurigancho 2023.

**H<sub>o</sub>.** Los juegos motores como estrategia no influyen significativamente en el

desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Padre Carlos” San Juan de Lurigancho, 2023.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

##### **Nivel de Investigación:**

Para Latorre Estrada, (1996) el nivel explicativo ya que de esta forma se podrá mencionar mediante la explicación los rasgos o dificultades básicas de la persona, por otro lado menciona que este nivel implica esfuerzos del investigador y tener la capacidad de análisis y tener la interpretación para los casos que puedan existir, asimismo es considerado explicativo ya que contribuye al desarrollo del conocimiento científico de la persona.

##### **Tipo de Investigación:**

Según Mohammad Naghi, (2005) manifiesta sobre el tipo de investigación aplicada como estrategia es importante ya que ayuda en tomar acciones y establecer estrategias, asimismo tiene la función de resolver problemas como también da énfasis a la toma de decisiones de importancia y a largo plazo.

##### **Diseño de Investigación:**

Para la presente investigación se utilizó el diseño Pre- experimental, de acuerdo a la población de estudiantes que estuvo constituida por un grupo reducido, de acuerdo a ello se puede especificar el grado, la sección, y el área con la cual se trabajara.

De esta forma el sujeto es considerado como su propio control.



**G:** Grupo experimental

**O1:** Pre - test aplicada al grupo experimental

**X:** Post – test aplicado al grupo experimental

**O2:** Aplicación y manipulación de la independiente

Para Avila Baray (2006) el diseño de tipo pre experimental se obtiene con un grado de control mínimo lo cual es trabajado con un grupo solo y las actividades de análisis no suelen ser puestas aleatoriamente al mismo, por otro lado existen bajas posibilidades que el grupo seleccionado sea el representativo de los demás.

### 3.2.Población y muestra

#### a) Población

Fuentelsaz Gallego (2006) la población de estudio es el conjunto de personas con las cuales pueden realizar un estudio, la sección de dicha población llega a las posibilidades del cumplimiento de los objetivos de estudio y llega a generalizar resultados que se requieren de dicha población

La población se constituyó en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín “Padre Carlos” del distrito de san juan de Lurigancho - 2023, que están matriculados y distribuidas por secciones y por edad. La cantidad de la población es de 47 estudiantes entre niños y niñas, según el cuadro se muestra de la siguiente manera:

**Tabla 1**

*Distribución de la población de estudio de la I.E.I. Cuna Jardín "Padre Carlos"*

<b>Nº</b>	<b>Sección</b>	<b>Nº de estudiantes</b>	<b>H</b>	<b>M</b>
01	“Claveles” 3 años	20	11	9
02	“Rosales” 3 años	27	10	17
Total		47		

Fuente: Nomina de matricula

#### b) Muestra

Fuentelsaz Gallego, (2006), en este caso se refieren al grupo de individuos con la que se estudiara, es el subconjunto de una población con la que se podrá trabajar para de esta forma se puedan obtener resultados, la muestra debe ser representativa de la población para poder definir los criterios y asimismo utilizar las técnicas de muestreo. La muestra está constituida por los estudiantes de 3 años de la sección: respeto de la Institución educativa Inicial Cuna Jardín “Padre Carlos” del distrito de San juan de Lurigancho, 2023. El tamaño de la muestra es de 20 estudiantes, de acuerdo al siguiente cuadro:

**Tabla 2**

*Muestra de estudio de los estudiantes de 3 años de la I.E.I. Cuna Jardín "Padre Carlos"*

N°	Sección	H	M
01	“Claveles” 3 años	11	9
	Total	20	

Fuente: *Nomina de matrícula sección “claveles”*

### **3.1. Técnica de muestreo**

Malhotra (2004) Se utilizó el tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia, el cual es definido como una técnica de muestreo en el cual la función del investigador será seleccionar las muestras basadas en un juicio subjetivo en lugar de realizar una selección al azar.

Para la presente investigación se utilizó el muestreo no probabilístico ya que se trabajó con una muestra seleccionada a conveniencia del investigador de toda la población

### **Criterio de inclusión y exclusión**

#### **Inclusión**

Los estudiantes deben estar matriculados en el aula de 3 años (Claveles)

Los niños que asistan 100% a clases

#### **Exclusión**

El padre de familia que no firme los consentimientos informados

El niño que no asiste a clases

### 3.3. Variables. Definición y Operacionalización

**Tabla 3** Matriz de operacionalización de las variables

Variable	Definición Operativa	Dimensiones	Indicador	Escala de Medición	Categorías o valoración
<b>Juegos motores:</b>	Galera (2019) define al juego motor como una actividad física en donde se incluyen muchas situaciones motrices, por otro lado el juego motor se maneja con múltiples funciones pero en términos generales se conceptualiza como una actividad armónica y placentera que realiza un niño por sí mismo, con el único fin de divertirse y socializar entre compañeros.	García (2005) <b>Juego sensoriomotor</b>  <b>Juego simbólico</b>  <b>Juego de reglas</b>	Correr Saltar Lanzar  Juegos de Imaginación Escenificación de cuentos Juegos de creación  Juego de interacción de competencia Juego de adaptación	Ordinal	Inicio 0 Proceso 1 Logro Esperado 2

<b>Motricidad Gruesa:</b>	Fernandez, (2010) menciona que la motricidad gruesa es desarrollado con aquellos movimiento repetitivos que realiza el cuerpo diariamente, estos movimientos permiten a que el niño pueda tener coordinación de los grandes grupos musculares los cuales van de la mano con la postura, el equilibrio y los desplazamientos	Comellas y perpinya (2003) <b>Dominio Dinámico corporal</b>  <b>Dominio Estático corporal</b>	Coordinación general Equilibrio Coordinación visomotriz  Tonicidad Autocontrol Relajación		
---------------------------	---	--	---	--	--

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información**

#### **3.4.1. Técnicas de recolección de datos**

Yuni (2006) La técnica de observación implica actos en donde se utiliza no solo la vista si no también el oído, el olfato, ya que mediante la observación se pueden realizar procedimientos que suelen emplearse como sujetos de los conocimientos para captar de esa forma la realidad, es considerando como un instrumento que servirá para entrar en contacto con la persona. Es por ello que técnica utilizada para el siguiente trabajo de investigación fue la observación, ya que de acuerdo a ello el procedimiento permitirá la recolección de datos del desarrollo de la motricidad gruesa antes y después de la aplicación de las actividades de los juegos motores.

#### **3.4.2. Instrumentos**

Rebollo y Ábalos (2022) la guía de observación es denominado como un instrumento que está basado en una lista de indicadores que son redactados con afirmaciones o preguntas, que se trabaja con la guía de observación dentro de un aula determinado los aspectos relevantes que se presente en la observación.

El instrumento que se utilizo fue la guía de observación, de acuerdo a ello cabe mencionar que el instrumento es muy valioso y de mucha utilidad ya que está estructurada con el pre y post test que se tomara como prueba de entrada y salida con intermedio de la aplicación de las sesiones.

#### **Valides de instrumento**

Díaz Narvárez (2009) la validez es considerado al grado en que un instrumento mide según lo que pretenda medir, de acuerdo a la utilidad y funcionalidad con la que cumpla dicho instrumento

La presente investigación fue validada por 3 autores a través de la consistencia interna con la técnica de Juicio en donde 3 expertos uno con el grado de Mg. y 2 licenciadas en educación inicial, lo cual indicaron que el instrumento de investigación es válido, confiable y de esta forma podría ser aplicado para la evaluación de las variables

### **Confiabilidad del instrumento**

Díaz Narváez (2009) la confiabilidad del instrumento se refiere a las veces que se mide una variable obteniendo el mismo resultado, por otro lado, también es considerado como la probabilidad de que un elemento no falle bajo condiciones determinadas teniendo precisión de que el instrumento mida lo que se tenga que medir.

El presente trabajo, para sacar la confiabilidad del instrumento se realizó a través de una prueba piloto con la participación de 10 niños de 3 años de otra sección del aula (Rosales) a quienes se les aplicó la ficha de observación de la motricidad gruesa. Donde por medio de la prueba de confiabilidad para la escala de evaluación politómicas se utilizó la prueba de Alfa de Crombach obteniendo como resultado 0.759

### **3.5.Método de Análisis de Datos**

Para la presente investigación se registra la planificación del plan de análisis de datos, después de haber identificado la problemática, elaborado los objetivos, estudiado y recopilado los antecedentes con relación al trabajo, haber efectuado el marco teórico conceptual y definido la hipótesis teniendo en cuenta la metodología se realiza el proceso del plan de análisis lo cual es resumido en lo siguiente:

En las actividades aplicadas en recolección de información, primero se elaboró la ficha de observación según la escala de estimación con 3 categorías de 10 ítems con relación a la variable de investigación lo cual serán aplicados a 25 niños como mínimo, se asistirá a la Institución Educativa Inicial “Padre Carlos” previo una solicitud, la entrevista se realizará en horario académico. Una vez se recolectó la información se deberá proceder a subir los datos recolectados en el programa Excel 2016, como producto del instrumento de la muestra en este caso a 25 estudiantes de 3 años.

### **3.6.Aspectos éticos**

Uladech Católica (2023) en esta presente investigación se tiene como propósito lograr el objetivo planteado, respetando los reglamentos de investigación, versión 001 actualizado por el Consejo Universitario con Resolución N° 14192023-CU-ULADECH Católica, de fecha 26 de Octubre del 2023.

**Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:** Debido a

que en esta investigación el trabajo se realiza con estudiantes o una población considerable, en este modo se respeta la dignidad de la persona, la identidad, la diversidad cultural.

**Integridad y Honestidad:** Lo cual se refiere a la objetividad imparcialidad y transparencia en la difusión responsable de la investigación.

**Justicia:** Sirven para impulsar la estabilidad con los agentes intervinientes, así como con los demás investigadores debe ejercer un juicio razonable para un trato justo que permita la toma de precauciones y límite de riesgos.

**Beneficencia no maleficencia:** Se asegura del bienestar del personaje intervenido, por otro lado, como investigador es un deber importante la seguridad de los participantes en la investigación.

#### IV. RESULTADOS

**Determinar de qué manera influye los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial Cuna jardín Padre Carlos San Juan de Lurigancho 2023.**

**Tabla 4**

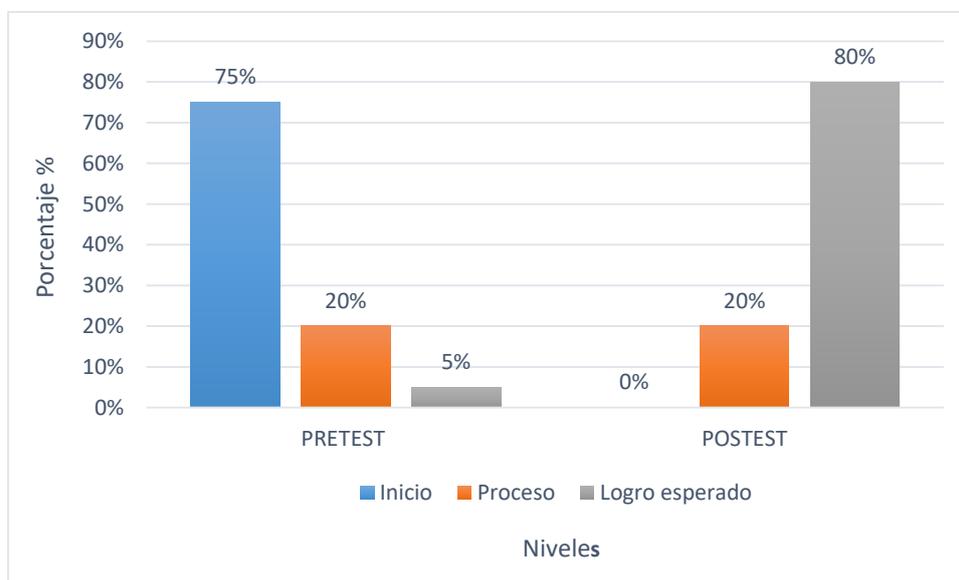
*Determinar si los juegos motores influyen en la motricidad gruesa pre test y post test.*

Nivel	Pretest		Post Test	
	fi	%	fi	%
Inicio	15	75%	0	0%
Proceso	4	20%	4	20%
Logro esperado	1	5%	16	80%
Total	20	100%	20	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado en el mes de noviembre y diciembre 2023

**Gráfico 1**

*Determinar si los juegos motores influyen en la motricidad gruesa pre test y post test*



Fuente: Tabla 4

En la tabla 4 y gráfico 1, se presentan los resultados obtenidos según la información obtenida de la aplicación del pre test, lo cual se pudo evidenciar que el 75% de estudiantes se encontraban en el nivel Inicio, el 20% de estudiantes se encontró en un nivel proceso y un 5% en un nivel logro esperado esto quiere decir que los estudiantes

se encontraban un nivel muy bajo en cuanto al desarrollo motor de los niños.

De acuerdo a los resultados obtenidos en el post test se puede evidenciar que si hubo una mejoría pues el 80% de estudiantes se encontraba en el nivel de logro esperado y el 20% de estudiantes se encontraba en el nivel proceso esto brindo como conclusión de que gracias a los juegos motores los niños lograron un mejor desarrollo motriz mediante los talleres de juegos motores

**Identificar el nivel de motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la institución educativa Inicial Cuna Jardín “Padre Carlos” San Juan de Lurigancho, 2023**

**Tabla 5**

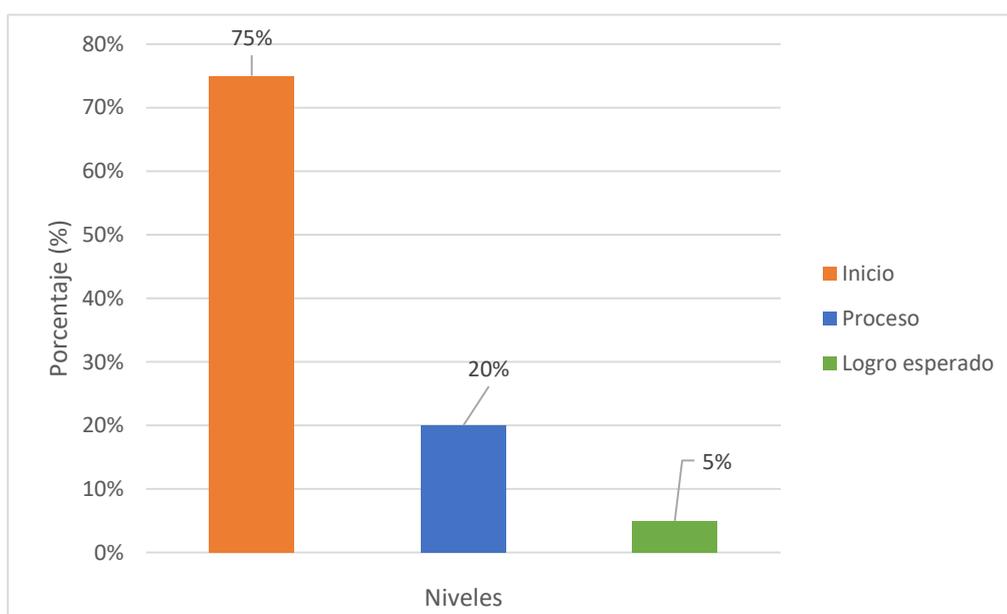
Nivel de la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años en el pre test

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	15	75%
Proceso	4	20%
Logro esperado	1	5%
Total	20	100%

Fuente: Ficha de observación aplicado en noviembre 2023.

**Gráfico 2**

Nivel de motricidad gruesa en estudiantes de 3 años en el pre test



Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 y grafico 2; con respecto a los resultados obtenidos mediante el pre test se obtuvieron el 75% de estudiantes en el nivel inicio, el 20% de estudiantes se encontraban en el nivel de proceso y el 5% de estudiantes se encontraba en el nivel de logro esperado a partir de estos resultados se concluye que la mayor parte de niños y niñas se encuentran en un nivel bajo lo cual quiere decir que no tienen un buen desarrollo de su motricidad gruesa.

**Aplicar los juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín “Padre Carlos” San Juan de Lurigancho, 2023.**

**Tabla 6**

Aplicación de los juegos motores como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años

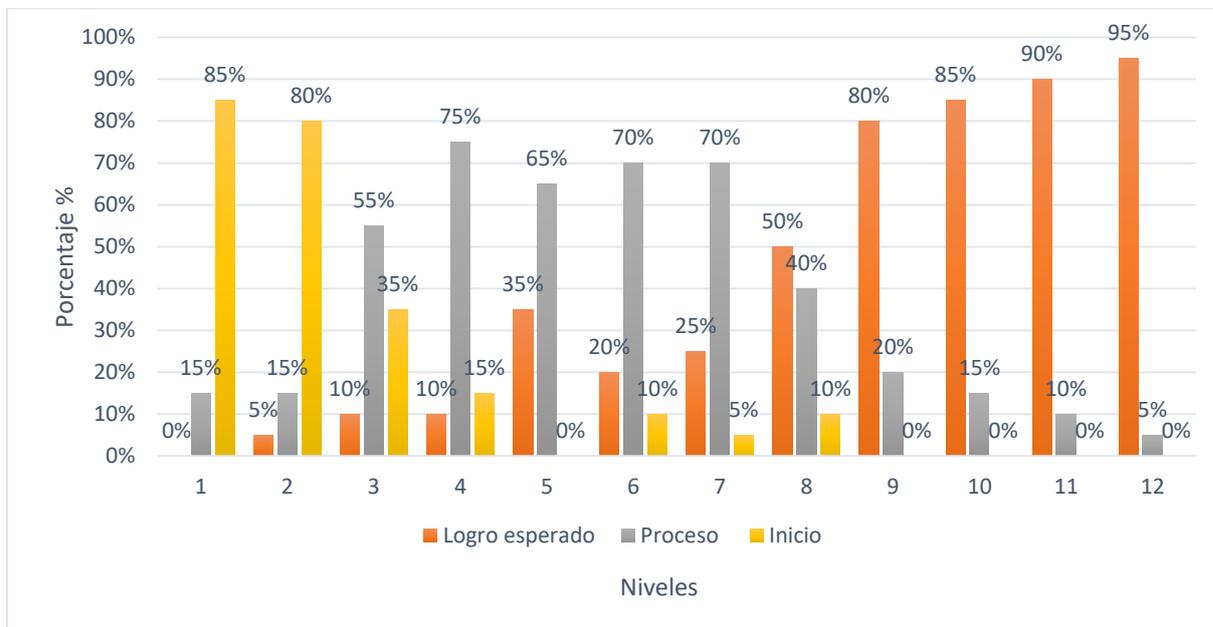
NIVELES	sesión 1		sesión 2		sesión 3		sesión 4		sesión 5		sesión 6		sesión 7	
	Fi	%												
Logro esperado	0	0%	1	5%	2	10%	2	10%	7	35%	4	20%	5	25%
Proceso	3	15%	3	15%	11	55%	15	75%	13	65%	14	70%	14	70%
Inicio	17	85%	16	80%	7	35%	3	15%	0	0%	2	10%	1	5%
Total	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

*Fuente: Ficha de observación aplicado en diciembre 2023.*

sesión 8		sesión 9		sesión 10		sesión 11		sesión 12	
fi	%	Fi	%	Fi	%	fi	%	fi	%
10	50%	16	80%	17	85%	18	90%	19	95%
8	40%	4	20%	3	15%	2	10%	1	5%
2	10%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

### Gráfico 3

*Aplicación de los juegos motores como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años*



Fuente: Tabla 6

En la tabla 6 y gráfico 3, con la información recogida al aplicar las 12 sesiones del juego motor como estrategia para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años de la institución Educativa Inicial Cuna Jardín “Padre Carlos” se identificó que la mayoría de los estudiantes en la sesión 1 y 2 se encontraban en un nivel de Inicio con un 85%, en las sesiones 3,4,5,6,7 se ve una notable mejoría pues los niños empezaron subir obteniendo un nivel proceso con 70%, en las sesiones 8,9,10,11 y 12 ya se ve un notable avance pues la mayor parte de los niños se encuentran en un nivel de logro esperado con un 85% de esta forma se concluye que los niños y niñas de 3 años pudieron obtener buenos resultados pues queda demostrado la participación y la mejoría paulatinamente mediante la intervención en la aplicación de los juegos motores.

**Evaluar el nivel de motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial Cuna jardín “Padre Carlos” San Juan de Lurigancho 2023.**

**Tabla 7**

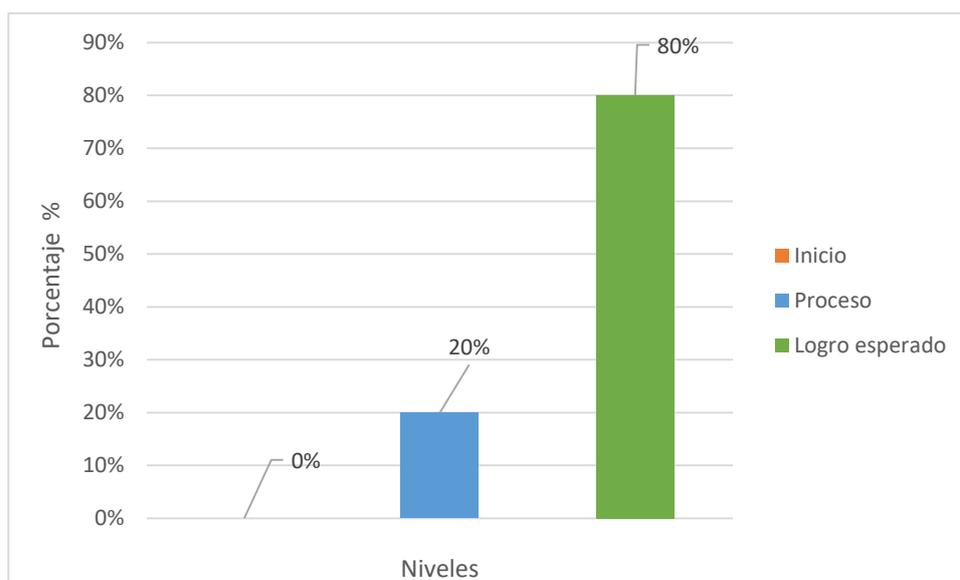
Nivel de motricidad gruesa en estudiantes de 3 años n el post test

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0%
Proceso	4	20%
Logro esperado	16	80%
Total	20	100%

Fuente: Ficha de observación en diciembre del 2023.

**Gráfico 4**

*Nivel de la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años en el post test*



Fuente: Tabla 7

De acuerdo a la tabla 7, grafico 4 con respecto a los mediante el pos test en donde se evaluó el nivel de motricidad gruesa en la que encuentran los estudiantes de 3 años de la institución educativa inicial Cuna Jardín “Padre Carlos”, se identificó que el 80% de estudiantes se ubicaron en un nivel logro esperado, él 20% de estudiantes se ubicaron en un nivel proceso de esta forma se concluye que los niños y niñas lograron incrementar habilidades y destrezas como el equilibrio, coordinación motriz, agilidad, todo eso con ayuda de las sesiones que fueron aplicadas del juego motor.

### Contrastación de hipótesis

Se obtuvo un valor de significancia = 0,00, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Afirmando que los juegos motores como estrategia influyen significativamente a los estudiantes de 3 años ya que ayuda a estimular su desarrollo psicomotor y mejora su motricidad gruesa en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial “Padre Carlos” San Juan de Lurigancho 2023.

**Tabla 8**

*Estadístico en la prueba de T de Student*

	<b>Pre test</b>	<b>Post test</b>
<b>Media</b>	6.25	16.6
<b>Varianza</b>	12.3447368	9.0947368
<b>Observaciones</b>	20	20
<b>Coefficiente de correlación</b>	0.36856519	
<b>Diferencia hipotética</b>	0	
<b>Grados de libertad</b>	19	
<b>Estadístico T</b>	-12.053327	
<b>P(T&lt;=t) una cola</b>	0.00	
<b>Valor crítico de una T(una cola)</b>	1.72913281	
<b>P(t&lt;=t) dos colas</b>	2.4039E-10	
<b>Valor crítico de T (dos colas)</b>	2.09302405	

Fuente: programa Excel

## V. DISCUSIÓN

### **Con respecto al objetivo general:**

En la tabla 4 y grafico 1, se pudo evidenciar que el 75% de estudiantes se encontraban en el nivel de inicio, el 20% de estudiantes se encontró en un nivel proceso y un 5% en un nivel de logro esperado en el pre test esto quiere decir que los estudiantes se encontraban un nivel muy bajo en cuanto al desarrollo motriz.

En el post test se puede se observar la mejoría después de la aplicación de los juegos motores pues el 80% de estudiantes se encontraba en el nivel de logro esperado, el 20% de estudiantes se encontraba en el nivel proceso, mediante ello se concluye en que los niños de 3 años tienen un logro favorable con respecto a su desarrollo motor logrando así mejorar el control de su cuerpo, más coordinación, equilibrio y lateralidad.

Tiene relación con la tesis de Ortiz (2023) en su tesis “Juegos Motores para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de La Institución Educativa N° 302 “Ruso”- Chimbote 2021, quien realizo los trabajos de investigación en lo cual se obtuvo como resultado, antes de la aplicación de los juegos motores se halló que el 795 de estudiantes alcanzo el nivel promedio y después de aplicación el 71% de estudiantes se encontró en un nivel alto, se llegó a la conclusión que los niños lograron el desarrollo de sus habilidades y destrezas motoras, por otro lado se halló un nivel de significancia de ,002 ( $p < 0.05$ ), rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, determinando que los juegos motores mejoran la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 302Ruso de Chimbote, Ancash 2021.

Segun Gil y Navarro (2005) menciona al juego motor en la educación infantil es como una pieza clave que necesita un niño en su desarrollo integral y físico ya que está es la etapa en la que un niño desarrolla de forma habitual sus habilidades sociales, explore y ponga en práctica la creatividad, mediante el juego es posible desarrollar diferentes habilidades de forma divertida y espontánea es por ello que los juegos motores como estrategia es fundamental en el desarrollo de la motricidad gruesa.

### **Con respecto al objetivo específico 1:**

En la tabla 5 y grafico 2 se visualiza algunos datos con respecto a los resultados obtenidos en el pre test, en el nivel de inicio se encontraron un 75% de estudiantes, en el nivel proceso se obtuvo a 20% de estudiantes y en el nivel de logro esperado al 5% de estudiantes de acuerdo a ello se concluyó en que los estudiantes necesitaban más apoyo en los talleres de motricidad gruesa.

Tal como se observan en los resultados de Oblitas (2018) en su tesis “El juego como estrategia para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la guardería infantil madre Anna - Pueblo Joven, San Antonio de Chiclayo, Año 2017” los resultados obtenidos en su investigación en donde realizo el estudio se comprobó que el 53.0% de estudiantes obtuvieron C de esta forma se llegó a concluir que la gran parte de niños y niñas presentaron diferentes dificultades para el desarrollo de su motricidad gruesa.

Sobre lo señalado con respecto a Twombly y Fink (2008) quien indica que la motricidad gruesa viene a ser un factor indispensable en la etapa de cada niño ya que mediante estas actividades y a cada cierta edad lo niños van desarrollando diferentes destrezas y habilidades del área específica que se requiera trabajar, estas actividades suelen realizarse según edades desde 0 a 5 años por ello también es importante que los padres de familia y educadores siempre estén al tanto de cada aprendizaje que van adquiriendo el niño.

### **Con respecto al objetivo específico 2:**

Para la aplicación de los juegos motores se realizó una planificación de 12 sesiones de aprendizajes como mínimo para de esta forma ejecutar las actividades que se programaron con respecto a los juegos motores para realizarlo con los estudiantes de 3 años.

En la tabla 6 y grafico 3, se presentan los resultados obtenidos en la aplicación de los juegos motores lo cuales fueron: en la sesión 1 y 2 se encontraban en un nivel de Inicio con un 85% de estudiantes, en las sesiones 3,4,5,6,7 se ve una notable mejoría pues los niños empezaron subir obteniendo un nivel en proceso con 70%, en las sesiones 8,9,10,11 y 12 ya se ve un notable avance pues la mayor parte de los niños se encuentran en un nivel de logro esperado con un 85% estudiantes se encuentra en

el nivel de Logro destacado. De esta forma se concluye que los niños y niñas alcanzaron un nivel favorable al momento de realizar las actividades de sesiones, porque se evidencia haber superado sus limitaciones iniciales por lo que ya pueden desplazarse de manera dinámica y divertida.

Tiene relación con la tesis de Ortiz (2023) en su tesis “Juegos Motores para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de La Institución Educativa N° 302 “Ruso”- Chimbote 2021” quien realizó los trabajos de la aplicación de sus sesiones para la mejora de la motricidad gruesa en estudiantes de 5 años. Lo cual brinda como evidencia los resultados que identificó en la primera, segunda y tercera sesión el 43%; 36%, 57% de niños se ubicó en el nivel proceso, y en las últimas sesiones los resultados fueron del 100% lo cual se encuentra en el nivel logro, de esta manera se concluyó que los juegos motores mejoran las diferentes actividades de la motricidad gruesa.

De acuerdo a ello se guardan relación con Cerna (2019) en su tesis titulada empleo del taller “juegos motores” para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la institución educativa inicial “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Áncash, 2018, quien muestra como resultados obtenidos durante la aplicación de las sesiones que 75% de los niños de 3 años alcanzaron el nivel normal y el 25% se situó en el nivel de riesgo.

Sobre lo señalado con respecto Moyles (1990) manifiesta sobre lo fundamental que es el juego en el desarrollo del niño pues considera un medio productivo del cual el hombre realiza la exploración y de esta forma adquieren aprendizaje partiendo de las experiencias por otro lado el juego propone oportunidad al niño de poder explorar distintos enfoques de la vida cotidiana y de esta forma se puede lograr los aprendizajes que llegan a ser significativos.

### **Con respecto al objetivo específico 3:**

En la tabla 7 y gráfico 4, se presentan los resultados obtenidos mediante un post test, en donde se comprobó que el 80% de estudiantes se encuentran en el nivel de logro esperado y el 20% se encuentra en el nivel proceso de acuerdo a ello se concluye que los juegos motores fueron de mucha ayuda para los estudiantes de 3 años.

Estos resultados guardan relación con Campos Vidal (2019) en su tesis titulado

“Aplicación de juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de Educación Inicial de la Institución Educativa “Jean Piaget B&M” – Nuevo Chimbote, Año 2017”, ya que de acuerdo a ello se comprueba que mediante el post test el 91% de estudiantes encuentran en un nivel A con respecto al desarrollo de la motricidad gruesa finalmente se llega a concluir que los juegos motores son de gran ayuda para los niños y niñas como se vio reflejado en su trabajo de investigación.

Con respecto a lo señalado Herrero (2012) hace mención al juego con la realidad, ya que el juego tiene una conexión tan profunda con la imaginación y eso influye en que el niño pueda crear y experimentar extensos aspectos como, recrear una escena. Es por ello que al mencionar el juego a un niño despiertan en las funciones básicas de construir y enfrentar situaciones difíciles, a través del juego los niños imaginan y crean situaciones agradables como también situaciones de conflictos, y es donde expresan sus diferentes emociones.

Sobre lo señalado con respecto a los resultados se menciona a Vásquez (2000) define al juego en la infancia como un tipo de estrategia que fortalece el aprendizaje ya que mediante el juego el niño impulsará su camino natural y espontáneo para poder desarrollarse emocionalmente y físicamente, mediante ello pueda integrarse en la sociedad, por otro lado, menciona que no existen diferencias entre jugar y aprender ya que mediante el juego el niño crea estrategias y exigencias lo cual es considerado como una oportunidad de aprendizaje que va adquiriendo en cada juego

## VI. CONCLUSIONES

En el presente estudio se determinó que los juegos motores mejoraron significativamente la motricidad gruesa de los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial “Padre Carlos”, ya que según el post test la mayor parte de los niños y niñas alcanzaron un nivel de logro esperado, se esta forma se demostró los niños tienen mucha destreza, habilidades motrices y coordinación a la hora de realizar actividades de motricidad.

Se identificó el nivel de motricidad gruesa en los estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín “Padre Carlos” 2023, según los datos obtenidos en el pre test se evidencio que el 75% de estudiantes se encontraban en el nivel de Inicio, de acuerdo a ello se demostró que la mayoría de los estudiantes de 3 años presentaban dificultades con respecto al desarrollo de su motricidad gruesa.

Se aplicó los juegos motores con las 12 sesiones de aprendizaje como estrategia en el desarrollo de la motricidad gruesa para estudiantes de 3 años de la I. E. I. Cuna Jardín “Padre Carlos” 2023, se evidencia que según las sesiones (9, 10,11,12) aplicadas obtuvieron como resultados que la mayor parte de estudiantes obtuvieron el nivel de logro esperado (A), con respecto a su desarrollo motriz. Mediante ello se puede evidenciar que la aplicación de los juegos motores influye significativamente en el desarrollo motor de los niños y niñas de 3 años.

Se evaluó el nivel de motricidad gruesa con los resultados obtenidos del post test, lo cual se comprobó que el 80% de los estudiantes obtuvieron el nivel de Logro esperado, en cuanto a su desarrollo de la motricidad gruesa es por ello que se determinó la influencia significativa de los juegos motores en la motricidad gruesa con los niños de 3 años de la Institución Educativa inicial cuna jardín “Padre Carlos”, mediante ello se puede deducir que el juego y la motricidad gruesa tienen relación ya que lleva a estimular al niño su motricidad gruesa, logrando así desarrollar sus habilidades motoras y favoreciendo a su maduración cognitiva.

## **VII. RECOMENDACIONES**

Para los docentes de la institución, es muy importante averiguar nuevas estrategias y métodos de trabajo que brinden apoyo y relevancia en la enseñanza del niño de esta forma el niño pueda tener un aprendizaje más significativo, ya que la motricidad gruesa de la mano con los juegos motores viene a ser un factor importante en el desarrollo motor y cognitivo del niño.

A los padres de familia, tener una buena coordinación con los docentes de aula, de esta forma se puede establecer nuevos métodos o estrategias de aprendizaje que influyen a los juegos motores, para así poder resaltar el desarrollo de la psicomotricidad ya que estos juegos ayudan a desenvolverse mejor y tener una buena coordinación del cuerpo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acero Urcuhuaranga, E. (2019). *Juegos como estrategia didáctica y Motricidad Gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo-2019*. Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial, Universidad católica los ángeles de Chimbote. <https://acortar.link/zOT1bM>
- Arce Villalobos, M. R. y Cordero Álvarez, M. R. (2007). *Desarrollo motor grueso del niño en edad preescolar*. Editorial de la Universidad de Costa rica. <https://goo.su/X7z7ka>
- Avila Baray, H. L. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación*. Editado por Eumedonet <https://goo.su/P23E>
- Trigo Aza, E. (1999). *Juegos motores y creatividad*. (4ta edición), Editorial Paidotribo. <https://acortar.link/TlhHFA>
- Batalla Flores, A. (2000). *Habilidades motrices*. (Primera Edición) INDE publicaciones <https://goo.su/4ST5U>
- Bautista Chambi, Z. y Ticona Medina, K. (2019). *Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Cuna - Jardín UNSA Del distrito de cercado-Arequipa 2019*. Para optar el título profesional de Licenciadas en Educación, Universidad Nacional de san Agustín de Arequipa. <file:///C:/Users/Elizabeth/Downloads/EDbachza.pdf>
- Campos Visal, M. (2029) *Aplicación de juegos motrices para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 4 años de Educación Inicial de la Institución Educativa “Jean Piaget B&M” – nuevo Chimbote, año 2017*. Para optar el título profesional de educación inicial, Universidad católica los Ángeles de Chimbote. <https://acortar.link/VbB1eg>
- Carhuallanqui Remuzgo, A. (2020). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Integrado Santa Rosa de Chiriari de la Provincia de Satipo, 2020*. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote <https://acortar.link/BJP0pM>
- Cerna Montalvo, Y. (2019) *Empleo del taller “Juegos motores” para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 años de la Institución*

- educativa inicial “Angelitos de mama Ashu” distrito de chacas, provincia Asunción, región Áncash 2018.* Para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad católica los ángeles de Chimbote. <https://acortar.link/LK7xmB>
- Comellas, J. y Perpinya, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil: Recursos pedagógicos.* CEAC educación infantil. <https://goo.su/2rWa8wl>
- Díaz Bolio, N. (2006). *Fantasía en Movimiento.* Limusa Noriega editorial. <https://goo.su/z1JPZC>
- Díaz Lucea, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas.* (Primera Edición) INDE publicaciones. <https://goo.su/Qi4KzK8>
- Díaz Narváez, V. (2009) *Metodología de la investigación científica y bioestadística para profesionales y estudiantes de ciencias y de la salud.* (Primera edición) RIL editores. <https://acortar.link/xXr2RT>
- Edo, M. y Blanch, S. y Anton, M. (2016). *El juego en la primera infancia.* (Primera edición en papel 2016) Ediciones Octaedro recursos. <https://goo.su/q9XRgm>
- Espinoza Carlos, J. (2019). *Socialización para el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial BILINGÜE N° 1751 del Distrito de Mazamari-2019.* Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, universidad católica los Ángeles de Chimbote. <https://goo.su/nmKQL>
- Fernandez Ferrari, M. J. (2010). *El libro de la estimulación para chicos de 0 a 36 meses.* (1ra edición) Editorial Albatros Saci. <https://goo.su/cTOA>
- Fröebel, F. (1886). *La educación del hombre.* <https://goo.su/11Y3XD>
- Fuentelsaz Gallego, C. y Pulpon Segura, A. (2006). *Elaboración y presentación de un proyecto de investigación y una tesina.* Salut publica. <https://goo.su/HVsiO>
- Galera, A. (2019). *Juego motor y educación física.* (1ra edición), Editorial CIMS. <https://acortar.link/aSajIm>
- García Fernández, P. (2005). *Fundamentos teóricos del Juego.* (Primera edición 2005) Wanceulen editorial deportiva S.L. <https://acortar.link/xZdZbN>
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil.* (Cuarta edición) Ediciones Morata S. A. <https://acortar.link/JYfjsf>

- Gil Madrona, P. y Navarro Adelantado, V. (2005). *El Juego Motor en Educación Infantil*. Editorial Deportiva S. L. Obtenido de <https://acortar.link/LVxwsk>
- Gil Madrona, P. (2004). *Desarrollo Psicomotor en educación infantil*. WANCEULEN Editorial deportiva S.L. <https://goo.su/ZDCY>
- Giraldo Villanueva, B. (2020). *Juegos recreativos como estrategia didáctica bajo el enfoque sociocognitivo para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños (as) de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 112 de vistoso del Distrito San Pedro de Chana – Huari, 2018*. Tesis para optar el título profesional de educación inicial, universidad católica los Ángeles de Chimbote. <https://goo.su/U9foo>
- Gosme Chavez, R. (2022). *Juegos psicomotores y su relación con la motricidad gruesa en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Aldea del Niño "Beato Junipero serra" del distrito de Mazamari - Satipo - Junín, 2021*. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial. Universidad católica los Ángeles de Chimbote. <https://goo.su/UdGoT>
- Herrero, J. (2012). *La inteligencia del juego*. (Primera edición) Ed. Ojo de agua-Ambiente educativo. <https://acortar.link/2aTJAy>
- Huaman Huacchillo, J. (2020). *Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa inicial n° 1371 A.H. Túpac Amaru II Etapa – Piura, 2018*. Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad católica los Ángeles de Chimbote. <https://goo.su/a7Qfv>
- Latorre Estrada, E. (1996). *Teoría general de sistemas aplicada a la solución integral de problemas*. Programa editorial facultad de ingenierías. <https://goo.su/d0YKSjB>
- Lavega Burgués, P. (2000). *Juegos y deportes populares y tradicionales*. INDE Publicaciones. <https://acortar.link/9PWCVZ>
- Linaza, J. y Maldonado, A. (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. (Primera edición) Anthropos editorial del Hombre. <https://acortar.link/Qw3PNE>
- Loos, S. y Metref, K. (2007). *Jugando se aprende mucho*. Narcea S.A. de ediciones. <https://acortar.link/c1czyk>

- Malhotra, N. (2004) *Investigación de mercados un enfoque aplicado*. (Cuarta edición) Pearson educación. <https://acortar.link/2Ec3E4>
- Martínez Vásquez, C. (2022). *El juego Integratec en la plataforma de videoconferencias zoom y el desarrollo psicomotor de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa CEC del cantón Latacunga*. Informe final del trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciado en ciencias de la educación básica, universidad técnica de Ambato facultad de ciencias humanas y de la educación. <https://goo.su/2l8Ccxz>
- Mesonero Valhondo, A. (1987). *La educación psicomotriz, necesidades de base en el desarrollo del niño*. Universidad de Oviedo servicio de publicaciones <https://acortar.link/iFdnhT>
- MINEDU. (2015). *Rutas del aprendizaje*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5050>
- MINEDU (2016) *Agenda Pedagógica 2017-2018 para docentes del II Ciclo de instituciones del nivel de Educación Inicial*. Industria Cimagraf S.A.C. <https://goo.su/uJntu1>
- Mir, V. y Corominas, D. y Gomez, M.T. (1997). *Juegos de fantasía en los parques infantiles*. Narcea S.A. de ediciones <https://acortar.link/VAJC4U>
- Mohammad Naghi, M. (2005). *Metodología de la investigación*. (Segunda edición) LIMUSA Noriega editores. <https://goo.su/GqCpz>
- Moyles, J. (1990) *El juego en la educación infantil y primaria*. (Segunda edición) Ediciones Morata, S. L. <https://acortar.link/W8hHqq>
- Oblitas Fonseca, G. (2018) *El juego como estrategia para estimular la motricidad gruesa en niños de 5 años de la guardería infantil Madre Anna - Pueblo Joven, San Antonio de Chiclayo, año 2017*. Tesis para optar el título profesional de educación inicial, Universidad católica los Ángeles de Chimbote. <https://acortar.link/LVV53t>
- Ortiz Suarez, L. (2023). *Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa n° 302 "Ruso"- Chimbote, 2021*. Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial previo, Universidad católica los Ángeles de Chimbote. <https://acortar.link/nRrQdm>

- Piaget, J. y Inhelder, B. (1997) *Psicología del niño*. (Decimoséptima edición) Ediciones Morata. <https://acortar.link/bheOnR>
- Rebollo, P. y Ábalos, E. (2022) *Metodología de la investigación recopilación*. (Primera edición) Page Publishing. <https://acortar.link/vgFulN>
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria*. (Primera edición) INDE Publicaciones. <https://acortar.link/W4praH>
- Rodríguez Dávila, P. (2019). *Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad gruesa y niños y niñas de 4 y 5 años*. Trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación con mención en educación inicial, Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://goo.su/ld5Tk>
- Ruiz Ramírez, A. K. y Ruiz Ramírez, I. P.. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la motricidad fina*. (Primera edición) Compas. <https://acortar.link/8v27Ql>
- Salamanca Montero, L. y Sánchez Ramos, V. (2006). *Desarrollo motor y cognitivo*. Editex <https://acortar.link/rD8IyY>
- Sarmiento Díaz, M. I. (1995). *Estimulación oportuna*. (1ra edición) USTA. <https://acortar.link/tfgUG6>
- Silvia Diosas, M. (2023). *Juego motor para mejorar la autonomía de los niños de 5 años de una Institución Educativa Pública, Sullana, 2021. Carabayllo - Perú*. Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, universidad católica los Ángeles de Chimbote. <https://goo.su/9AQDsD>
- Torres Unchupaico, S. (2022). *Juegos tradicionales y su relación con la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Privada "Jean Piaget" Pangoa - Satipo, 2022*. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <https://goo.su/r4Ftn7>
- Minerva Torres, C. (2002). *El juego: una estrategia importante*. Educere. <https://acortar.link/5heXQ>
- Twombly, E. y Fink, G. (2008). *Edades y etapas actividades de aprendizaje de 0 a 5 años*. Narcea S.A. de ediciones. <https://acortar.link/xzru6s>
- Uladech, C. (2023). *Reglamento de integridad científica en la investigación*. (versión 001). <https://acortar.link/B4sOKb>

- UNICEF. (1990). *Convención sobre los Derechos del Niño*.
- Valles Galan, N. (2020). *Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la Institución educativa N° 268 Mi dulce hogar de Huicungo, Mariscal Caceres, San Martin-2019*. Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, universidad católica los Ángeles de Chimbote. <https://goo.su/n3wI>
- Vásquez Neira, R. (2000). *El juego en la educación escolar*. <https://acortar.link/UGsazx>
- Velasco Gálvez, A. y Abad Molina, J. (2011). *El juego simbólico*. (1ra edición) Editorial GRAO <https://acortar.link/kyBMeW>
- Venegas Rubiales, M. y García Ortega, P. y Venegas Rubiales, A. M. (2018). *El juego infantil y su metodología*. (2da edición) IC editorial <https://acortar.link/9ZbPNo>
- Yuni, J. y Urbano, C. (2006). *Técnicas para investigar y formular proyectos de investigación*. (2da edición) Editorial brujas. <https://goo.su/QxTBG>
- Zapata, O. A. (1989). *El juego y aprendizaje escolar*. Editorial Pax México. <https://acortar.link/cZd0ra>



## Anexo 02. Instrumento de Validación

### Instrumento de recolección de Información

**TÍTULO:** JUEGOS MOTORES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDÍN “PADRE CARLOS” SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2023

<b>VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS MOTORES</b>				
	<b>Dimensión 1: Juego sensoriomotor</b>	<b>INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>LOGRO ESPERADO</b>
1	Realiza una carrera por el patio sosteniendo la pelota con ambas manos			
2	Salta con ambos pies dentro de los ula ula que están ubicados en una fila			
3	Patea la pelota de un punto hacia otro siguiendo una línea recta			
4	Lanza la pelota a una altura promedio de 30 cm y la coge con ambas manos			
	<b>Dimensión 2: Juego simbólico</b>			
1	Juega al doctor simulando atender a un paciente			
2	Construye una torre con cinco latas			
3	Camina sobre una línea: recta, curva, manteniendo el equilibrio			
4	Imita sonidos y movimientos de algunos animales como: Conejo, rana, mariposa, tortuga, canguro, etc.			
	<b>Dimensión 3: Juego de reglas</b>			
1	Juega con otros niños(as) siguiendo las indicaciones dadas por el docente.			
2	A una indicación lanza la pelota con ambas manos derribando una pirámide de 10 latas ubicado a 2 m de distancia.			
3	Propone algunos acuerdos para realizar juegos con sus compañeros.			
4	Sigue un circuito esquivando obstáculos.			

<b>VARIABLE DEPENDIENTE: MOTRICIDAD GRUESA</b>				
	<b>Dimensión 1: Dominio Corporal dinámico</b>	<b>INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>LOGRO ESPERADO</b>
1	Salta con un pie manteniendo el equilibrio.			
2	Mantiene el equilibrio al pararse apoyado en un pie por 10 seg.			
3	Sigue un circuito saltando por arriba de los conos de entrenamiento (Primer nivel).			
4	Juega libremente poniendo en práctica los acuerdos del aula.			
5	Maneja adecuadamente sus impulsos ante un desacuerdo con sus compañeros(as).			
	<b>Dimensión 2: Dominio corporal estático</b>			
1	Camina llevando un saquito con arena (150 gr) sobre la cabeza manteniendo el equilibrio.			
2	Salta llevando una pelota de trapo entre las rodillas manteniendo el equilibrio y la coordinación.			
3	Se desplaza por el patio al sonido de la música y/o pandereta manteniendo el equilibrio (Dinámico y estático).			
4	Coordina los movimientos de su cuerpo al compás de las de canciones infantiles.			
5	Realiza actividades de relajación en diferentes posiciones (sentados, de pie, acostados).			

### Anexo 03. Valides del instrumento

#### CARTA DE PRESENTACIÓN

Lic /Magister / Doctor:

Lic. GUARDO HUAMAN REYNA JOR

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: *ELIZABETH MARIELA GUTIERREZ VELASQUEZ*, egresada del programa académico de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA CUNA JARDIN "PADRE CARLOS" SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2023 y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,

  
Firma

DNI: 75826611

de Estudiante

4.1.1 Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACION							
TÍTULO: "JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDIN "PADRE CARLOS" SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2023".							
VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS MOTORES	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
<b>Dimensión 1:</b>							
<b>Juego sensoriomotor</b>							
1	Realiza una carrera por el patio sosteniendo la pelota con ambas manos	X		X		X	
2	Salta con ambos pies dentro de los ula ula que están ubicados en una fila	X		X		X	
3	Patea la pelota de un punto hacia otro siguiendo una línea recta	X		X		X	
4	Lanza la pelota a una altura promedio de 30 cm y la coge con ambas manos	X		X		X	
<b>Dimensión 2:</b>							
<b>Juego simbólico</b>							
1	Juega al doctor simulando atender a un paciente	X		X		X	
2	Construye una torre con cinco latas	X		X		X	
3	Camina sobre una línea: recta, curva, manteniendo el equilibrio	X		X		X	
4	Imita sonidos y movimientos de algunos animales como: Conejo, rana, mariposa, tortuga, canguro, etc.	X		X		X	
<b>Dimensión 3:</b>							
<b>Juego de reglas</b>							
1	Juega con otros niños(as) siguiendo las indicaciones dadas por el docente.	X		X		X	
2	A una indicación lanza la pelota con ambas manos derribando una pirámide de 10 latas ubicado a 2 m de distancia.	X		X		X	
3	Propone algunos acuerdos para realizar juegos con sus compañeros.	X		X		X	
4	Sigue un circuito esquivando obstáculos.	X		X		X	
<b>VARIABLE DEPENDIENTE: MOTRICIDAD GRUESA</b>							
<b>Dimensión 1:</b>							
<b>Dominio corporal dinámico</b>							
1	Salta con un pie manteniendo el equilibrio.	X		X		X	

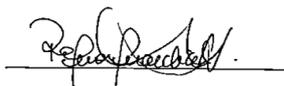
2	Mantiene el equilibrio al pararse apoyado en un pie por 10 seg.	X		X		X	
3	Sigue un circuito saltando por arriba de los conos de entrenamiento (Primer nivel).	X		X		X	
4	Juega libremente poniendo en práctica los acuerdos del aula.	X		X		X	
5	Maneja adecuadamente mis impulsos ante un desacuerdo con sus compañeros(as).	X		X		X	
<b>Dimensión 2:</b>							
<b>Dominio corporal estático</b>							
1	Camina llevando un saquito con arena (150 gr) sobre la cabeza manteniendo el equilibrio.	X		X		X	
2	Salta llevando una pelota de trapo entre las rodillas manteniendo el equilibrio y la coordinación.	X		X		X	
3	Se desplaza por el patio al sonido de la música y/o pandereta manteniendo el equilibrio (Dinámico y estático).	X		X		X	
4	Coordina los movimientos de su cuerpo al compás de las de canciones infantiles.	X		X		X	
5	Realiza actividades de relajación en diferentes posiciones (sentados, de pie, acostados).	X		X		X	

\*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones: .....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar ( ) No aplicable ( )

Nombres y Apellidos de experto: Dr. / Mg. REYNA LIZ GUARANA HUAMAN DNI 09211272

  
Firma



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

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE : GUARDIA HUAMANÍ, REYNA LIZ
- 1.2. CARGO E INSTITUCIÓN DONDE LABORA : DOCENTE I.E.I. CUNSA-JARDÍN "Padre Carlos"
- 1.3. NOMBRE DEL INSTRUMENTO MOTIVO DE EVALUACIÓN : Ficha de observación
- 1.4. AUTOR DEL INSTRUMENTO : Gutiérrez Velásquez Elizabeth Mariela

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

DIMENSIONES	INDICADORES	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
		00 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				90%	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				90%	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					100%
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					100%
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					100%

6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para mejora y las actitudes respecto a la conservación del medio ambiente					90%
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos- científicos de la Tecnología educativa.					90%
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					100%
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					85%

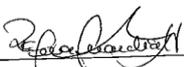
**III. OPINIÓN DEL APLICABILIDAD:**

**IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

95%

**LUGAR Y FECHA:**

Cambay 18/12/23

  
**FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE**  
 DNI N° 8.321.272. CEL. N° 9.5.72.8.1.630

## CARTA DE PRESENTACIÓN

Lic /Magister / Doctor:

.....*Lic. Diana Jesús Raygal*.....

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: *ELIZABETH MARIELA GUTIERREZ VELASQUEZ*, egresada del programa académico de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA CUNA JARDIN "PADRE CARLOS" SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2023 y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,

*Eulaf*  
.....  
Firma

DNI: 75826611  
de Estudiante

4.1.1 Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN							
TÍTULO: "JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDIN "PADRE CARLOS" SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2023".							
VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS MOTORES	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
<b>Dimensión 1:</b>							
<b>Juego sensoriomotor</b>							
1	Realiza una carrera por el patio sosteniendo la pelota con ambas manos	X		X		X	
2	Salta con ambos pies dentro de los ula ula que están ubicados en una fila	X		X		X	
3	Patea la pelota de un punto hacia otro siguiendo una línea recta	X		X		X	
4	Lanza la pelota a una altura promedio de 30 cm y la coge con ambas manos	X		X		X	
<b>Dimensión 2:</b>							
<b>Juego simbólico</b>							
1	Juega al doctor simulando atender a un paciente	X		X		X	
2	Construye una torre con cinco latas	X		X		X	
3	Camina sobre una línea: recta, curva, manteniendo el equilibrio	X		X		X	
4	Imita sonidos y movimientos de algunos animales como: Conejo, rana, mariposa, tortuga, canguro, etc.	X		X		X	
<b>Dimensión 3:</b>							
<b>Juego de reglas</b>							
1	Juega con otros niños(as) siguiendo las indicaciones dadas por el docente.	X		X		X	
2	A una indicación lanza la pelota con ambas manos derribando una pirámide de 10 latas ubicado a 2 m de distancia.	X		X		X	
3	Propone algunos acuerdos para realizar juegos con sus compañeros.	X		X		X	
4	Sigue un circuito esquivando obstáculos.	X		X		X	
<b>VARIABLE DEPENDIENTE: MOTRICIDAD GRUESA</b>							
<b>Dimensión 1:</b>							
<b>Dominio corporal dinámico</b>							
1	Salta con un pie manteniendo el equilibrio.	X		X		X	

2	Mantiene el equilibrio al pararse apoyado en un pie por 10 seg.	X		X		X	
3	Sigue un circuito saltando por arriba de los conos de entrenamiento (Primer nivel).	X		X		X	
4	Juega libremente poniendo en práctica los acuerdos del aula.	X		X		X	
5	Maneja adecuadamente mis impulsos ante un desacuerdo con sus compañeros(as).	X		X		X	
<b>Dimensión 2:</b>							
<b>Dominio corporal estático</b>							
1	Camina llevando un saquito con arena (150 gr) sobre la cabeza manteniendo el equilibrio.	X		X		X	
2	Salta llevando una pelota de trapo entre las rodillas manteniendo el equilibrio y la coordinación.	X		X		X	
3	Se desplaza por el patio al sonido de la música y/o pandereta manteniendo el equilibrio (Dinámico y estático).	X		X		X	
4	Coordina los movimientos de su cuerpo al compás de las de canciones infantiles.	X		X		X	
5	Realiza actividades de relajación en diferentes posiciones (sentados, de pie, acostados).	X		X		X	

\*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones: .....

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar ( ) No aplicable ( )

Nombres y Apellidos de experto: Dr. / Mg. Licenciado Diana Jesús Raygal DNI 43740348

  
Firma



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

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE : Jesús Raygada Pina
- 1.2. CARGO E INSTITUCIÓN DONDE LABORA : I.E.I. Cueva Jardín Pedro Carlos
- 1.3. NOMBRE DEL INSTRUMENTO MOTIVO DE EVALUACIÓN : Ficha de observación
- 1.4. AUTOR DEL INSTRUMENTO : Gutiérrez Velásquez Elizabeth Mariela

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

DIMENSIONES	INDICADORES	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE
		00 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				80%	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				75%	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				80%	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				70%	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				80%	

6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para mejora y las actitudes respecto a la conservación del medio ambiente				80%	
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos- científicos de la Tecnología educativa.				79%	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones				80%	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				80%	

**III. OPINIÓN DEL APLICABILIDAD:**

**IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

80%

**LUGAR Y FECHA:**

S.J.L. Casapay 18 de Dic. 2023

  
 FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE  
 DNI N° 45740248 CEL. N° 9320411683

## CARTA DE PRESENTACION

Lic. /Magister / Doctor:

MG. SEAS MENENDEZ, AMELIA FLORA

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: *ELIZABETH MARIELA GUTIERREZ VELASQUEZ*, egresada del programa académico de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 ANOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDIN "PADRE CARLOS" SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2023" y envió a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,

  
.....  
Firma

DNI: 75826811  
de Estudiante

4.1.1 Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)



FICHA DE VALIDACION								
TITULO: "JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDIN "PADRE CARLOS" SAN JUAN DE LURIGANCHO, 2023".								
	VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS MOTORES	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
<b>Dimensión 1: Juego sensoriomotor</b>								
1	Realiza una carrera por el patio sosteniendo la pelota con ambas manos	X		X		X		
2	Salta con ambos pies dentro de la ula ula que están ubicados en una fila	X		X		X		
3	Patea la pelota de un punto hacia otro siguiendo una línea recta	X		X		X		
4	Lanza la pelota a una altura promedio de 30 cm y la coge con ambas manos	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Juego simbólico</b>								
1	Juega al doctor simulando atender a un paciente	X		X		X		
2	Imita al albañil construyendo un edificio de 5 latas	X		X		X		
3	Camina sobre una línea: recta, curva, manteniendo el equilibrio	X		X		X		
4	Imita sonidos y movimientos de algunos animales como: Conejo, rana, mariposa, tortuga, canguro, etc.	X		X		X		
<b>Dimensión 3: Juego de reglas</b>								
1	Juega con otros niños(as) siguiendo las indicaciones dadas por el docente.	X		X		X		
2	A una indicación lanza la pelota con ambas manos derribando una pirámide de 10 latas ubicado a 2 m de distancia.	X		X		X		
3	Propone algunos acuerdos para realizar juegos con sus compañeros.	X		X		X		
4	Sigue un circuito esquivando obstáculos.	X		X		X		
<b>VARIABLE DEPENDIENTE: MOTRICIDAD GRUESA</b>								
<b>Dimensión 1: Dominio corporal dinámico</b>								
1	Salta con un pie manteniendo el equilibrio.	X		X		X		

2	Mantiene el equilibrio al pararse apoyado en un pie por 10 seg.	X		X		X		
3	Sigue un circuito saltando por arriba de los conos de entrenamiento (Primer nivel).	X		X		X		
4	Juega libremente poniendo en práctica los acuerdos del aula.	X		X		X		
5	Maneja adecuadamente sus impulsos ante un desacuerdo con sus compañeros(as).	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Dominio corporal estático</b>								
1	Camina llevando un saquito con arena (150 gr) sobre la cabeza manteniendo el equilibrio.	X		X		X		
2	Salta llevando una pelota de trapo entre las rodillas manteniendo el equilibrio y la coordinación.	X		X		X		
3	Se desplaza por el patio al sonido de la música y/o pandereta manteniendo el equilibrio (Dinámico y estático).	X		X		X		
4	Coordina los movimientos de su cuerpo al compás de las de canciones infantiles.	X		X		X		
5	Realiza actividades de relajación en diferentes posiciones (sentados, de pie, acostados).	X		X		X		

\*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones: .....

... Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar ( ) No aplicable ( )

Nombres y Apellidos de experto: Dr. / Mg. AMELIA FLORA SEAS MENEDEZ

DNI N° 19868972

Firma





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

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE : AMELIA FLORA SEAS MENENDEZ
- 1.2. CARGO E INSTITUCIÓN DONDE LABORA : DOCENTE EN LA I.E "LOS ANGELITOS DE LA ESPERANZA"
- 1.3. NOMBRE DEL INSTRUMENTO MOTIVO DE EVALUACIÓN : Ficha de observación
- 1.4. AUTOR DEL INSTRUMENTO : Gutiérrez Velásquez Elizabeth Mariela

**II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:**

DIMENSIONES	INDICADORES	DEFICIENTE	REGULAR	BUENO	MUY BUENA	EXLENTE
		00 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				80%	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				80%	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología					90%
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica				80%	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad				80%	

6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para mejora y las actitudes respecto a la conservación del medio ambiente				80%	
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos- científicos de la Tecnología educativa.					90%
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					90%
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				80%	

**III. OPINIÓN DEL APLICABILIDAD:** \_\_\_\_\_

**IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

80%

LUGAR Y FECHA: EL TAMBO – HUANCAYO- JUNIN

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE  
DNI N° 19868972 CEL. N° 964878932



## Anexo 04. Confiabilidad del instrumento

Para realizar la confiabilidad de la ficha de observación se realizó por medio de una prueba piloto con la participación de 10 estudiantes de otra sección, datos que fueron procesados a través de la prueba de confiabilidad de alfa de cronbach en donde se obtuvo un nivel de alfa igual a 0,759 indicando un nivel confiable para su aplicación.

ITEMS													
Encuestados	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p10	p11		SUMA	
1	1	0	1	1	2	2	1	0	1	1		10	
2	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1		7	
3	2	2	2	1	1	0	2	1	2	2		15	
4	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1		15	
5	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1		13	
6	2	2	2	2	2	3	1	2	2	1		19	
7	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2		17	
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1		19	
9	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2		16	
10	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1		15	
VARIANZA	0.2333	0.7111	0.2667	0.4889	0.2667	0.711111111	0.4	0.4889	0.2667	0.23333			
SUMATORIA DE VARIANZAS	4.066666667												
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEMS	12.84												

$\alpha$ : Coeficiente de confiabilidad del cuestionario	→ 0.759
K: Número de ítems del instrumento	→ 10
$\sum_{i=1}^n s_i^2$ : Sumatoria de las varianzas de los ítems	→ 4.06667
$s^2$ : Varianza total del instrumento	→ 12.84

Donde:

- K = número de ítems
- $s_i^2$  = varianza de los puntajes por cada ítem
- $s^2$  = varianza de los puntajes totales

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s^2} \right]$$

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda Nitro Pro ACROBAT ¿Qué desea hacer?

110 =I7/(L7/RAIZ(J8))

**PRUEBA DE HIPÓTESIS**

$H_0: \mu_d \leq 0$   
 $H_1: \mu_d > 0$

Estadístico de prueba  $t = \frac{\bar{d}}{S_d/\sqrt{n}}$

$\bar{d} = -9.9000$   
 $n = 20$   
 $t = -12.0533265$

$S_d = \sqrt{\frac{(d_i - \bar{d})^2}{n-1}} = 3.691740$

Valor crítico:  $gl = (n-1) = 19$   
 $\alpha = 0.05 \quad 5\%$

$t_{(1-\alpha), (n-1)} = 1.729133$   
 $p\text{-valor} = 1.000000000$

Decisión:

Prueba t para medias de dos muestras emparejadas

	Pretest	Post test
Media	6.65	16.6
Varianza	12.3447368	9.0947368
Observaciones	20	20
Coefficiente de correlación	0.36856519	
Diferencia hipotética de las	0	
Grados de libertad	19	
Estadístico t	-12.053327	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.72913281	
P(T<=t) dos colas	2.4039E-10	
Valor crítico de t (dos colas)	2.09302405	

Nro	Pretest	Post test	D
1	18	20	-2.0
2	11	19	-8.0
3	10	18	-8.0
4	11	18	-7.0
5	9	17	-8.0
6	6	18	-12.0
7	6	18	-12.0
8	4	18	-14.0
9	5	17	-12.0
10	5	18	-13.0
11	5	18	-13.0
12	5	18	-13.0
13	5	17	-12.0
14	4	18	-14.0
15	5	18	-13.0
16	4	18	-14.0
17	5	18	-13.0
18	4	11	-7.0
19	6	11	-5.0
20	5	9	-4.0

Prueba t muestras relac

## Anexo 05 Formato de consentimiento informado



### PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO (Ciencias Médicas y de la Salud)

Mi nombre es \_\_\_\_\_ y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- La conversación que tendremos será de \_\_\_ minutos máximos.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de _____?	Si	No
--	----	----

Fecha: \_\_\_\_\_



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

## PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS (CIENCIAS MÉDICAS Y DE LA SALUD)

La finalidad de este protocolo 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 en Salud se titula: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ y es dirigido por \_\_\_\_\_,  
investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es:

\_\_\_\_\_  
Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará \_\_\_\_\_ 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 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_. Si desea, también podrá escribir al correo \_\_\_\_\_  
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: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

Correo electrónico: \_\_\_\_\_

Firma del participante: \_\_\_\_\_

Firma del investigador (o encargado de recoger información): \_\_\_\_\_

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS**  
(Ciencias Médicas y de la Salud)

Estimado/a participante

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por ....., que es parte de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote. La investigación, denominada .....

.....

.....

.....

- La entrevista durará aproximadamente ..... minutos y todo lo que usted diga será tratado de manera anónima.
- La información brindada será grabada (si fuera necesario) y utilizada para esta investigación.
- Su participación es totalmente voluntaria. Usted puede detener su participación en cualquier momento si se siente afectado; así como dejar de responder alguna interrogante que le incomode. Si tiene alguna pregunta sobre la investigación, puede hacerla en el momento que mejor le parezca.
- Si tiene alguna consulta sobre la investigación o quiere saber sobre los resultados obtenidos, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: ..... o al número ..... Así como con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico .....

Complete la siguiente información en caso desee participar:

Nombre completo:	
Firma del participante:	
Firma del investigador:	
Fecha:	

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR  
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN  
(PADRES)  
(Ciencias Médicas y de la Salud)**

Título del estudio: .....

Investigador (a): .....

**Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

.....  
..... Este es un estudio desarrollado por  
investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

.....  
.....  
.....

**Procedimientos:**

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. ....
2. ....
3. ....

**Riesgos:** (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

.....  
.....  
.....

**Beneficios:**

.....  
.....  
.....

**Costos y/o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA TOMA DE  
MUESTRAS BIOLÓGICAS  
(Ciencias Médicas y de la Salud)**

Luego de haber recibido información verbal, clara y sencilla sobre la TOMA DE MUESTRAS BIOLÓGICAS, he podido hacer preguntas y aclarar mis dudas sobre qué es, cómo se hace, para qué sirve, qué riesgos conlleva y por qué es importante en mi caso. Así, tras haber comprendido la información recibida, doy libremente mi consentimiento para la realización de dicho procedimiento.

Así mismo, se me ha comunicado, que puedo tener una copia de este documento y que de ser necesario se podría revocar el consentimiento en cualquier momento.

**CONSENTIMIENTO**

.....  
Lugar y Fecha

.....  
Firma del usuario

.....  
Firma del responsable  
DNI.....

**DENEGACIÓN**

.....  
Lugar y Fecha

.....  
Firma del usuario

## Anexo 06. Documento de aprobación para la recolección de información



MINISTERIO  
DE EDUCACION  
UGEL 05- SJL/EA  
RED 02

### INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN "PADRE CARLOS"

---

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

CARTA Nº 010 - 2023-D- PC -UGEL 05

Campoy 5 de diciembre del 2023

Asunto: Autorización de la estudiante

La directora de la I.E.I. CUNA JARDIN "PADRE CARLOS" del distrito de san juan de Lurigancho, provincia de Lima, departamento de Lima, por medio del presente expreso mi saludo cordial y a la vez le comunico que la estudiante Elizabeth Mariela Gutiérrez Velásquez con DNI 75826611, fue autorizada para realizar su proyecto de tesis: Juegos Motores para mejorar la motricidad gruesa con los estudiantes de la IEI "Padre Carlos" San juan de Lurigancho, 2023. Para tal efecto se le asigna el aula Claveles del turno mañana.

Se otorga la autorización para los fines que estime conveniente la parte interesada de usted.

Atentamente



Belber Raquel Velazco Peralta  
DIRECTORA (e)  
IEI Cuna Jardín "Padre Carlos"

### Anexo 07. Base de datos

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF	AG	AH	AI	AJ	AK		
1																																							
2		PRE-TEST																																					
3		D1					D2						SESIONES													POST TEST													
4	ESTUDIANTES	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL			
5	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	18	B	A	A	A	A	A	A	C	A	A	A	A			2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18		
6	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	11	B	B	A	B	B	A	A	A	A	A	A	A			2	1	2	2	2	3	2	2	1	2	19		
7	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	C	C	B	B	A	B	A	A	A	A	A	A			1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	18		
8	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	11	C	C	C	B	B	B	B	A	A	A	A	A			2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	18		
9	5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	C	C	B	A	A	A	B	A	A	A	A	A			1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	17		
10	6	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	6	C	C	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A			2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	18		
11	7	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	6	B	B	B	B	B	A	B	B	B	A	A	A			2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	18		
12	8	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	4	C	C	C	C	A	B	B	B	A	A	A	A			2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	18		
13	9	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	5	C	C	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A			2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	17		
14	10	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	5	C	C	C	B	B	B	B	B	A	A	A	A			2	2	1	2	2	2	1	2	2	18			
15	11	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	5	C	C	C	B	B	C	B	B	B	B	B	B			2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18		
16	12	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	5	C	C	B	B	A	B	A	A	A	A	A	A			2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	18		
17	13	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	5	C	C	C	C	B	B	B	B	A	A	A	A			1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	17		
18	14	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	4	C	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A			2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	18		
19	15	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	5	C	C	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A			2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	18		
20	16	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	4	C	C	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A			2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	18		
21	17	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	5	C	C	C	B	B	B	B	A	A	A	A	A			1	1	2	1	2	1	2	1	1	13			
22	18	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	4	C	C	B	B	A	B	B	B	A	A	A	A			1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	11		
23	19	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	6	C	C	C	C	B	C	C	C	B	B	A	A			1	1	1	1	1	1	2	1	1	11			
24	20	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	5	C	B	B	B	A	B	A	A	A	A	A	A			0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9		
25																																							

## DECLARACIÓN JURADA

Yo, Elizabeth Mariela, Gutierrez Velasquez identificado(a) con DNI 75826611, con domicilio actual en Campoy Av. Los próceres Lt. 12 Mz. R del distrito de San Juan de Lurigancho, departamento de Lima.

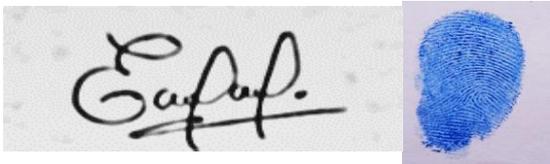
### DECLARO BAJO JURAMENTO,

En mi condición de estudiante con código 3007172125 de la Escuela profesional de Educación Inicial, facultad de derecho y humanidades de la Universidad católica los Ángeles de Chimbote, semestre académico 2023-02.

Que los datos consignados en la tesis titulada JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDÍN “PADRE CARLOS” SAN JUAN DE LURIGANCHO 2023 son reales. Firmo la presente declaración al no contar con el documento de consentimiento informado de los niños.

Doy fe que esta declaración corresponde a la verdad.

Campoy, 5 de diciembre del 2023

The image shows two pieces of evidence for the student's signature: a handwritten signature in black ink on the left and a blue ink fingerprint on the right.

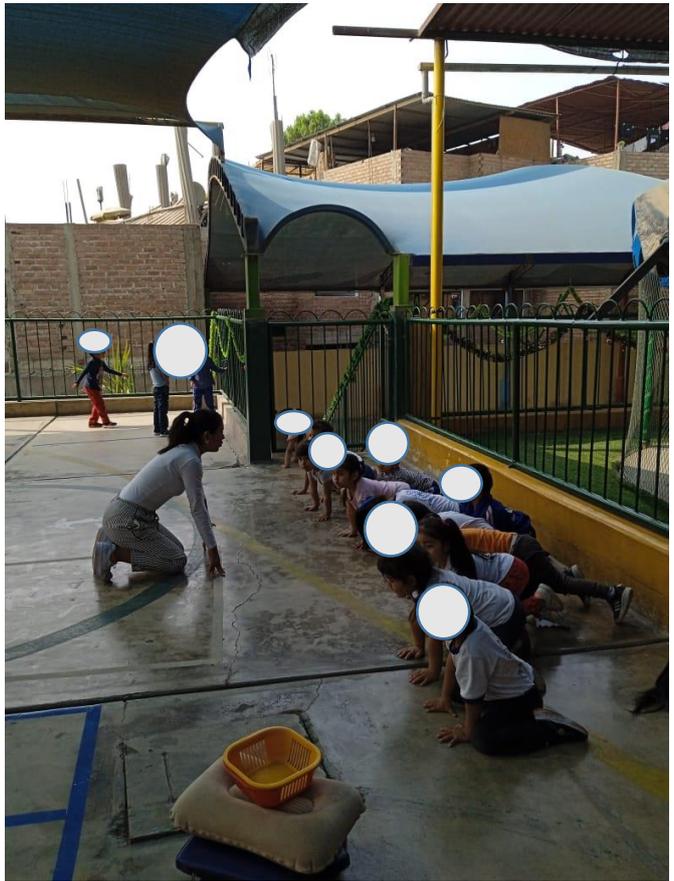
---

Firma del estudiante/bachiller

DNI: 75826611

## Anexo 08. Evidencias de ejecución







## TEMAS DE LAS 12 SESIONES

N°	SESIONES DE TALLER
<b>Sesión N°1</b>	“Me divierto realizando carreras como la tortuga”
<b>Sesión N°2</b>	“ Jugamos brincando como los conejos”
<b>Sesión N°3</b>	“Me divierto pateando la pelota de un lado a otro”
<b>Sesión N°4</b>	”Nos divertimos lanzando la pelota al arco”
<b>Sesión N°5</b>	“Me divierto jugando a los congelados”
<b>Sesión N°6</b>	“Me divierto imitando a los canguros”
<b>Sesión N°7</b>	“Me divierto con el juego de la Tela araña”
<b>Sesión N°8</b>	“Jugamos las nociones Cerca y Lejos”
<b>Sesión N°9</b>	“Me divierto armando torres con latas y derrumbándolos”
<b>Sesión N°10</b>	“Participo en el circuito del equilibrio”
<b>Sesión N°11</b>	“Me divierto saltando la secuencia de la Ula Ula”
<b>Sesión N°12</b>	“Nos divertimos con el juego de los atrapado”

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

Institución Educativa: Cuna jardín “Padre Carlos”	
Aula: 3 años	Sección: Claveles
Título de la sesión: “Me divierto realizando carreras como la tortuga”	
Actividad N° 01	
Fecha:	Tiempo: 60 min
Docente de aula:	
Directora:	

**II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE**

*PROPOSITO DE APRENDIZAJE: “Nos divertimos imitando a los conejos”*

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	
	Se desvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros volteretas en los que se 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.	
SECUENCIA METODOLÓGICA	ASAMBLEA EXPRESIVIDAD MOTRIZ	Se organiza el aula colocando colchonetas, petates, cojines, para que los niños se sienten cómodos  La docente saluda a los niños y niñas que están presentes en el aula e indica que deberán de prestar atención a la simulación de un cuento que realizara la maestra sobre la carrera de la tortuga.  Realiza preguntas: ¿De qué se trata el cuento? ¿Qué personajes participan? ¿Qué función cumple cada personaje? ¿Para que servirá hacer ejercicios? La docente propone normas de convivencia:	MATERIALES	TIEMPO
			- Colchonet - Almohada - Espacio	10mn

	<p>RELAJACION</p> <p>REPRESENTACION GRAFICA</p>	<p>- Participó activamente en el juego de la tortuga</p> <p>La maestra comenta e indica que hoy se realizara una carrera como la tortuga, el día de hoy caminaremos como la tortuga de rodillas y con un caparazón en la espalda.</p> <p>La maestra solicita a los niños y niñas unirse en el centro del patio para iniciar con el juego de “Me divierto con la carrera de la tortuga”</p> <p>Brinda las indicaciones que cada niño deberá respetar:</p> <p>Primero se realizará una línea recta y todos los niños y niñas deben colocarse una almohada en la espalda. Se ubicarán en la línea recta en 4 patas como la tortuga y se colocan la almohada en la espalda como si llevaran un caparazón.</p> <p>Y comenzamos con el juego:</p> <div data-bbox="523 853 1034 1111" data-label="Image"> </div> <p>Al escuchar la voz de partida todos los niños iniciaran el recorrido y avanzaran sin que se les caiga la almohada de la espalda y si se cae deberán volver a iniciar.</p> <p>Deben avanzar despacio para llegar a la meta</p> <p>El primero que llega a la meta será el ganador</p> <p>Los juegos se repetirán unas 3 veces y ganara la persona que llegas más veces primero.</p> <p>Al terminar con el juego la maestra preguntara como:</p> <p>¿Qué hicimos hoy? ¿A que jugaron? ¿Les pareció divertido el juego? ¿Qué aprendieron con este juego?</p> <p>Entonamos una canción</p> <p>Los niños tomaran asiento en las colchonetas y estiran los brazos lentamente inhalando y exhalando hasta descansar el cuerpo.</p>	<p>25mn</p> <p>5mn</p> <p>15mn</p>
	<p>CIERRE:</p>	<p>Los niños y niñas en asamblea se reúnen para dialogar sobre la actividad que se realizó hoy y la maestra realiza las siguientes preguntas de Meta cognición</p> <p>¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron?</p>	<p>5mn</p>

## SESION 2

### III. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Cuna jardín “Padre Carlos”	
Aula: 3 años	Sección: Claveles
Título de la sesión: “ Jugamos brincando como los conejos”	
Actividad N° 02	
Fecha:	Tiempo: 60 min
Docente de aula:	
Directora:	

### IV. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

*PROPOSITO DE APRENDIZAJE: “Nos divertimos imitando a los conejos”*

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	
	Se desvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros volteretas en los que se 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.	
SECUENCIA METODOLOGICA	ASAMBLEA  EXPRESIVIDAD MOTRIZ	La maestra organiza el aula con juegos y colchonetas para que despierten la curiosidad de armar juguetes, rompecabezas, etc. La maestra saluda a los estudiantes que están presentes en el aula y organiza a los niños en el aula para empezar con la asamblea La maestra empieza a dialogar con los niños	MATERIALES 🔔 Patio 🔔 Bloques 🔔 Telas 🔔 tizas	TIEMPO  10mn

	<p>RELAJACION</p> <p>REPRESENTACION GRAFICA</p>	<p>sobre actividad que desarrollaremos hoy, se les presenta el material que se utilizara en la sesión</p> <p>Además, le s recuerda sobre las normas de convivencia del aula que deben de tener en cuenta para el desarrollo de cada actividad.</p> <p>Hacemos una fila de niños y niñas y saldremos dirigiéndonos al patio, la maestra entregara los materiales(telas-bloques)</p> <p>Los niños juegan libremente con los materiales que se les entrego.</p> <p>La maestra solicita a los niños a ponerse de pie por que realizaremos un juego “Nos divertimos imitando a los conejos”</p> <p>Primero cada niña o niño realizaran saltos como el conejo en su lugar. Luego la maestra ubicara ula ula en diferentes lugares, el niño deberá saltar en el centro de todas las ula ula como un conejito, luego de ello utilizaran una pelota y sujetándolo empezaremos la competencia.</p> <div data-bbox="596 1272 983 1576" data-label="Image"> </div> <p>Luego se formarán parejas de 2 y desde el punto de partida saltarán agarrados de la mano hasta llegar a la meta los niños que lleguen primeros serán los ganadores</p> <p>Dialogamos sobre la actividad realizada.</p> <p>¿De qué se trató el juego? ¿Te gusto el juego?</p> <p>¿A quiénes imitamos?</p> <p>Utilizando tizan o crayolas los niños grafican</p>		<p>25mn</p> <p>5mn</p> <p>15mn</p>
--	---	--	--	------------------------------------

		<p>lo que más les gusto.</p> <p>Monitoreamos los dibujos y motivamos a los niños que expresen lo que hicieron</p>		
	<b>CIERRE:</b>	<p>Los niños y niñas en asamblea se reúnen para dialogar sobre la actividad que se realizó hoy y la maestra realiza las siguientes preguntas de Meta cognición ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron?</p>		5mn

**V. DATOS INFORMATIVOS:**

Institución Educativa: Cuna jardín “Padre Carlos”	
Aula: 3 años	Sección: Claveles
Título de la sesión: “Me divierto pateando la pelota de un lado a otro”	
Actividad N° 03	
Fecha:	Tiempo: 60 min
Docente de aula:	
Directora:	

**VI. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE**

<i>PROPOSITO DE APRENDIZAJE: “Me divierto pateando la pelota de un lado a otro”</i>				
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	
	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, el tiempo, la superficie y los objetos combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus sentimientos 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.	
SECUENCIA METODOLÓGICA	ASAMBLEA		MATERIALES	TIEMPO
	EXPRESIVIDAD	La maestra da un saludo cordial a los niños y niñas que están presentes en el aula, invita a los niños a entonar una canción sobre la pelota loca. Realizan preguntas: ¿De qué trata la canción? ¿Identificas a las pelotas? ¿Para qué sirven las pelotas? ¿Qué pasa si pateo la pelota?	Papelografo. Papel Bom Lapiz, Colores, Plumones,Etc.	10mn



	<b>CIERRE</b>	<p>Los niños y niñas en asamblea se reúnen para dialogar sobre la actividad que se realizó hoy y la maestra realiza las siguientes preguntas de Meta cognición</p> <p>¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron?</p>		5mn
--	---------------	--	--	-----

## SESION 4

### VII. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Cuna jardín “Padre Carlos”	
Aula: 3 años	Sección: Claveles
Título de la sesión: ”Nos divertimos lanzando la pelota al arco”	
Actividad N° 01	
Fecha:	Tiempo: 60 min
Docente de aula:	
Directora:	

### VIII. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

PROPOSITO DE APRENDIZAJE: “Nos divertimos lanzando la pelota al arco”			
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, el tiempo, la superficie y los objetos combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus sentimientos explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie, y los objetos, en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.



		<p>El siguiente juego será que cada niño tendrá en su mano una pelota y con las dos manos lanzará hasta hacerla ingresar al arco el niño o niña que acierte será el ganador repiten el juego como 3 veces. Al termino del juego la maestra realizara preguntas:</p> <p>¿Qué actividad realizaste con la pelota?          ¿Dónde patearon la pelota? ¿Les pareció fácil el juego? ¿Lograste insertar el balón al arco?</p> <p>Los niños hacen un circulo y se sientan estiran sus manos, se echan al piso, se vuelven a parar, y se vuelven a echar al piso, levantan las piernas y se relajan</p>		
	<b>CIERRE:</b>	<p>Los niños y niñas en asamblea se reúnen para dialogar sobre la actividad que se realizó hoy y la maestra realiza las siguientes preguntas de Meta cognición ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron?</p>		5mn



## SESION 5

### IX.DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Cuna jardín “Padre Carlos”	
Aula: 3 años	Sección: Claveles
Título de la sesión: “Me divierto jugando a los congelados”	
Actividad N° 01	
Fecha:	Tiempo: 60 min
Docente de aula:	
Directora:	

### X. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

*PROPOSITO DE APRENDIZAJE: “Nos divertimos jugando a los congelados”*

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, el tiempo, la superficie y los objetos combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus sentimientos 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.

SECUENCIA METODO LOGICA	ASAMBLEA	La maestra saluda cordialmente a los niños y niñas que se encuentran en el aula y los invita a entonar y bailar una nueva canción y realiza preguntas: ¿Que les pareció la canción? ¿Sobre qué trataba la canción? ¿Todos siguieron la secuencia de la canción?	MATERIALES	TIEMPO
	EXPRESIVIDAD MOTRIZ	La maestra propone acuerdos de convivencia Participó activamente en el juego del congelado Me esfuerzo para realizar el juego		10mn
	RELAJACIÓN	La maestra indica que el día de hoy participaremos en el juego del congelado Explicación: Sacamos la ula ula y las pondremos en el suelo, cada niño deberá colocarse en el centro la ulala y cuando pongan la canción empezaremos a bailar una vez que la canción o la maestra digan congelado, deberán quedarte quieto sin moverte, el niño que cae perderá y se retiraran del juego.		25mn
REPRESNTACION GRAFICA	 <p>Continuamos el juego al reproducir la música y cuando escuchen CONGELADO deberán de estar quietos en la posición que se quedaron y así hasta quedar con pocos estudiantes, el niño que aguante más tiempo estático es el ganador Al termino del juego la maestra realizara preguntas ¿Qué hicimos con esta canción? ¿Les pareció fácil quedarse quietos?</p>	5mn	15mn	

		<p>¿Quién no resistió?          ¿Les gustaría jugar otra vez?          Los niños se sientan en el suelo y realizan ejercicios de respiración.</p>		
	CIERRE:	<p>Los niños y niñas en asamblea se reúnen para dialogar sobre la actividad que se realizó hoy y la maestra realiza las siguientes preguntas de Meta cognición          ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos?          ¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron?</p>		5mn



## SESION 6

### XI. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Cuna jardín “Padre Carlos”	
Aula: 3 años	Sección: Claveles
Título de la sesión: “Me divierto imitando a los canguros”	
Actividad N° 6	
Fecha: 16-05-2021	Tiempo: 60 min
Docente de aula:	
Directora:	

### XII. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

*PROPOSITO DE APRENDIZAJE: “Conociendo los movimientos que realiza un canguro”*

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, el tiempo, la superficie y los objetos combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus sentimientos 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.

SECUENCIA METODOLOGICA	ASAMBL EA	<p>La maestra saluda cordialmente a los niñas y niños que se encuentran en el aula y pide se organicen en el aula para realizar una asamblea</p> <p>La maestra propone realizar el juego estableciendo normas de convivencia.</p> <p>Participó activamente en el juego</p> <p>Me esfuerzo para realizar bien el juego</p> <p>Todos entonamos la canción del canguro saltarán</p> <p>Los niños y niñas se ponen en filas cantando la canción</p>	MATERIALES Espacio Pelotas Conos	TIEMPO  10mn
	EXPRESI VIDAD MOTRIZ	<p>La docente pregunta: ¿De qué trata la canción? ¿Cómo hace el canguro?</p> <p>La maestra indica que el día de hoy realizaremos los movimientos de un canguro</p>		25mn
	RELAJAC IÓN	 <p>Explicación:</p> <p>La maestra sacara 10 conos y los pondrá en 1 fila 5 y la otra 5 los niños formaran dos filas y los niños tendrán que saltar por encima de los conos hasta llegar a la meta una vez llegada vuelves y le das el pase a tu compañero para que continúe con el juego, el equipo que llegue primero es el ganador.</p>		5mn
REPRESE NTACIO N GRAFICA	<p>Luego iniciaran el juego del canguro sosteniendo 1 pelota con las dos manos y empezaran a saltar por encima del cono. Se realizarán 3 repeticiones en total.</p> <p>Al finalizar el juego la maestra realizara preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos con el cono? ¿Fue fácil</p>	15mn		

		<p>saltar por encima del cono? ¿Qué quisiera volver a jugar?</p> <p>Nos sentamos en un círculo realizamos ejercicios de respiración.</p>		
	CIERRE:	<p>Los niños y niñas en asamblea se reúnen para dialogar sobre la actividad que se realizó hoy y la maestra realiza las siguientes preguntas de Meta cognición</p> <p>¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron?</p>		5mn

### SESION 7

#### XIII. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Cuna jardín “Padre Carlos”	
Aula: 3 años	Sección: Claveles
Actividad N° 07: Me divierto con el juego de la tela de araña	
Fecha:	Tiempo: 60 min
Docente de aula:	
Directora:	

#### XIV. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

*PROPOSITO DE APRENDIZAJE:* Me divierto con el juego de la tela de araña

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	
	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, el tiempo, la superficie y los objetos combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus sentimientos 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.	
SECUENCIA METODOLOGICA	ASAMBLAEA	La maestra saluda cordialmente a los estudiantes que se encuentran en el aula e invita a los estudiantes a entonar una canción de la Araña  La maestra realiza preguntas: ¿De qué trata la canción? ¿Qué personajes participaron? ¿Cómo son las arañas? ¿Qué hacen las arañas en las paredes?	MATERIALES	TIEMPO
			Video ovillo de lana audio	10mn

	<p>EXPRESI VIDAD MOTRIZ</p>	<p>La maestra propone acuerdos de convivencia Participó activamente en el juego de la Araña Me esfuerzo para realizar bien el juego La maestra indica a los niños y niñas que el día de hoy realizaremos el juego de la Tela de araña</p>		
	<p>RELAJAC IÓN</p>	<p>Explicación Primero los niños juntaran sus mesas y formaran un cuadrado o circulo se sentarán viendo a sus compañeros y la maestra traerá un ovillo de lana gruesa que se utilizara para el juego. Primero la maestra explica que lanzara el ovillo de lana al niño que desee pero sin soltar el inicio de la lana, y el niño que lo atrapa deberá lanzar a otra amiga que se encuentre lejos pero sin soltar el pedazo de lana que toco, el otro niño deberán lanzar a otro compañero y asi sucesivamente hasta que todos tengan en su mano la lana y formemos una tela de araña.</p>		<p>25mn</p> <p>5mn</p>
	<p>REPRESE NTACIO N GRAFICA</p>			<p>15mn</p>
		<p>Después empezaremos a mencionar frutas al niño que responda rápido se le lanzara el ovillo de lana, pero no deberán soltar la lana solo se lanzara el ovillo hasta formar una</p>		

		<p>tela de araña.</p> <p>Al finalizar con el juego la maestra realiza preguntas</p> <p>¿De qué se trató el juego? ¿Qué formamos con la lana?</p> <p>¿Te gusto el juego?</p>		
	CIERRE:	<p>Los niños y niñas en asamblea se reúnen para dialogar sobre la actividad que se realizó hoy y la maestra realiza las siguientes preguntas de Meta cognición</p> <p>¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron?</p>		5mn

## SESIÓN 8

### XV. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Cuna jardín “Padre Carlos”	
Aula: 4 años	Sección: Claveles
Título de la sesión: “Jugamos las nociones CERCA – LEJOS”	
Actividad N° 08	
Fecha: 16-05-2021	Tiempo: 60 min
Docente de aula: Elizabeth, Gutiérrez Velásquez	
Directora: Lady, Vásquez Yunca	

### XVI. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

*PROPOSITO DE APRENDIZAJE: “Jugamos las nociones CERCA – LEJOS”*

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	
	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo Se expresa corporalment e	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, el tiempo, la superficie y los objetos combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus sentimientos 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.	
SECUENCIA METODOLOGICA	ASAMBLEA	La maestra saluda cordialmente a los niños y niñas que se encuentran en el aula. La maestra y los niños se reúnen y conversan sobre la actividad que se realizar hoy Seguidamente dialoga y les comenta que hoy se trabajar sobre las nociones “CERCA Y LEJOS” Iniciaremos este juego entonando una canción y todos participan	MATERIALES 🔔 Imágenes 🔔 PELOTAS. 🔔 <input type="checkbox"/> AROS	TIEMPO  10mn

	<p><b>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</b></p>	<p>La maestra realiza preguntas: ¿Qué les pareció la canción? ¿De qué trata la canción? ¿Conocemos las nociones cerca y lejos?</p> <p>Explicación</p> <p>La maestra invita a los niños que formen una fila y se sienten en el pasadizo mientras la maestra trae muchos objetos que a los niños les llama la atención, como pelotas, carritos, muñecas, conos, ula ula entre otro, los pone en todo el patio e inicia que hoy el juego será ubicarnos cerca y lejos de los objetos que están en el patio.</p> 		<p>25mn</p>
	<p><b>RELAJACIÓN</b></p>	<p>La maestra con una voz fuerte indicara la ubicación de los niños, por ejemplo: Simón dice que estemos cerca de la pelota, y los niños rápidamente deberán buscar la pelota para ponerse cerca, luego dirá, Simón dicen que estemos lejos de los conos, los niños rápidamente se alejaron de los conos, Luego invitamos a que los niños indiquen a sus compañeros a ubicarse lejos o cerca de los objetos que se encuentran en el patio</p> <p>Y así suavemente para terminar con el juego los niños parados forman un círculo y movemos las manos, estiramos los pies, hacemos movimientos circulares con la cabeza, luego se recuestan delicadamente en el piso por 5 minutos para relajarse.</p>		<p>5mn</p>
	<p><b>REPRESENTACIÓN GRÁFICA</b></p>	<p>Al finalizar la maestra pregunta: ¿Qué hicimos en el juego? ¿Cómo supimos que estábamos cerca o lejos del objeto? ¿Te gusto el juego?.</p>		<p>15mn</p>

	<b>CIERRE</b>	Los niños y niñas en asamblea se reúnen para dialogar sobre la actividad que se realizó hoy y la maestra realiza las siguientes preguntas de Meta cognición ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron?		5mn
--	---------------	---	--	-----

## SESIÓN 9

### i. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Cuna jardín “Padre Carlos”	
Aula: 3 años	Sección: Claveles
Título de la sesión: “Me divierto armando torres con latas y derrumbándolos”	
Actividad N° 9	
Fecha:	Tiempo: 60 min
Docente de aula:	
Directora:	

### ii. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

*PROPOSITO DE APRENDIZAJE: “Me divierto armando torres con latas y derrumbándolos”*

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	
	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, el tiempo, la superficie y los objetos combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus sentimientos 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.	
SECUENCIA METODOLÓGICA	ASAMBLEA		MATERIALES	TIEMPO
		La maestra saluda cordialmente a los niños y niñas que se encuentran dentro del aula e invita a los estudiantes a entonar una canción de armar una pirámide.  La maestra realiza preguntas: ¿De qué trata la canción? ¿Qué se armará? ¿Con que materiales armaremos la torre? ¿Cómo lograremos armar la pirámide de latas?	Latas de colores, videos	10mn

	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>REPRESNTACION GRAFICA</p>	<p>La maestra indica a los niños que el día de hoy realizaremos el juego de armando pirámides con latas de colores.</p> <p>Explicación: La maestra reúne a los estudiantes en el patio y da las indicaciones que deberán seguir en el juego, primero juntamos todas las latas que tenemos dentro del aula dividiremos en 2 partes la misma cantidad de 10 latas de diferentes colores, y formarán 2 filas de estudiantes</p>  <p>para realizar este juego primero deberán colocar 4 latas en la base, luego 3 luego dos y al final solo 1 hasta formar una pirámide el niño que termina si hacer caerlo será el ganador, según avanzamos el juego se empezaran a aumentar más latas para crear una pirámide más grande para ello el niño deberá tener una buena concentración pues si cae alguna lata tendrá que hacerlo de nuevo, se realizaran 3 repeticiones en total.</p> <p>Al finalizar el juego la maestra realizara preguntas, ¿Les gusto el juego? ¿Lograron armas la pirámide de latas? ¿Les gustaría volver a armas las latas?</p>		<p>25mn</p> <p>5mn</p> <p>15mn</p>
<p>CIERRE :</p>		<p>Los niños y niñas en asamblea se reúnen para dialogar sobre la actividad que se realizó hoy y la maestra realiza las siguientes preguntas de Meta cognición ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron?</p>		<p>5mn</p>

## SESIÓN 10

### i. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Cuna jardín “Padre Carlos”	
Aula: 3 años	Sección: Claveles
Título de la sesión: “Participo en el circuito del equilibrio”	
Actividad N°10	
Fecha:	Tiempo: 60 min
Docente de aula:	
Directora:	

### ii. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

<i>PROPOSITO DE APRENDIZAJE: “Participo en el circuito del equilibrio”</i>				
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	
	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, el tiempo, la superficie y los objetos combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus sentimientos 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.	
SECUENCIA METODOLÓGICA	ASAMBLAJA	La maestra saluda cordialmente a los niños y niñas que se encuentre presentes en el aula e invita a entonar una canción sobre el circuito del equilibrio  La maestra realiza preguntas ¿De qué trata la canción? ¿Cómo realizamos un circuito de equilibrio? ¿Cómo podemos mantener el equilibrio?	MATERIALES	TIEMPO
			Video Música Vasitos de plástico	10mn

	<p>EXPRESI VIDAD MOTRIZ</p>	<p>La maestra propone acuerdos de convivencia Participó activamente en el juego Me esfuerzo en realizar el juego con actitud</p> <p>La maestra dialoga con los niños y niñas que el día de hoy realizaremos una demostración de nuestro equilibrio dirigiéndome sobre una línea recta.</p> <p>La maestra solicita a formar una fila de niños y niñas y dirigirse al patio de forma ordenada.</p>		<p>25mn</p>
	<p>RELAJAC IÓN</p>	<p>Explicación</p> <p>Para realizar el juego primero se deberá realizar una línea recta con tiza o una cinta de color de 5 metros y para ello los niños y niñas habrán formado dos filas, cada niño iniciará el recorrido cogiendo una pelota en la cabeza y tendrá que caminar la línea recta ida y vuelta sin perder el equilibrio y también en la siguiente secuencia deberán coger un vaso con agua y caminar la línea recta sin dejar caer una gota de agua al suelo.</p>		<p>5mn</p>
	<p>REPRESE NTACION GRAFICA</p>	 <p>Cada participante saldrá caminando sobre la línea marcada con la pelota y después con el vaso de agua, el niño tendrá que pasar la línea recta y retirar el agua en una tina, y continuara el otro compañero que realizara el mismo recorrido y también deberá retirar el agua en la tina de esa manera sabremos qué equipo derramo más agua y se verificara al ganador del juego.</p>		<p>15mn</p>

		<p>Al terminar el juego la maestra realizara preguntas como:</p> <p>¿Les gusto el juego? ¿Qué objetos utilizamos?</p> <p>¿Cuál les pareció más difícil, el agua o la pelota?</p> <p>La maestra invita a los niños a sentarse en el suelo y realizar ejercicios de respiración.</p>		
	<b>CIERRE</b>	<p>Los niños y niñas en asamblea se reúnen para dialogar sobre la actividad que se realizó hoy y la maestra realiza las siguientes preguntas de Meta cognición ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron?</p>		5 mn

## SESIÓN 11

### iii. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Cuna jardín “Padre Carlos”	
Aula: 3 años	Sección: Claveles
Título de la sesión: “Me divierto saltando la secuencia de la Ula Ula”	
Actividad N°11	
Fecha:	Tiempo: 60 min
Docente de aula:	
Directora:	

### iv. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

*PROPOSITO DE APRENDIZAJE: “Nos divertimos con la Ula –Ula*

PROPOSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, el tiempo, la superficie y los objetos combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus sentimientos explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie, y los objetos, en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.

<p>SECUENCIA METODOLOGICA</p>	<p>ASAMBLEA</p> <p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>RELAJACIÓN</p> <p>REPRESENTACION</p> <p>GRAFICA</p>	<p>La maestra saluda cordialmente a los niños y niñas que se encuentran en el aula e invita a los niños a formar 1 fila y dirigirse hacia el patio, nos colocamos en nuestros en un círculo y cantamos en ellos una canción la cual servirá para realizar un pequeño calentamiento muscular para iniciar con la actividad.</p> <p>La maestra propone acuerdos de convivencia</p> <p>Participó activamente en el juego</p> <p>Me esfuerzo en realizar el juego con actitud</p> <p>La maestra manifiesta a los estudiantes el día de hoy se realizará la secuencia del santo dentro de la ula ula.</p> <p>Seguidamente la maestra presenta algunos materiales que se utilizar para la actividad de hoy los cuales son el palo toc toc o sonajas con la que se realizaran sonido rápidos y lentos para que así los niños puedan diferenciarlos en la actividad de saltos, carreras, rotación, y la ula ula que servirá para el traslado de los niños saltando por el centro de ellos.</p> <p>Explicación</p> <p>La maestra invitara a los niños colocar cada ula ula como la forma de un gusano e indicara formar grupos de 3 para comenzar con el juego.</p> 	<p>MATERIALES</p> <p>Patio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>🔔 Ula-ula</li> <li>🔔 Palos toc toc</li> <li>🔔 Radio</li> <li>🔔 Pelotas</li> <li>🔔 Hoja bond</li> </ul>	<p>TIEMPO</p> <p>10mn</p> <p>25mn</p> <p>5mn</p> <p>15mn</p>
-------------------------------	---	---	--	--

		<p>Los niños y niñas pasaran el circuito saltando, caminando o corriendo según el sonido que realice la maestra con las sonajas, si la maestra empieza hacer un sonido fuerte y niño deberá correr rápidamente cruzando la ula ula sin parar, y si la maestra empieza a tocar la sonaja de manera suave y lenta el niño deberá saltar o caminar, pero deberá estar atento ya que la maestra realiza tonos fuertes y bajos repentinamente.</p> <p>Al terminar con el juego la maestra realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Te gusto el juego? ¿Fue fácil diferenciar el sonido? ¿Lo volverías a jugar?</p>		
	<b>CIERRE:</b>	<p>Los niños y niñas en asamblea se reúnen para dialogar sobre la actividad que se realizó hoy y la maestra realiza las siguientes preguntas de Meta cognición</p> <p>¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos?</p> <p>¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron?</p>		5mn

SESIÓN 12

v. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: Cuna jardín “Padre Carlos”	
Aula: 3 años	Sección: Claveles
Título de la sesión: “Nos divertimos con el juego de las atrapadas”	
Actividad N°12	
Fecha: 16-05-2021	Tiempo: 60 min
Docente de aula:	
Directora:	

vi. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

<i>PROPOSITO DE APRENDIZAJE: “Nos divertimos con el juego de las atrapadas”</i>			
PROPOSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, el tiempo, la superficie y los objetos combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas en los que expresa sus sentimientos 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.



	CIERRE	Los niños y niñas en asamblea se reúnen para dialogar sobre la actividad que se realizó hoy y la maestra realiza las siguientes preguntas de Meta cognición ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Quiénes participaron? ¿Cómo se sintieron?		5mn
--	--------	---	--	-----