



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE**

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA
MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°465 LA PERLA DE
YARINACocha - UCAYALI, 2023**

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

AUTOR

ARIAS MELENDEZ SHEYLA ADALIA

ORCID: 0000-0002-6003-091X

ASESOR

TABOADA MARIN, HILDA MILAGROS

ORCID: 0000-0002-0509-9914

PUCALLPA, PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0274-074-2023 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **08:20** horas del día **19** de **Agosto** del **2023** 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:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°465 LA PERLA DE YARINACocha - UCAYALI, 2023**

Presentada Por :
(1807172003) **ARIAS MELENDEZ SHEYLA ADALIA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **15**, 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:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
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: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°465 LA PERLA DE YARINACocha - UCAYALI, 2023 Del (de la) estudiante ARIAS MELENDEZ SHEYLA ADALIA, asesorado por TABOADA MARIN HILDA MILAGROS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 8% 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, 03 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A Dios ser supremo que guía mis pasos
para poder alcanzar todas mis metas
personales y profesionales.

A mi familia, quienes están conmigo en los
momentos buenos y malos, brindándome su
cariño y apoyo constante.

Agradecimiento

A la dirección de la I.E. N° 465 La Perla de Yarinacocha y a las docentes de aula de la sección de 5 años, por todo su apoyo y participación en este estudio.

A los estudiantes, niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 465 La Perla, por su participación muy entusiasta y comprometida en esta investigación.

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, a sus docentes, directivos, por todo lo compartido, aprendido y vivido en estos años de formación.

Índice General

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice General.....	vi
Lista de tablas.....	viii
Lista de figuras.....	ix
Resumen.....	x
Abstract.....	xi
I. Planteamiento del problema.....	1
II. Marco teórico.....	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.1.1. Internacionales.....	5
2.1.2. Nacionales.....	6
2.1.3. Locales.....	7
2.2. Bases teóricas.....	8
2.2.1. Actividades lúdicas.....	8
2.2.1.1. Definición.....	8
2.2.1.2. El juego orientado a objetivos.....	9
2.2.1.3. Teorías del juego en el desarrollo del niño.....	9
2.2.1.4. Importancia del juego en el aprendizaje del niño.....	11
2.2.1.5. La lúdica como recurso didáctico en educación inicial.....	12
2.2.1.6. Juegos para desarrollar la motricidad en los niños.....	12
2.2.1.7. Dimensiones de las actividades lúdicas.....	13
2.2.2. La motricidad gruesa.....	17
2.2.2.1. Definición.....	17
2.2.2.2. Teoría de la motricidad de Wallon.....	19
2.2.2.3. Dominios de la motricidad gruesa.....	20

2.2.2.4. Habilidades que desarrolla la motricidad gruesa.....	22
2.2.2.5. Dimensiones de la motricidad gruesa.....	24
2.3. Hipótesis	26
III. Metodología	27
3.1. Tipo, nivel, y diseño de investigación	27
3.2. Población y muestra.....	27
3.3. Variables: Definición y operacionalización.....	28
3.3.1. Definición de las variables	28
3.3.2. Operacionalización de las variables	30
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información	32
3.5. Método de análisis de datos	33
3.6. Aspectos éticos	33
IV. Resultados	35
V. Discusión	42
VI. Conclusiones.....	47
VII. Recomendaciones.....	48
Referencias bibliográficas	49
ANEXOS	54
Anexo 1. Matriz de consistencia.....	54
Anexo 2. Instrumento de recolección de datos	56
Anexo 3. Validez del instrumento	58
Anexo 4. Confiabilidad del instrumento.....	64
Anexo 5. Consentimiento informado.....	65
Anexo 7. Evidencias de ejecución	68

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1. <i>Muestra por género de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 465</i>	27
Tabla 2. <i>Definición y operacionalización de las variables e indicadores</i>	29
Tabla 3. <i>Nivel de motricidad gruesa de los niños de 5 años en el pre test</i>	34
Tabla 5. <i>Nivel de motricidad gruesa por sesiones de aprendizaje de los estudiantes</i>	35
Tabla 6. <i>Nivel de motricidad gruesa de los niños de 5 años en el post test</i>	36
Tabla 7. <i>Comparación del nivel de motricidad gruesa de los niños en el pre test y post test</i>	37
Tabla 8. <i>Prueba de normalidad</i>	38
Tabla 9. <i>Prueba de Wilcoxon del nivel de motricidad gruesa de los niños en el pre test y post test</i>	39
Tabla 10. <i>Estadístico de prueba</i>	40

Lista de figuras

	Pág.
Figura 1. <i>Nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años en el pre test</i>	34
Figura 2. <i>Nivel de motricidad gruesa por sesiones de aprendizaje de los estudiantes</i>	35
Figura 3. <i>Nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años en el post test</i>	36
Figura 4. <i>Comparación del nivel de motricidad gruesa de los niños en el pre test y post test</i>	37

Resumen

La investigación tuvo como objetivo general Determinar si la práctica de actividades lúdicas permite desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023, y nace del contexto de observar que los niños tienen poca actividad motriz producto de la vida sedentaria que llevan y que está afectando su desarrollo corporal. El estudio fue cuantitativo, de nivel explicativo y diseño pre experimental, aplicando una prueba de pre test y post test a una muestra de 20 estudiantes seleccionados por muestreo no probabilístico. La parte experimental consistió en la aplicación de diez sesiones de aprendizaje utilizando a las actividades lúdicas como estrategia. La técnica utilizada fue la observación y como instrumento una ficha de observación de 20 ítems. Los datos recolectados se tabularon y procesaron con el programa Excel 2019 y de manera inferencial por prueba de Wilcoxon en el software SPSS v24. Los resultados indican que los estudiantes tenían un nivel medio de motricidad gruesa en el pre test; que en las sesiones se produjo una evolución del nivel de motricidad de los niños, y que en el post test el 85% tiene el nivel alto de motricidad gruesa. La prueba de Wilcoxon indica que existe diferencia significativa entre los valores de post test, aceptando la hipótesis alterna. Concluye que, la práctica de actividades lúdicas permite desarrollar de manera significativa la motricidad gruesa en niños de 5 años.

Palabras clave: coordinación, equilibrio, lúdica, motricidad, ritmo

Abstract

The research aimed to determine if the practice of playful activities allows developing gross motor skills in 5-year-old children at Educational Institution No. 465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023, and arose from the context of observing that children have little motor activity due to the sedentary lifestyle they lead, which is affecting their physical development. The study was quantitative, with an explanatory level and pre-experimental design, applying a pre-test and post-test to a sample of 20 students selected by non-probabilistic sampling. The experimental part consisted of the application of ten learning sessions using playful activities as a strategy. The technique used was observation, and the instrument was a 20-item observation sheet. The collected data were tabulated and processed using Excel 2019, and inferential analysis was performed using the Wilcoxon test in SPSS v24 software. The results indicate that the students had a medium level of gross motor skills in the pre-test; that during the sessions, there was an evolution of the children's motor skills level, and in the post-test, 85% have a high level of gross motor skills. The Wilcoxon test indicates that there is a significant difference between the post-test values, supporting the alternative hypothesis. It concludes that the practice of playful activities allows a significant development of gross motor skills in 5-year-old children.

Keywords: coordination, balance, play, motor skills, rhythm.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En décadas recientes se ha venido despertando un creciente interés por estudiar y evaluar los comportamientos motrices de los niños, esto porque cada niño puede crecer y desarrollarse de un modo único y distinto al de los demás. El desarrollo motor en los primeros años de vida de un niño es importante, porque ayuda a desarrollar sus habilidades en el campo de estudios, ya que ocupa un lugar importante en el desarrollo motor, emocional y mental de los niños que aprenderán a conectar su mente con sus cuerpos, desarrollando sus habilidades y capacidades mentales. Por esta razón, el juego se define como una vía importante para crear el proceso de aprendizaje de los niños, que es una forma natural de conectarse con información sensorial, metas, personas, sentimientos; en este evento, el maestro juega un papel importante, declarando que sus métodos están destinados a despertar la felicidad del niño y la alegría de aprender.

De acuerdo al Diseño Curricular Nacional del año 2017, el desarrollo psicomotor contribuye al desarrollo de niños y niñas a través del movimiento y el juego. La escuela debe brindar un ambiente que les brinde oportunidades para expresarse y crear desde el cuerpo donde crearán su mente, fisiología y sociedad. El cuerpo es un ente intangible en el que pensar, sentir y actuar simultáneamente en constante contacto con el entorno (Minedu, 2017).

Del mismo modo, en el DCN para la EBR, se estipula que, la Educación Inicial es el primer nivel de la EBR. Atiende a los niños menores de 6 años, etapa de mucha importancia, en que se establecen las bases para el desarrollo biológico, afectivo, cognitivo y social de toda persona (Minedu, 2017). En esta etapa se sientan las bases para desarrollar competencias en los niños y llegan a articularse con la Educación Primaria, asegurando así que haya una coherencia entre lo pedagógico y curricular.

El juego es una actividad libre e intrínsecamente placentera que no se impone ni se controla externamente. Permite al niño tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar con naturalidad en diferentes situaciones. Niñas y niños activan diferentes habilidades cognitivas, motrices, sociales y comunicativas de manera lúdica (UNICEF, 2019). En el nivel inicial se promueve el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas en estrecha vinculación y como complemento a la labor educativa de la familia, que es la institución principal y más importante para el cuidado y educación del niño en primera años

de vida. También representa el primer espacio público en una sociedad donde los niños y niñas prosperan como ciudadanos.

Todo lo expresado, se condice con lo expresado por Muñoz (2013), cuando afirma que, el niño vivencia su cuerpo con movimientos y sensaciones, acercándose al conocimiento, es decir, él piensa actuando y así va construyendo sus aprendizajes”. Es por esto que requiere explorar y vivenciar situaciones a su alrededor que le permitan reconocer su propio cuerpo y a desarrollar su autonomía, de acuerdo a como pueda tomar decisiones. El gusto que siente al actuar le posibilita la construcción de una autoimagen positiva y así, desarrolla los recursos que tiene.

Por otro lado, el desarrollo motriz que alcance el niño en el nivel inicial será un factor de importancia para el desarrollo psicobiológico de aquellos niños que tienen hiperactividad, padecen de déficit de atención o problemas de concentración, y para quienes se les dificulta integrarse con personas con quienes convive en la institución educativa (Claros, 2015). Finalmente, con los ejercicios de motricidad los niños pueden investigar y explorar situaciones conflictivas, así como poder superarlas y transformarlas; además de enfrentarse a situaciones límite, socializar con los demás, hacer frente y superar sus temores, proyectarse en base a sus fantasías, vivenciar sus sueños, desarrollar su propia iniciativa propia, interpretar roles o asumirlos, disfrutar de juegos grupales y poder expresarse libremente.

Hay veces que los niños pueden tardarse más tiempo para desarrollar sus habilidades de movimientos (o habilidades motrices), en algunos casos solo requieren de más tiempo o de práctica para adquirirlas. Sin embargo, hay ocasiones en que van a requerir de más ayuda y soporte adicional para que logren mejorar. Deberán practicar y realizar actividades motrices gruesas que le permitan incrementar su autoconfianza, como jugar en el patio, correr, saltar; así como mejorar su autoestima; identificar y ayudar a incrementar sus habilidades deportivas, y su confianza para la práctica de algún deporte; que realice actividades que le ayuden a mejorar su resistencia y potencia para realizar actividades físicas.

En la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha, estudian niños que provienen de familias con problemas sociales; donde los padres por las carencias materiales que tienen deben de salir a laborar hasta horas de la noche, por lo que no pueden asumir con responsabilidad las tareas de una formar integralmente a sus niños. Son varios los casos en que los niños debe de quedarse encerrados en sus casas mientras los padres salen a trabajar,

por lo que no pueden realizar las actividades propias de la niñez, como son jugar a la pelota con otros niños, hacer carreras, saltos y otros movimientos gruesos. Por eso es que se observan problemas de desplazamiento y para orientarse, y para desarrollar otras actividades físicas. En algunos casos, los niños se comportan de manera torpe, o reaccionan sin lógica. Y esto no contribuye a una adecuada formación, situación que motivó a que realice esta propuesta de realizar un taller de actividades lúdicas como estrategia académica para superar esta situación.

De la situación problemática expuesta, surgió el problema de investigación que se enunció así: ¿De qué manera la aplicación de actividades lúdicas ayuda a desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali 2023?

La investigación abordó la evaluación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años, el que constituye un factor de mucha importancia porque de su debido desarrollo va a depender a futuro que ese niño o niña cuente con las herramientas necesarias para alcanzar la autonomía, desde poder vestirse solo, hasta poder desplazarse con éxito de manera autónoma. Al detectarse falencias en su desarrollo, deben de realizarse estrategias que ayuden a mejorar su nivel, de lo contrario se debe de avisar a sus tutores para que busquen ayuda profesional para corregir estas deficiencias.

De manera teórica, el estudio se justificó en que se consultó abundante material bibliográfico en la Web y portales especializados para conocer acerca de las variables actividades lúdicas y motricidad gruesa, así como de las dimensiones de cada una de ellas. Esto permite que se conozcan sus definiciones y sobre los beneficios de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños del nivel pre escolar.

En el sustento metodológico, se utilizaron instrumentos especialmente diseñados y validados para este estudio, que al aplicarse de manera correcta nos permitieron conocer los niveles de ambas variables de estudio, alcanzando así información con validez científica.

De igual forma, se constituyó en un aporte práctico al cumplir con la línea de investigación que exige esta Universidad, y en respeto del esquema del reglamento de investigación. Finalmente, el aporte social es grande porque el uso adecuado de las

actividades lúdicas permite comprobar si existía relación de causa y efecto con la psicomotricidad gruesa en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa.

En busca de hallar una solución a este problema, se planteó el objetivo central del estudio: Determinar si la práctica de actividades lúdicas permite desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023. Así como los objetivos específicos: a) Identificar el nivel motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023 mediante un pre test. b) Desarrollar sesiones de aprendizaje con la práctica de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023. c) Evaluar el nivel motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023 por medio de un post test. d) Comparar los niveles de motricidad gruesa en pre test y post test en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Elles et al. (2021) desarrollaron el estudio “Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas” en Colombia. Su objetivo fue: Desarrollar la motricidad gruesa con niños de edades entre 8 y 10 años, del Club Deportivo Futbolero de Puerto Colombia-Atlántico, a través de un programa de juegos motores. Fue una investigación aplicada, con enfoque cuantitativo y diseño experimental, en la que participaron 25 niños varones. A través de la aplicación, en forma de diagnóstico, de una batería de 5 pruebas de campo, se diseñó e implementó un programa de juegos motores incluyendo actividades como: caminar, correr, patear, saltar, lanzar, entre otras; estimulando el desarrollo psicomotor de esos patrones y habilidades motrices. Luego de aplicar las pruebas, después de la ejecución del programa, los resultados promedios en las pruebas fueron buenos, con tendencia a la excelencia en el caso de la prueba de extensiones de codos. En conclusión, el programa de juegos motores generó efectos positivos en todos los aspectos evaluados, observándose en la práctica deportiva mejoras significativas en la transferencia de las habilidades motrices para la ejecución de fundamentos básicos del fútbol, como el marcaje y la conducción de balón.

Tamay (2021) realizó un estudio sobre “Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz” en Ecuador. Tuvo como objetivo diseñar un taller con estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la Unidad Educativa del Milenio Manuela Garaicoa de Calderón. Utilizó una metodología cuantitativa y cualitativa, recopilando información mediante encuestas y fichas de observación, llegando a concluir que los estudiantes tienen dificultades en su desarrollo motor, con evidente desinterés de los docentes por el área lo que incide en el bajo desarrollo de los niños; y que, las actividades planteadas comprenden una diversidad de estrategias que permiten la estimulación de la motricidad de los estudiantes, junto a los aspectos cognitivos, la expresión y el lado afectivo social, como complemento básico para el desarrollo de los niños en su proceso educativo.

Solórzano (2020) investigó sobre “Actividades lúdicas y motricidad gruesa en niños preescolares del proyecto de Atención a la Primera Infancia” en Guayaquil, 2020. El objetivo

principal de la investigación es determinar la relación que existe entre actividades lúdicas y motricidad gruesa en preescolares, con un diseño no experimental, descriptivo correlacional, contando con una muestra de 27 escolares en edad preescolar, se utilizó como instrumento la lista de cotejo para la variable actividades lúdicas y motricidad gruesa. Los resultados muestran que el nivel de los niños en actividades lúdicas fue que el 60% tiene un nivel de “inicio”, mientras que, en motricidad gruesa, el 48% alcanzó un nivel de “inicio”. De igual manera, la significancia de la prueba ($\text{sig.} = 0.002$), demostró que es significativa, concluyendo que Sí existe relación entre las actividades lúdicas y motricidad gruesa en preescolares del proyecto de “Atención a la Primera Infancia” Guayaquil, 2020.

2.1.2. Nacionales

Ramón (2022) investigó respecto a “Actividades lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de nivel inicial en la institución educativa No 006 Inmaculada Niña María, Huánuco, 2022”, tuvo como objetivo general determinar cuál es la relación entre las actividades lúdicas y la motricidad gruesa en los niños de 5 años. La metodología fue de tipo investigación cuantitativa, nivel descriptivo y con un diseño correlacional, se tuvo una muestra de 20 niños de cinco años. La técnica fue la observación, y el instrumento fue la ficha de observación. Se encontró que un 45% de los estudiantes se encuentran en inicio en la prueba de actividades lúdicas, de igual forma, el 45% están en inicio en la prueba de motricidad gruesa, en la prueba de correlación se halló un Rho de 0,76, concluyendo que existe relación significativa entre ambas variables en los niños de 5 años de Nivel Inicial en la Institución Educativa No 006 Inmaculada Niña María, Huánuco, 2022.

Vela (2020) en su tesis “Las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 081 Nohemi Peña de Saposoa, Huallaga, San Martín-2019”, tuvo el objetivo de aplicar una estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años. La metodología consideró un diseño pre experimental con pre test y post test, de nivel explicativo y tipo cuantitativo, diseño pre experimental. Como técnica se consideró la observación, teniendo como instrumento la lista de cotejo. La población fue de 44 niños y niñas y la muestra de estudio fue de 21 niños siendo una muestra no probabilística. En cuanto a los resultados obtenidos en el pos test fueron 67% de niños obtuvieron un nivel “A” y el 33% alcanzaron un nivel “B”. concluyendo que los niños alcanzaron el nivel de logro en el desarrollo de la motricidad gruesa, y que los juegos lúdicos como estrategia han conducido

en el logro del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial.

Vega y Rodríguez (2019), investigaron sobre “Aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas para desarrollar la Motricidad Gruesa en los niños de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 10133 “Santa Rosa de Lima” Distrito de Mochumi, Provincia, Región Lambayeque”, el estudio estuvo dirigido a una población de 18 estudiantes matriculados en año académico 2018, de edad de 4 años pertenecientes al aula “Azul”, con quienes se inició el proceso investigativo, mediante pruebas de pre test y post test. Después de la aplicación del programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa y al comparar los resultados de la evaluación se comprobó que la aplicación de dicho programa mejora significativamente la coordinación motora gruesa, ya que se puede evaluar en un 72% el promedio del nivel de logro. Por lo que se concluye que, la aplicación de un programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa si influyó de manera significativa en el desarrollo de la coordinación motora gruesa de los niños y niñas de 4 años del aula “azul” de la Institución Educativa Inicial N° 10133.

2.1.3. Locales

Ruiz (2021) realizó el estudio Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa “Virgen María” N°423 de Yarinacocha – Ucayali 2020, teniendo como objetivo general determinar el nivel de desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo de diseño no experimental transeccional, la población estuvo conformado por 32 niños, teniendo como muestra a 11 niños, se utilizó la técnica de la observación teniendo como instrumento la ficha de observación, validado por tres expertos y la confiabilidad a través del Alfa Cronbach de 0.80, con el cual se evaluó las habilidades y cualidades de los niños. Los resultados obtenidos fueron que el 100% de los niños se encontraron en el nivel de logrado en las dimensiones de esquema corporal, coordinación motriz, y en la dimensión de la Lateralidad. Por lo que se concluye que los niños de 4 años se ubicaron en el nivel logrado en su desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

Faustino (2021) diseñó un Taller de danzas para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 415 La Marina distrito de Padre Abad – Ucayali, 2020, tuvo como objetivo, determinar de qué manera el taller de danzas contribuirá a mejorar la motricidad gruesa en los estudiantes. La metodología utilizada fue de tipo

cuantitativo, nivel explicativo y el diseño pre experimental. La muestra representa 20 niños y niñas de 3 años. En la recopilación de datos se utilizó la técnica de observación y el instrumento lista de cotejo debidamente validado. Los resultados obtenidos en la pre evaluación, fue el 55% de niños se encuentra en proceso, después de la aplicación de 10 sesiones de aprendizaje, en el post evaluación el 50% de niños lograron alcanzar el logro previsto. Se concluye, aceptando la hipótesis de investigación, reportando que el taller de danzas influye de manera significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes.

Gutiérrez (2020), desarrolló la tesis de título “Taller de actividades lúdicas para el mejoramiento de la coordinación motora gruesa en los estudiantes de Tercer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 64668 La Perla - Pucallpa – 2019”, tuvo como objetivo demostrar la influencia de un taller de actividades lúdicas sobre la coordinación gruesa de los niños. Se trató de un estudio de diseño cuasi experimental con grupo experimental y grupo control, con una población de 125 niños y una muestra de 60 niños de 3er grado. Se uso como instrumento una guía de observación. Aplicadas las pruebas de entrada y salida a ambos grupos de análisis, y luego de aplicar el taller con las estrategias lúdicas al grupo experimental, se obtuvo una $t = 8.724$ y una $Sig.=0,00$ con lo que se concluye que existen diferencias significativas entre los grupos, y que el taller de actividades lúdicas influye de manera significativa en la coordinación motora gruesa de los niños del 3er grado de la I.e. N°64688 La Perla de Pucallpa.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Actividades lúdicas

2.2.1.1. Definición

Flores et al. (2019), plantean que, por medio de las actividades lúdicas, los niños coordinan, restauran, clasifican, sistematizan, reorganizan, crean, infieren, motivan e imaginan, mientras adicionan información de manera satisfactoria a la medida de su potencial. Se utilizan los juegos como una estrategia para sustituir deseos en el momento de la diversión, en la que se le puede asignar distintas funciones a un solo objeto. Mediante el juego, los niños se conectan con el campo visual y las propiedades de los objetos, pudiendo modificar sus nombres y hasta su significado de ser necesario.

Mientras que, Anupampa et al (2021), refieren que, el juego es una actividad agradable y estimulante para los niños. Participar en juegos es esencial, ya que les permite a los niños adaptarse a su entorno y relacionarse con los demás, al tiempo que influye en su desarrollo físico, habilidades cognitivas y capacidad para resolver problemas. De hecho, muchos niños pueden experimentar beneficios adicionales al participar en juegos más estructurados y planificados, como actividades de juego con metas específicas.

De esta forma, las prácticas lúdicas fomentan el desarrollo de nuevas habilidades y la búsqueda de enfoques novedosos, ya que resulta más placentero para los niños trabajar en escenarios imaginarios y ficticios siguiendo reglas específicas. Jugar simplemente implica poner en práctica la imaginación. Un buen juego es aquel en el que el niño tiene un dominio adecuado, pero es esencial que juegue de manera desafiante y lógica para estimular sus actividades mentales y desarrollar sus capacidades de colaboración, participación y libertad (Salema y Sailema, 2017)

2.2.1.2. El juego orientado a objetivos

El juego enfocado en metas es una forma activa de jugar que involucra el trabajo de los músculos del cuerpo, lo que estimula su función. El movimiento motor solo es posible gracias a la conexión entre el sistema muscular, los huesos y los nervios. Al ser agradable, el juego hace que los niños se sientan felices y estén dispuestos a repetir la misma actividad, sin sentir que están entrenando sus músculos.

Según John (2013), los ejercicios y actividades motoras benefician a todos los estudiantes con retrasos, pero cuanto mayor sea el retraso, más importante será el entrenamiento y mayor será el impacto académico. La falta de actividad física en los niños puede llevar a una disminución en sus capacidades físicas, lo que resulta en una reducción en la calidad de su motricidad. Entonces, los niños que crecen y se desarrollan con habilidades motoras deficientes pueden perder confianza. El desarrollo adecuado del sistema nervioso y las habilidades motoras permiten a los niños coordinar correctamente sus extremidades (Pangung et al., 2021).

2.2.1.3. Teorías del juego en el desarrollo del niño

Teoría del excedente de energía

Esta teoría fue sostenida por Spencer, quien señaló que el juego aparece como producto del exceso energético que tienen los seres humanos en sus organismos por lo que

necesitan focalizarlo; entonces, a consecuencia de la necesidad de liberar esa energía es que surgió el juego. Spencer (citado por Alcaraz, 2021) basó su enfoque en la idea de que, precisamente, es en la infancia y también en la niñez, las etapas en las cuales el niño aún no es consciente ni demuestra responsabilidad mayor.

Asimismo, en la teoría del pre ejercicio, se cree que, a través del juego, los niños participan en la práctica de sus instintos antes de que se desarrollen por completo. El juego proporciona ejercicios preparatorios para el desarrollo de funciones que serán necesarias en la edad adulta. Como resultado, el papel del juego en esta teoría es fundamental, ya que influye en el desarrollo psicomotor óptimo del niño (Rengifo, 2019).

De igual forma, Friedman (1996), sostenía que, el juego contribuye al desarrollo global de los niños, especialmente durante la primera infancia, donde tienen la oportunidad de interactuar con objetos en un entorno propicio para su aprendizaje, adquiriendo así conocimientos que serán útiles en su desarrollo futuro. Es fundamental reconocer al juego como una herramienta clave en el proceso educativo, ya que, a través de la actividad lúdica, el niño puede expresar sus emociones y sentimientos.

La teoría psicoanalista

Hacen un estudio de las emociones profundas, y llegaron a calificar al juego como una opción de liberación del deseo reprimido en la etapa de la infancia en pleno proceso socializador. Entre quienes concuerdan con esta teoría están, Freud, Winnicott y Erikson (Moya, 2016)

Teoría cognitiva de Piaget

Cuando los niños se enfrentan a nuevas experiencias, utilizan el juego como una forma de identificar similitudes entre esas experiencias y conceptos previamente conocidos. Según la teoría de Piaget, los diferentes periodos del desarrollo cognitivo del niño determinan las distintas formas de juego que surgen. El juego se considera una actividad placentera en la que los niños interactúan con objetos y exploran sus propias ideas, lo que les permite comprender el funcionamiento de la realidad externa (Piaget, 1998).

Según este autor, los juegos infantiles son una forma en la que los niños comienzan a interactuar consigo mismos y con el mundo exterior. Afirma que, en los primeros meses de su vida, todo significa juego, salvo cuando experimenta algunas emociones, entre ellas la ira y el temor. Piaget (1998) sostiene que los juegos son de vital importancia en la vida de

un niño, ya que al comienzo de su vida se encuentra el juego de ejercicios, en el cual el niño es capaz de repetir ciertos contextos por puro placer.

Teoría social histórica

De acuerdo con Vygotsky (1989), el juego implica la participación de los individuos en una vida colectiva más enriquecedora y contribuye al desarrollo mental de las personas. En resumen, el desarrollo de los niños es posible gracias al apoyo proporcionado por personas cercanas, como padres, adultos y compañeros, que son más expertos y ayudan a alcanzar niveles de pensamiento más avanzados. Durante el juego, los niños demuestran su conocimiento sobre el mundo y los objetos, expresan lo que es común en su comunidad y realizan representaciones mentales basadas en las interacciones que tienen con adultos y compañeros.

Sostiene Vygotsky (1989) que, la actitud del niño al jugar difiere, ya que adopta un comportamiento más maduro. El juego proporciona una representación de fantasía o realidad irreal que se reproduce a lo largo de la vida adulta, donde el adulto no participa activamente. Además, cuanto más enriquecida sea la experiencia de juego, mayor será el recurso disponible para la imaginación.

2.2.1.4. Importancia del juego en el aprendizaje del niño

El desarrollo infantil está estrechamente relacionado con el juego, ya que es una actividad natural y espontánea a la que los niños dedican la mayor parte de su tiempo. A través del juego, los niños desarrollan su personalidad y habilidades sociales, estimulan su desarrollo intelectual y psicomotor, y en general, obtienen experiencias que les enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus capacidades y limitaciones, y a crecer y madurar.

En particular, en el desarrollo cognitivo, se ha comprobado que numerosos estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica señalan al juego como una de las bases fundamentales para el desarrollo cognitivo del niño. A través del juego, el niño construye el conocimiento por sí mismo mediante su propia experiencia, y esta experiencia es esencialmente activa, siendo el juego la actividad predominante en las primeras etapas. De esta manera, el juego se convierte en la situación ideal para el aprendizaje y en el elemento clave para el desarrollo intelectual.

Se puede afirmar que el juego es el entorno más efectivo para el desarrollo de cualquier habilidad en los niños. No hay distinción entre jugar y aprender, ya que cualquier

juego que presente desafíos nuevos para el niño se considera una oportunidad de aprendizaje. De hecho, los niños aprenden con facilidad en el juego, ya que están naturalmente receptivos a lo que ofrece la actividad lúdica, a la cual se dedican con placer. Además, el juego agudiza la atención, la memoria y la inventiva, y todos estos aprendizajes que el niño adquiere durante el juego se transferirán posteriormente a situaciones que no son de juego.

2.2.1.5. La lúdica como recurso didáctico en educación inicial

Bautista (2002), sostiene que, es importante reconocer que la comprensión del juego como método y recurso educativo, tanto como medio como fin en sí mismo, se basa en la hipótesis establecida a través de la observación del comportamiento de niños y niñas en sus primeros años de educación escolar. Para comprender esto, no solo a nivel superficial, sino especialmente en el contexto de propuestas pedagógicas respaldadas por la ciencia, es necesario examinar el significado del juego, su definición y características, así como los aspectos lúdicos presentes en el comportamiento infantil. Además, al reevaluar todo lo relacionado con el juego, es importante ampliar el estudio de sus antecedentes y su explicación histórica.

El autor añade que el juego es una actividad placentera que proporciona alegría y excitación. Es una actividad divertida que es apreciada positivamente por aquellos que participan en ella. El juego es espontáneo, voluntario y elegido libremente, no permite imposiciones externas. El niño debe sentirse libre para actuar según su voluntad, eligiendo el personaje a interpretar y los medios para hacerlo. Sin embargo, a pesar de que el juego es un reino de libertad y arbitrariedad, presenta una paradoja: impone restricciones internas al niño, ya que debe ajustarse a las pautas de acción del personaje y, en el caso de los juegos grupales, acatar las reglas establecidas. Estas características propias de la dinámica del juego se utilizan en muchas ocasiones para fomentar la creación de hábitos sociales que permiten a las personas vivir en comunidad, donde se conjugan reglas, normas, libertad, autonomía y responsabilidad como fórmulas para establecer espacios de convivencia (Bautista, 2002).

2.2.1.6. Juegos para desarrollar la motricidad en los niños

Márquez (2008), identifica a las clases de juego propicios para el desarrollo de la motricidad en niños de inicial:

- a) Juegos que implican movimientos corporales: Estos juegos permiten al niño desarrollar habilidades espaciales al dominar movimientos como arrastrarse, gatear y caminar.
- b) Juegos que involucran objetos: En estos juegos, el niño manipula y explora las cualidades sensoriales de los objetos, como lanzar y golpear.
- c) Juegos que implican interacción con otras personas: Aquí, el niño participa en juegos sociales donde se establece la interacción con otras personas, como sonreír, tocar o esconderse.
- d) Bailar al ritmo de la música: Bailar al ritmo de la música ayuda al niño a tomar conciencia del ritmo y, al mismo tiempo, mejora sus habilidades motoras gruesas.
- e) Juegos con obstáculos: Los juegos de obstáculos motivan al niño a moverse para alcanzar una meta. Se pueden utilizar muebles, almohadas o cobijas para crear áreas donde el niño tenga que gatear, pasar por debajo, pasar por encima o atravesar.
- f) Practicar el equilibrio cerca del suelo: Al hacer que el niño practique el equilibrio cerca del suelo, se reduce la sensación de intimidación.

2.2.1.7. Dimensiones de las actividades lúdicas

Rosso (2012) considera que la aplicación de actividades lúdicas en la educación, comprende tres fases o dimensiones:

1) Introducción

La aplicación de actividades lúdicas en la educación inicial es esencial para proporcionar a los niños un entorno de aprendizaje enriquecedor y estimulante. El juego es una herramienta poderosa que fomenta el desarrollo integral de los pequeños, abarcando aspectos cognitivos, sociales, emocionales y físicos. En esta fase crucial de la educación, las actividades lúdicas se convierten en un puente entre el juego y el aprendizaje formal, creando una base sólida para futuros logros académicos y personales.

Esta fase comprende las acciones que permitirán dar inicio a las actividades lúdicas, que incluyen acuerdos, pautas, que fijan las reglas o normas en los juegos.

2) Desarrollo

La implementación exitosa de actividades lúdicas en la educación inicial requiere una cuidadosa planificación y ejecución. El proceso involucra varios pasos fundamentales:

- a) Selección de actividades: Se eligen actividades que sean apropiadas para la edad y el nivel de desarrollo de los niños. Estas actividades deben ser desafiantes, pero también accesibles, estimulando la curiosidad y la participación activa.
- b) Diseño de entorno: Se crea un entorno seguro y propicio para el juego y la exploración. Los materiales adecuados, como juguetes educativos, juegos de construcción y elementos manipulativos, se ponen a disposición para enriquecer la experiencia lúdica.
- c) Integración curricular: Las actividades lúdicas se integran en el plan de estudios, abordando objetivos específicos de aprendizaje en áreas como lenguaje, matemáticas, ciencias y habilidades sociales. El juego se convierte en una herramienta para explorar conceptos clave de manera práctica y significativa.
- d) Facilitación activa: Los educadores desempeñan un papel crucial en guiar y fomentar el juego. Participan activamente en las actividades, haciendo preguntas, brindando apoyo y alentando la reflexión. Esta interacción promueve un aprendizaje más profundo.
- e) Observación y evaluación: Los educadores observan el juego de los niños para comprender sus intereses, necesidades y progresos. Esto permite adaptar las actividades según sea necesario y ofrecer un enfoque personalizado.

3) Culminación

La culminación de la aplicación de actividades lúdicas en la educación inicial se traduce en el logro de múltiples objetivos:

- Desarrollo integral: Los niños han experimentado un crecimiento en áreas cognitivas, emocionales, sociales y físicas a través del juego.
- Preparación para el aprendizaje: Los niños han adquirido habilidades y conocimientos que sientan las bases para futuros logros académicos.
- Confianza y autoestima: Las actividades lúdicas promueven la confianza en sí mismos y la autoestima al permitir a los niños enfrentar desafíos y lograr éxitos.

- **Habilidades sociales:** Los niños han mejorado sus habilidades de comunicación, cooperación y resolución de conflictos a través de la interacción con sus compañeros durante el juego.
- **Aprendizaje significativo:** El juego ha permitido a los niños explorar conceptos de manera práctica y relevante, lo que facilita la comprensión y retención a largo plazo. (pp. 22,23)

Las actividades que se desarrollan para mejorar la motricidad gruesa de los estudiantes se dimensionan de acuerdo a tres actividades de juegos que se incluirán (Aguilar, 2020):

a) Actividades lúdicas para el desarrollo de movimientos de locomoción

- **Juegos de caminata**

Ritmo al caminar: Este tipo de juego tiene como objetivo fomentar la capacidad física y la velocidad en niños de 3 años. Se lleva a cabo en el patio, con la participación de 15 a 30 niños. Durante el juego, se sugieren las siguientes actividades: caminar libremente a su propio ritmo, caminar siguiendo la canción "Caminar y parar", caminar, detenerse y aplaudir, caminar en grupos pequeños, seguir a la docente caminando despacio o rápido, caminar al compás de la pandereta a un ritmo lento o rápido.

- **Juegos de carreras**

El gavián y las gallinas: Este juego de tipo motor está diseñado para niños de 3 años y se lleva a cabo en el patio. Durante el desarrollo del juego, se plantea la siguiente situación: el educador representa a un ave de presa que está dormitando, mientras los niños representan a los pollos que pasean sin comprender su papel. Cuando el ave de presa despierta, extiende sus alas y las gallinas, alarmadas, comienzan a correr para evitar el contacto con el ave, intentando llegar a los corrales. Aquellos que no logran llegar se transforman en gaviánes, mientras que aquellos que eran gaviánes se convierten en pollos al encontrar nuevos amigos.

- **Juegos de gateo**

Somos perritos: para jugar los niños se posicionan como perritos, corriendo a cuatro patas para asirse de sus compañeros y convertirlos en “perritos”. Se llega al final del juego cuando se logró tocar a todos y “se convirtieron en perritos”.

- b) Actividades lúdicas para el desarrollo de la coordinación dinámica**

- **Juegos de saltos**

Saltando con globos: Este juego está enfocado en el desarrollo de capacidades físicas como coordinación dinámica, fuerza y velocidad. Se recomienda la participación de 20 o más personas y se utilizan globos como material. Durante el juego, se siguen los siguientes procedimientos: 1) Los participantes se dividen en 2 grupos. 2) Saltan con un globo en la boca hacia una meta específica. 3) Entregan el globo a la docente para que lo explote. 4) Al final, el equipo que haya explotado más globos se considera el ganador.

- **Juegos de lanzamiento**

Ir y volver con la pelota: Este juego motor está diseñado para promover el desarrollo de la coordinación y las nociones espaciales en niños de 5 años. Se utiliza una pelota mediana, liviana y de colores como material. Durante el juego, se anima a los niños a lanzar la pelota y recuperarla tantas veces como sea necesario. Se les pide que la tiren más lejos, más cerca, hacia un lado u otro. También se les invita a hacerla rodar, volar o intercambiarla con la pelota de un compañero. Estas propuestas se realizan de manera secuencial, una por vez.

- c) Actividades lúdicas para el desarrollo de la coordinación viso motriz**

- **Juegos de coordinación de brazos y piernas**

Los soldaditos, Este juego se realiza en un espacio físico como un patio o salón de clases, y tiene como objetivo principal desarrollar la coordinación de brazos y piernas de los niños. En su desarrollo, los niños se agrupan detrás de un "guía" que actúa como capitán y da las órdenes que los soldaditos (los niños) deben cumplir. Algunas de las órdenes pueden incluir acostarse de espaldas, levantar una pierna, correr, levantar las manos, tocar la pared o el suelo con ambas manos, entre otras. Los niños solo deben obedecer las órdenes que vengan precedidas por la frase "orden del

capitán". Si cumplen órdenes que no llevan esa frase, abandonan el juego y ayudan al capitán a controlar las infracciones cometidas por los demás niños.

- **Juegos de coordinación óculo manual**

Inserta la pelota, este juego tiene como objetivo trabajar la coordinación y la puntería. Se estima un tiempo de duración de 45 minutos y se requieren pelotas y una caja como materiales. En su desarrollo, se establecen los siguientes procedimientos: 1. Los participantes se dividen en dos grupos. 2. Las docentes toman un hula-hula cada una, colocadas a una distancia de 1 metro. 3. Un miembro de cada grupo lanza la pelota de trapo hacia el hula-hula. 4. Al finalizar, el equipo que logre insertar más pelotas dentro del hula-hula es declarado ganador.

En cuanto al juego "Agárrala que me quema", se sigue el siguiente procedimiento: 1. Los participantes forman un círculo. 2. Un jugador toma la pelota y la lanza a otro compañero que esté en frente o en diagonal, mencionando su nombre. 3. El receptor debe agarrar la pelota firmemente, y si la deja caer, queda eliminado hasta la siguiente ronda.

- **Juegos de coordinación óculo podal**

Sube y baja para derrumbar, este juego utiliza una escalera de madera, tarros y una pelota de plástico como materiales. En su desarrollo, se llevan a cabo los siguientes procedimientos: 1. Los participantes se colocan en una fila. 2. Corren para subir las escaleras. 3. Bajan de las escaleras y derriban la torre de tarros.

En cuanto al juego "Somos unos futbolistas", se forman dos equipos con seis participantes cada uno, a quienes se les dan las instrucciones para comenzar el juego.

2.2.2. La motricidad gruesa

2.2.2.1. Definición

Bolaños (2006), sostiene que, la motricidad gruesa se enfoca en desarrollar las diferentes partes del cuerpo del niño a través de movimientos como caminar, correr, saltar y otras actividades que requieren esfuerzo y fortaleza física. Es fundamental trabajar esta habilidad motora desde temprana edad para que los niños puedan fortalecer sus músculos y adquirir la agilidad necesaria.

Es así que, mediante la motricidad gruesa, se realizan diversos movimientos en todas las partes del cuerpo, permitiendo cambiar de posición y desarrollar el equilibrio necesario para llevar a cabo diferentes actividades, como caminar de manera segura. Es especialmente importante trabajar ejercicios de motricidad gruesa con los bebés y niños pequeños, especialmente cuando están aprendiendo a caminar, ya que esto les facilitará movimientos amplios y mejorará su precisión motora.

Por su parte, Hernández (2007), define a la psicomotricidad gruesa como aquella habilidad motora que es inherente a cada niño y se va desarrollando gradualmente, permitiéndole mover sus músculos de manera coordinada. Con el tiempo, adquiere la capacidad de mantener el equilibrio de su cabeza, tronco y extremidades, lo que le facilita sentarse, gatear, ponerse de pie y desplazarse con soltura, ya sea caminando o corriendo. A través del movimiento, el niño aprende sobre sí mismo, crece, resuelve problemas y se integra gradualmente en las actividades que lo rodean.

De igual forma, para Comellas y Perpinya (2003), la motricidad gruesa es el desarrollo motor de las extremidades involucra el progreso secuencial del desarrollo físico y las habilidades motoras de los niños, incluyendo el crecimiento de su cuerpo y el desarrollo de destrezas en manos, brazos, piernas y pies, adaptándose al entorno en el que se desenvuelven. Está estrechamente ligado a las etapas del desarrollo infantil, ya que el niño adquiere sus habilidades de manera gradual. Es importante no presionar al niño más allá de sus capacidades y necesidades, sino reforzar aquellos aspectos en los que requiera apoyo.

Entre los 2 y 3 años de edad, se observa el desarrollo de la motricidad como una herramienta de acción sobre el mundo. En este período, el niño comienza a utilizar su capacidad de ideación y representación de los objetos. En el estadio personalístico, que abarca de los 3 a los 6 años, los demás aspectos son significativos en su proceso de adquisición de experiencias. El movimiento se convierte en un medio para favorecer su desarrollo psicológico. Durante este estadio, el niño es capaz de adquirir experiencias que tienen un significado para él, y va tomando conciencia de su propio "yo". Además, empieza a descubrir y estructurar gradualmente su esquema corporal, lo que le permite desarrollar una conciencia de su espacio y entorno en el que se desenvuelve.

La primera infancia es una etapa crucial para el desarrollo del niño. Durante esta fase, es fundamental prestar especial atención al desarrollo motor, ya que es en este período donde

el ser humano construye su cuerpo a través del movimiento y la exploración de sus propios cuerpos (Martínez, 2010, p.60).

Durante la etapa de la infancia, es crucial enfocarse en el desarrollo de la motricidad, ya que es en este período donde los niños internalizan los aprendizajes proporcionados por sus cuidadores. En este sentido, los docentes desempeñan un papel fundamental al guiar, considerar la calidad de las experiencias y brindar los medios adecuados que permitan a los niños participar en actividades relevantes para su vida diaria y desenvolverse de manera natural en su entorno.

2.2.2.2. Teoría de la motricidad de Wallon

Wallon (1974), sostiene que, a través de la motricidad, el individuo se comunica y se relaciona con su entorno, y esta debe ser desarrollada a través de actividades vividas y experimentadas con el propio cuerpo en contacto con el entorno. La construcción del esquema e imagen corporal, la psiquis y la motricidad son expresiones del sujeto en relación con su entorno.

En este enfoque, es el niño quien descubre su propio espacio, por lo que no se deben imponer reglas ni limitaciones, sino permitirle explorar de acuerdo a sus necesidades y posibilidades en su entorno. El movimiento tiene una importancia fundamental en el desarrollo psicobiológico del niño. Se ha observado que antes de utilizar el lenguaje verbal para expresarse, el niño utiliza gestos y movimientos en relación con sus necesidades y situaciones del entorno. Además, se destaca que la motricidad juega un papel crucial en la formación de todas las funciones psicológicas en los primeros años, y luego sostiene los procesos mentales. (Wallon, 1974).

El autor divide el desarrollo motriz del niño en estadios. Estadio proyectivo, entre los 2 y 3 años de edad, se observa el desarrollo de la motricidad como una herramienta de acción sobre el mundo. En este período, el niño comienza a utilizar su capacidad de ideación y representación de los objetos. En el estadio personalístico, que abarca de los 3 a los 6 años, los demás aspectos son significativos en su proceso de adquisición de experiencias. El movimiento se convierte en un medio para favorecer su desarrollo psicológico. Durante este estadio, el niño es capaz de adquirir experiencias que tienen un significado para él, y va tomando conciencia de su propio "yo". Además, empieza a descubrir y estructurar gradualmente su esquema corporal, lo que le permite desarrollar una conciencia de su espacio y entorno en el que se desenvuelve.

2.2.2.3. Dominios de la motricidad gruesa

a. Dominio corporal dinámico

El niño debe tener la libertad de mover todas las partes de su cuerpo de manera autónoma, adaptándose a sus propias necesidades y habilidades de forma organizada. La motricidad gruesa se refiere a la capacidad de controlar conscientemente las principales partes del cuerpo, lo cual no solo facilita el desplazamiento, sino también la coordinación de movimientos, superando obstáculos y logrando fluidez y armonía sin rigidez ni brusquedad (Comellas, 2003).

Por su parte, Epitzer (1978) sostiene que, la motricidad implica la capacidad de controlar el cuerpo en sus diferentes partes, como las extremidades superiores, inferiores y el tronco. Permite moverlas según la voluntad o siguiendo instrucciones específicas, lo que no solo implica desplazamientos, sino también superar obstáculos y manipular objetos impuestos. Este dominio brinda a los niños seguridad y confianza en sí mismos, al ser conscientes de su capacidad para enfrentar diversas situaciones y superar dificultades. Para lograrlo, es necesario considerar la madurez neurológica que se desarrolla con la edad, así como proporcionar un entorno favorable, enriquecedor y seguro que promueva la confianza y evite temores y alejamientos.

Mientras que, Suárez (2008) asegura que, el desarrollo de un dominio corporal dinámico otorgará a los niños y niñas confianza y seguridad en sí mismos, ya que les permite tomar conciencia de su capacidad para controlar su cuerpo en diversas situaciones. Es fundamental proporcionarles un espacio en el que puedan desenvolverse con libertad, sin restricciones, y confiar en sus propios avances y logros. Para ello, es importante crear entornos adecuados que respondan a sus necesidades e intereses, proporcionando materiales y recursos que les permitan explorar y desarrollarse plenamente.

Etapas del dominio corporal dinámico

Con el desarrollo de estas dos etapas, el niño se beneficia en que va a lograr la concientización de su yo propio, con lo que luego esquematizará su propio espacio de desarrollo. Las etapas son.

a) Coordinación general

El equilibrio se refiere a la capacidad de mantener una postura de pie sin caerse. A medida que los niños crecen, van adquiriendo más experiencia a través de sus movimientos

y aprenden a controlar las diferentes posturas de su cuerpo. Al respecto, Comellas (2003), refiere que, es importante que el niño haya interiorizado su dominio corporal para lograr un buen equilibrio y ser capaz de volver a una posición normal después de realizar algún movimiento. El desarrollo del equilibrio en los niños requiere dominar progresivamente las posturas del cuerpo.

b) Equilibrio

El equilibrio se refiere a la capacidad de mantener una postura de pie sin caerse. A medida que los niños crecen, van adquiriendo más experiencia a través de sus movimientos y aprenden a controlar las diferentes posturas de su cuerpo. Comellas (2003), refiere que, es importante que el niño haya interiorizado su dominio corporal para lograr un buen equilibrio y ser capaz de volver a una posición normal después de realizar algún movimiento. El desarrollo del equilibrio en los niños requiere dominar progresivamente las posturas del cuerpo.

b. Dominio corporal estático

El dominio corporal estático se refiere a las actividades motrices que permiten a los estudiantes interiorizar su esquema corporal y desarrollar el equilibrio estático. Estas actividades también integran la respiración, lo cual contribuye a profundizar en la conexión entre el cuerpo y la mente. A través de este dominio, los niños toman conciencia de su cuerpo a lo largo de su vida, lo que les permite descubrir su identidad y utilizar su propio cuerpo como referencia y construcción de sus primeras nociones espaciales. Estas actividades implican mantener posturas adecuadas sin perder el equilibrio (Comellas, 2003).

Mientras que, Ballesteros (1991) señala que el esquema corporal se va formando gradualmente desde el nacimiento hasta los 12 años, en función de la maduración y las experiencias del niño en su entorno. El autor también destaca que el desarrollo de esta área permite que los estudiantes se identifiquen con su propio cuerpo, lo utilicen como medio de expresión emocional y lo aprovechen como base para su desarrollo en otras áreas.

Etapas del dominio corporal estático

a) Equilibrio estático

Según Valer (2004), el equilibrio se refiere a la capacidad de mantener una posición corporal en el espacio y de recuperar la postura normal después de realizar un movimiento. Esta habilidad se desarrolla a medida que avanzamos en edad y se relaciona con el control

de nuestro cuerpo. Aunque muchas veces no nos damos cuenta, el equilibrio se presenta de forma automática o voluntaria en nuestras acciones cotidianas.

El equilibrio nos permite mantener posturas estables, y se puede trabajar de manera sencilla y práctica en niños de edad infantil. Por ejemplo, una actividad consiste en mantener el equilibrio con una pierna apoyada en el suelo durante el mayor tiempo posible, manteniendo las manos en la cintura y flexionando la otra pierna con el pie a la altura de la rodilla (Comellas, 2003).

Para alcanzar esta etapa, es importante mantener una postura adecuada y realizar actividades que involucren movimientos más precisos y controlados. La progresión en este proceso depende de la disposición de los niños en cada momento, ya que se ajusta gradualmente a sus necesidades, intereses, avances y logros.

b) Respiración

El niño adquiere conciencia de la importancia de la respiración y la pone en práctica como parte de su concentración antes de comenzar las actividades propuestas. A medida que se familiariza con el acto respiratorio y lo practica con regularidad, va interiorizando su importancia y su frecuencia. Es fundamental que los estudiantes comprendan que la respiración adecuada les brinda una mayor resistencia en sus actividades motrices y contribuye a mantener la salud. Por lo tanto, la docente tiene la responsabilidad de fomentar y guiar este proceso. El niño reconoce que tomar aire antes de iniciar las actividades es crucial para mejorar su resistencia y garantizar el buen funcionamiento de sus vías respiratorias. La práctica frecuente de la respiración adecuada es vital, ya que su incorrecta ejecución podría afectar la personalidad del niño, generando miedos, angustias o dificultades en el habla (Comellas, 2003).

2.2.2.4. Habilidades que desarrolla la motricidad gruesa

a. Habilidades cognitivas

Desarrollar una habilidad implica adquirir el control de un conjunto complejo de operaciones que permiten procesar y utilizar la información obtenida de un objeto o conocimiento. Estas operaciones son responsables de recopilar, analizar, comprender, procesar y almacenar información en la memoria, para luego poder recuperarla y utilizarla de manera adecuada según la situación. Estas habilidades actúan como facilitadoras del

conocimiento, ya que intervienen directamente en el manejo de la información, permitiendo su aplicación en diferentes contextos y momentos oportunos.

Las habilidades cognitivas que se desarrollan son:

1. Enfoque: Exploración, desglose, selección y distracciones contraproducentes.
2. Comprensión (estrategias o destrezas de pensamiento): Captación de ideas, subrayado, reexpresión en lenguaje propio y resumen, uso de gráficos, redes, esquemas y mapas conceptuales. Utilización efectiva del lenguaje oral y escrito (velocidad, precisión, comprensión).
3. Elaboración: Formulación de preguntas, uso de metáforas, analogías, organizadores, toma de apuntes y técnicas mnemotécnicas.
4. Memorización/Recuperación (técnicas o habilidades de estudio): Codificación y generación de respuestas.

Un ejemplo clásico y fundamental es el método de las 3R: Leer, recitar y revisar (read, recite, review).

b. Habilidades sociales

Las habilidades sociales son un conjunto de competencias que permiten el desarrollo de un amplio repertorio de acciones y comportamientos que facilitan la interacción efectiva en contextos sociales. Estas habilidades son de naturaleza compleja, ya que están compuestas por una variedad de ideas, sentimientos, creencias y valores que se adquieren a través del aprendizaje y la experiencia. Todo esto tiene una gran influencia en las conductas y actitudes de una persona en sus relaciones y en su interacción con los demás.

Las habilidades sociales incluyen:

- Apego: habilidad para establecer vínculos afectivos con otras personas.
- Empatía: capacidad de ponerse en el lugar del otro y comprender sus sentimientos.
- Asertividad: habilidad para defender los propios derechos y opiniones sin perjudicar a los demás.
- Cooperación: capacidad de colaborar con otros para alcanzar metas comunes.
- Comunicación: habilidad para expresarse y escuchar, compartir sentimientos, emociones e ideas.

- Autocontrol: capacidad de reconocer y regular las propias creencias, sentimientos e impulsos.
- Comprensión de situaciones: habilidad para entender las situaciones sociales y no personalizarlas ni culparse injustamente.
- Resolución de conflictos: capacidad para identificar y buscar soluciones alternativas a los conflictos.

Estas habilidades sociales son fundamentales para el éxito en las relaciones interpersonales y pueden ser desarrolladas y mejoradas a lo largo de la vida mediante la práctica y el aprendizaje continuo.

c. Habilidades culturales

Las habilidades culturales son una herencia esencial de esas naciones y gente, y para la humanidad también. Son por definición adquiridas y adquiribles sólo por medio del lenguaje humano y de un entorno favorable a esa transmisión de conocimientos.

2.2.2.5. Dimensiones de la motricidad gruesa

Para esta investigación se están considerando, cinco dimensiones:

a) Esquema corporal

Haibach et al. (2018), considera que el esquema corporal de la motricidad gruesa se refiere a la percepción y la conciencia que una persona tiene de su propio cuerpo en relación con el movimiento y las acciones que involucran grandes grupos musculares. En otras palabras, se trata de la comprensión que una persona tiene de cómo su cuerpo se mueve y se posiciona en el espacio mientras realiza actividades físicas que implican movimientos amplios y coordinados, como caminar, correr, saltar o trepar. El desarrollo de un esquema corporal de motricidad gruesa saludable es fundamental para la coordinación motora y la capacidad de interactuar eficazmente con el entorno físico.

b) Estructuración espacio temporal

Nista et al. (2015), sostienen que, la estructuración espacio-temporal de la motricidad gruesa se refiere a la capacidad de una persona para comprender y organizar el espacio y el tiempo en relación con los movimientos y las acciones que involucran grandes grupos musculares. Implica la habilidad de coordinar los movimientos del cuerpo en función de la

ubicación en el espacio y el tiempo en el que se realizan. Esta competencia es esencial para realizar actividades físicas que requieren precisión, como deportes, baile o cualquier tarea que implique movimientos amplios y coordinados en un entorno concreto y dentro de un marco temporal específico.

c) Ritmo

Haibach (2018) refiere que, el ritmo en la motricidad gruesa se refiere a la capacidad de coordinar los movimientos grandes del cuerpo en un patrón rítmico y armonioso. Esto implica la habilidad de realizar movimientos repetitivos de manera uniforme y a un ritmo constante. El ritmo en la motricidad gruesa es fundamental en actividades como caminar, correr, saltar, bailar y realizar deportes, ya que permite mantener un control adecuado del cuerpo y lograr movimientos fluidos y coordinados. Además, el ritmo también desempeña un papel importante en el desarrollo de habilidades motoras y en la capacidad de responder a estímulos auditivos y visuales en contextos físicos.

d) Coordinación visomotriz

Nitsa et al. (2015) sostiene que, la coordinación visomotriz en la motricidad gruesa se refiere a la capacidad de coordinar y controlar los movimientos del cuerpo en respuesta a la información visual que percibimos. Esto implica la habilidad de utilizar la información que recibimos a través de nuestros ojos para guiar y ajustar nuestros movimientos corporales, especialmente aquellos que involucran grupos musculares grandes. Por ejemplo, cuando lanzamos una pelota, la coordinación visomotriz nos permite calcular la distancia y la dirección en función de lo que vemos y ajustar nuestro movimiento para que la pelota alcance su objetivo.

En resumen, la coordinación visomotriz en la motricidad gruesa implica la capacidad de utilizar la vista para dirigir y controlar los movimientos del cuerpo de manera precisa y eficaz. Esta habilidad es esencial en una amplia gama de actividades físicas y deportes.

e) Equilibrio corporal

De acuerdo a Haibach (2018), el equilibrio corporal en la motricidad gruesa se refiere a la capacidad de mantener una posición estable y controlada del cuerpo mientras se realizan movimientos que involucran grandes grupos musculares. Implica la habilidad de mantener

el centro de gravedad dentro de los límites de apoyo del cuerpo para evitar caídas o pérdida de control durante actividades como caminar, correr, saltar, subir escaleras, entre otras.

El equilibrio corporal es esencial para la coordinación motora y la ejecución exitosa de actividades físicas. Un buen equilibrio permite que una persona se mueva con seguridad y eficacia, evitando lesiones y asegurando un control adecuado sobre su cuerpo en distintas situaciones y entornos. El desarrollo y la mejora del equilibrio corporal son fundamentales en el desarrollo de las habilidades motrices en la motricidad gruesa.

2.3. Hipótesis

H_a: La aplicación de actividades lúdicas ayuda a desarrollar de manera significativa la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023.

H₀: La aplicación de actividades lúdicas no desarrolla la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo, nivel, y diseño de investigación

El tipo de investigación fue cuantitativo, porque hizo uso de información que se podía medir, que se podía cuantificar. Se usa mayormente en investigaciones sociales, donde la información se obtiene mediante encuestas y cuestionarios, instrumentos de medición y sus resultados se hacen por cálculos matemáticos y estadísticos (Hernández et al., 2014).

El nivel de investigación fue explicativo, porque se buscó dar una explicación a los resultados que se llega. La OPS (2019), dice que esta investigación, busca establecer una relación causal entre variables. A diferencia de otros enfoques que se limitan a describir o abordar un problema, este tipo de investigación se centra en identificar las causas que lo generan. Se pueden distinguir entre diseños experimentales y no experimentales en este contexto.

El diseño del estudio fue el pre experimental, porque se midieron al mismo grupo de estudiantes antes de aplicar la variable independiente y después de aplicarla. Se hizo uso de las pruebas de pre test y post test a un mismo grupo al cual se evaluó en idénticas condiciones y con los mismos instrumentos de evaluación.

El diseño que siguió el estudio, se representa gráficamente de esta manera:

O₁ ----- X ----- O₂

Donde:

O₁ : Observación del nivel de motricidad gruesa en el pre test

X : Intervención con actividades lúdicas en sesiones de aprendizaje

O₂ : Observación del nivel de motricidad gruesa en el post test

3.2. Población y muestra

La población “es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (Hernández et al., 2014). En esta investigación se tuvo una población de 90 estudiantes de las secciones de 5 años de la Institución Educativa N° 465 La Perla de Yarinacocha, provincia de Coronel Portillo, región Ucayali, 2023.

La muestra es una parte representativa de la población, que mantiene sus características fundamentales (Hernández et al, 2014). Para este estudio corresponderá a 20

estudiantes de la sección “Amistad” de 5 años de la Institución Educativa N° 465 La Perla de Yarinacocha, provincia de Coronel Portillo, región Ucayali, 2023.

La muestra se determinó por muestreo no probabilístico, por conveniencia, y que consistió en seleccionar para la muestra de un estudio estadístico a aquellos individuos que se encontraban más al alcance. Esto permitió que la recolección de datos fuera menos costosa e implicó menor esfuerzo (Wresteicher, 2022)

Tabla 1

Muestra por género de los estudiantes de 5 años de la I.E. N° 465

Institución Educativa		N.º de estudiantes	
		Hombres	Mujeres
I.E. N° 465 Las Perlas	“Amistad”	11	9
Total		20	

Fuente. Nómina de matrícula 2023

3.3. Variables: Definición y operacionalización

3.3.1. Definición de las variables

Variable 1. Actividades lúdicas

La lúdica se asocia al concepto de “ludo”, que implica una acción que genera diversión, placer y alegría. También abarca actividades recreativas y diversas expresiones culturales, como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, festividades populares, actividades de recreación, pintura, narrativa, poesía, entre otros. La dimensión lúdica está presente en todos los ámbitos de la vida humana, permitiendo el aprendizaje y la interacción con el mundo y las cosas, así como el reconocimiento y la recreación de su entorno.

Sus dimensiones son:

- Introducción
- Desarrollo
- Culminación

Además, las actividades desarrolladas pertenecen a tres clases:

- Actividades lúdicas para el desarrollo de movimientos de locomoción
- Actividades lúdicas para el desarrollo de la coordinación dinámica
- Actividades lúdicas para el desarrollo de la coordinación viso motriz

Variable 2. Motricidad gruesa

Las habilidades motoras gruesas, son destrezas que implican el uso coordinado y controlado de los músculos grandes del cuerpo. Estos movimientos abarcan el uso completo de los brazos, las piernas y el tronco. En el caso de los niños, la motricidad gruesa se refiere a movimientos de locomoción como saltar, correr y caminar, y está estrechamente vinculada al desarrollo de los músculos necesarios para realizar estas actividades de efectivamente (Gonzales, 2001).

Dimensiones:

- Movimiento de locomoción
- Coordinación dinámica

3.3.2. Operacionalización de las variables

Tabla 2

Definición y operacionalización de variables e indicadores

VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
VI Actividades lúdicas	Las actividades lúdicas se utilizan como estrategia para mejorar el nivel de motricidad gruesa de los estudiantes.	Actividades de movimientos de locomoción	Se desplaza de un lugar a otro, de distintos modos.	Realiza desplazamientos de diversas formas de un lugar a otro.	Lista de cotejo SI NO
			Realiza movimientos coordinados cuando camina, corre y gatea.	Coordina sus movimientos al caminar, correr y gatear.	
		Actividades de coordinación dinámica	Ejecuta acciones motrices básicas	Realiza acciones motrices básicas como saltar en sus juegos libres.	
			Efectúa movimientos coordinados.	Coordina sus movimientos al lanzar.	
		Actividades de coordinación viso motriz	Realiza movimientos precisos con los pies	Patea con precisión la pelota hasta llevarla a un arco	
			Demuestra eficacia al lanzar objetos	Derrumba eficazmente la torre de tarros	
			Atrapa con precisión objetos que le lanzan sus compañeros.	Atrapa con precisión la pelota lanzada por un compañero	
		Mejorar la motricidad gruesa de los niños implica la práctica	Esquema corporal	Sabe identificar de manera correcta su esquema corporal.	
Adopta posiciones corporales que se le presentan en láminas.	Imitan la posición del cuerpo que indican las láminas.				
Hace carreras libres evitando chocar con sus compañeros.	Pueden correr libremente sin chocar con los sus compañeros.				
Realiza carreras con obstáculos.	Pueden correr sobre obstáculos. (conos)				
Se desplaza fácilmente entre obstáculos hasta llegar al otro extremo.	Caminan sin dificultad sin tocar los aros, hasta llegar al otro extremo.				

VD Motricidad gruesa	de actividades con movimientos grandes y coordinados, como las actividades lúdicas. Se puede evaluar con una ficha de observación, a través de sus dimensiones: esquema corporal, estructuración espacio temporal, ritmo, coordinación visomotriz y equilibrio corporal	Estructuración espacio temporal	Realiza rodamientos con el aro y lo atrapa.	Pueden rodar el aro hacia adelante y atraparlo.	S = 1 CS = 2 N = 0 S = Siempre CS = Casi siempre N = Nunca
			Hace desplazamientos entre los aros sosteniendo objetos en las manos.	Pueden desplazarse en zig-zag entre los aros llevando un objeto en las manos.	
			Pueden caminar sobre las líneas trazadas con yeso en el piso de diferentes formas (onduladas, rectas, en espiral, zig-zag) Siguiendo el circuito	Pueden caminar sobre las líneas trazadas en el piso de diferentes formas (onduladas, rectas, en espiral, zig-zag) Siguiendo el circuito	
		Ritmo	Se desplaza con seguridad al ritmo de la música.	Se desplaza con seguridad al ritmo de la música.	
			Pueden detenerse cuando el estímulo auditivo para.	Pueden detenerse cuando el estímulo auditivo para.	
			Pueden saltar en uno y dos pies, siguiendo a un sonido.	Pueden saltar en uno y dos pies, siguiendo a un sonido.	
			Pueden repetir con aplausos la cantidad de veces que suena la pandereta.	Pueden repetir con aplausos las veces que suena la pandereta.	
		Coordinación viso motriz	Pueden rebotar la pelota con ambas manos.	Pueden rebotar la pelota con ambas manos.	
			Pueden rebotar la pelota con una mano.	Pueden rebotar la pelota con una mano.	
			Pueden rodar la pelota hacia un objetivo.	Pueden rodar la pelota hacia un objetivo.	
			Pueden lanzar hacia arriba y atrapar la pelota en el aire.	Pueden lanzar hacia arriba y atrapar la pelota en el aire.	
		Equilibrio corporal	Conservan el equilibrio sobre un pie.	Pueden mantener el equilibrio sobre un pie.	
			Mantiene el equilibrio al caminar sobre una cuerda	Pueden caminar sobre la cuerda sin caerse	
			Sostiene una pierna levantada por buen tiempo	Pueden mantener levantada una pierna el mayor tiempo posible	
			Se desplaza en línea recta al portar un objeto sobre su cabeza	Pueden caminar en línea recta portando un objeto sobre la cabeza	

Nota. Elaboración propia

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

La técnica utilizada fue la observación. La observación es la estrategia más sencilla y directa para recolectar datos. En el contexto de recopilación de datos, la forma más común de observación implica simplemente observar los comportamientos o acciones de un individuo en un entorno específico con el propósito de comprenderlos y registrar lo que se ha observado (Safety culture, 2019).

Para evaluar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años se utilizó una ficha de observación adaptada por la investigadora.

Descripción:

Nombre del instrumento: Ficha de observación de habilidades de motricidad gruesa para niños del nivel inicial

Autor : Sheyla Adalia Arias Meléndez

Año : 2023

Aplicación : Individual y grupal

Tiempo de aplicación : 20 minutos aprox.

Dimensiones : 5 dimensiones, cada dimensión contiene 4 ítems o indicadores = 20 indicadores

Escala de valor : Tipo Likert de 3 alternativas (siempre = 3 puntos, casi siempre = 1 puntos, nunca = 1 punto)

Escalas o niveles : Nivel alto = De 49 a 60 puntos
Nivel medio = De 35 a 48 puntos
Nivel bajo = De 20 a 34 puntos

Validez

Su validez fue comprobada por juicio de expertos, quienes evaluaron su constructo para observar si existía coherencia, pertinencia y suficiencia entre sus ítems para poder evaluar de manera efectiva el desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes.

Confiabilidad

La fiabilidad del instrumento se evaluó con el coeficiente alfa de Crombach, con los datos que se recopilaban en una prueba piloto a un grupo pequeño de niños. La fiabilidad nos indica si la aplicación reiterada del instrumento de recojo de información, nos va a arrojar

siempre datos confiables. En este caso se halló un coeficiente de 0,793 que es una confiabilidad aceptable, por lo que el instrumento es aplicable.

3.5. Método de análisis de datos

Se recopilaron los datos mediante la aplicación de instrumentos de recolección de información a los estudiantes de la muestra en un solo momento y de manera grupal. Los datos obtenidos se ingresaron en una hoja de cálculo de Excel 2019 para su tabulación y procesamiento utilizando técnicas de estadística descriptiva. Los resultados se presentaron mediante tablas de frecuencia y gráficos que reflejarán el porcentaje de cada categoría.

Posteriormente, la base de datos creada se importó al software estadístico SPSS versión 24 para realizar un análisis inferencial, que incluyeron pruebas de normalidad, análisis de significancia y pruebas de hipótesis.

3.6. Aspectos éticos

Todo trabajo de investigación realizado bajo el reglamento de investigación de la Uladech Católica, debe de respetar los siguientes principios éticos (Uladech, 2022):

Protección de la persona, siendo el propósito principal de toda investigación es garantizar el bienestar y la seguridad de las personas. Por lo tanto, es esencial proteger elementos como la dignidad, identidad, diversidad socio-cultural, confidencialidad, privacidad, creencias religiosas y derechos fundamentales de aquellos que son sujetos de estudio. Este principio implica no solo obtener el consentimiento voluntario y proporcionar información adecuada a las personas involucradas en la investigación, sino también salvaguardar sus derechos fundamentales si se encuentran en una situación vulnerable.

Libre participación y derecho a estar informado, porque las personas que participan en actividades de investigación tienen el derecho de recibir una información completa y clara sobre los propósitos y objetivos de la investigación en la que están involucradas. Además, tienen la libertad de decidir de manera voluntaria si desean participar en dicha investigación.

En cualquier proceso de investigación, es esencial obtener el consentimiento informado, libre, inequívoco y específico de las personas que son objeto de investigación o son propietarias de los datos. Este consentimiento implica que otorgan su aprobación para utilizar la información con fines específicos establecidos en el proyecto de investigación.

Beneficencia y no maleficencia, esto porque es esencial que toda investigación logre un equilibrio positivo y justificado entre los riesgos y los beneficios involucrados, con el propósito de proteger la vida y el bienestar de las personas involucradas. En este sentido, el comportamiento del investigador debe regirse por las siguientes pautas generales: evitar causar daño, minimizar al máximo los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios obtenidos.

Justicia, en el que todo investigador tiene la obligación de poner en primer lugar la justicia y el beneficio colectivo por encima de su interés personal. Debe ejercer un juicio imparcial y asegurarse de que las limitaciones de su conocimiento, habilidades o sesgos no conduzcan a prácticas injustas. Es responsabilidad del investigador tratar equitativamente a todas las personas involucradas en los procesos, procedimientos y servicios relacionados con la investigación, y permitirles acceder a los resultados obtenidos.

Integridad científica, debido a que el investigador, independientemente de ser estudiante, graduado, profesor o personal no docente, tiene la obligación de evitar cualquier forma de falsedad en todos los aspectos de la investigación. Es su responsabilidad evaluar y comunicar de manera precisa los posibles daños, riesgos y beneficios que puedan afectar a los participantes de la investigación. Además, el investigador debe adherirse a estándares científicos rigurosos para asegurar la validez de los métodos utilizados, así como la confiabilidad de las fuentes y los datos empleados.

IV. RESULTADOS

4.1. Del objetivo específico 1: Identificar el nivel motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023 mediante un pre test.

Tabla 3

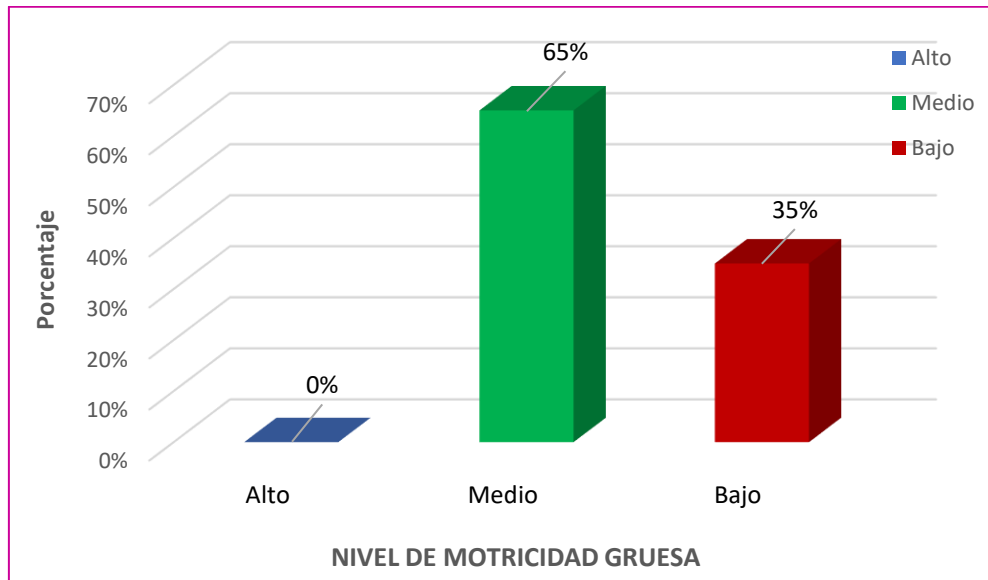
Nivel de motricidad gruesa de los niños de 5 años en el pre test

Nivel de motricidad	Fi	%
Alto	0	0,0
Medio	13	65,0
Bajo	7	35,0
Total	20	100,0

Fuente. Ficha de observación aplicada, junio 2023

Figura 1

Nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años en el pre test



Fuente. Tabla 3

En la tabla 3 y figura 1, sobre el nivel de motricidad gruesa de los niños en la prueba de pre test, se encontró que el 65% de estudiantes presentó un nivel medio, y el 35% de ellos tenía un nivel bajo en su motricidad gruesa. Se aprecia que la mayoría de niños tiene dificultades para desarrollar su motricidad gruesa.

4.2. Del objetivo específico 2: Desarrollar sesiones de aprendizaje con la práctica de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023.

El desarrollo se hizo a través de 10 sesiones de aprendizaje aplicadas en el aula con los niños de la muestra. En la tabla 5 se presenta de manera sintáctica el desarrollo de la motricidad gruesa observado en los niños en cada sesión aplicada.

Tabla 4

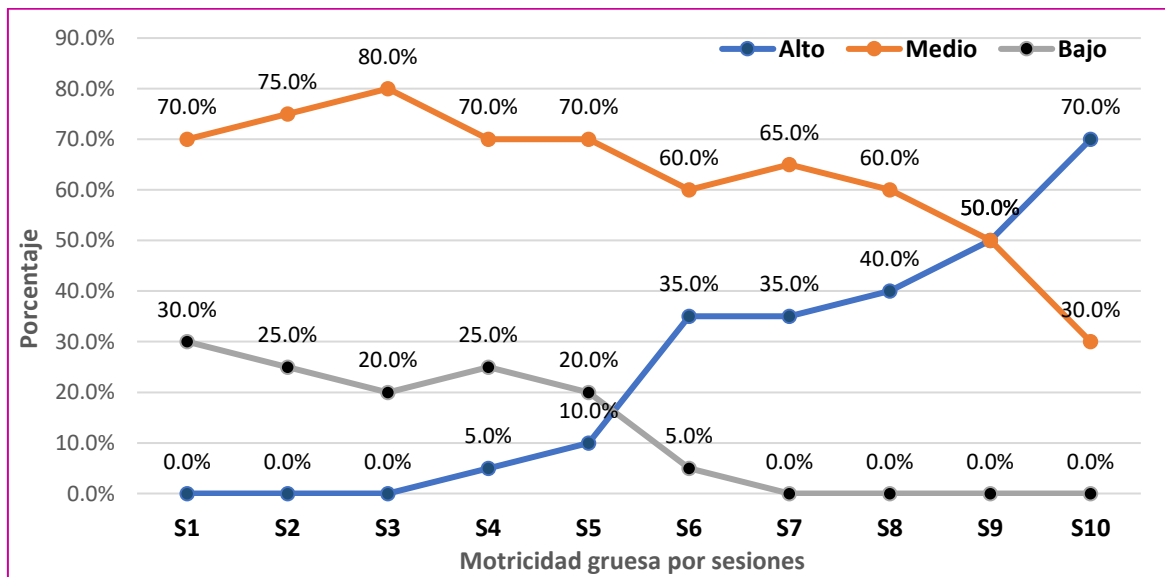
Nivel de motricidad gruesa por sesiones de aprendizaje de los estudiantes

Nivel	SA1		SA2		SA3		SA4		SA5		SA6		SA7		SA8		SA9		SA10	
	f ₁	%	f ₂	%	f ₃	%	f ₄	%	f ₅	%	f ₆	%	f ₇	%	f ₈	%	f ₉	%	f ₁₀	%
Alto	0	0,0	0	0,0	0	0,0	1	5,0	2	10,0	7	35,0	7	35,0	8	40,0	10	50,0	14	70,0
Medio	14	70,0	15	75,0	16	80,0	14	70,0	14	70,0	12	60,0	13	65,0	12	60,0	10	50,0	6	30,0
Bajo	6	30,0	5	25,0	4	20,0	5	25,0	4	20,0	1	5,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0
Total	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

Fuente. Ficha de observación aplicada

Figura 2

Nivel de motricidad gruesa por sesiones de aprendizaje de los estudiantes



Fuente. Tabla 4

En la tabla 4 y figura 2, respecto al desarrollo de la motricidad gruesa de los niños durante las sesiones con actividades lúdicas aplicadas, se observa que los niños con nivel de

motricidad bajo pasan desde el 30% en la sesión 1 hasta el 0% a partir de la sesión 7; mientras que los niños con nivel alto de motricidad evolucionan desde el 0% en la sesión 1 hasta el 70% en la sesión 10. Por su parte, los niños con nivel medio en su motricidad, van desde el 80% en la sesión 3 hasta el 30% en la sesión 10. Esto demuestra que la aplicación de la estrategia lúdica es efectiva para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

4.3. Del objetivo específico 3: Evaluar el nivel motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023 por medio de un post test.

Tabla 5

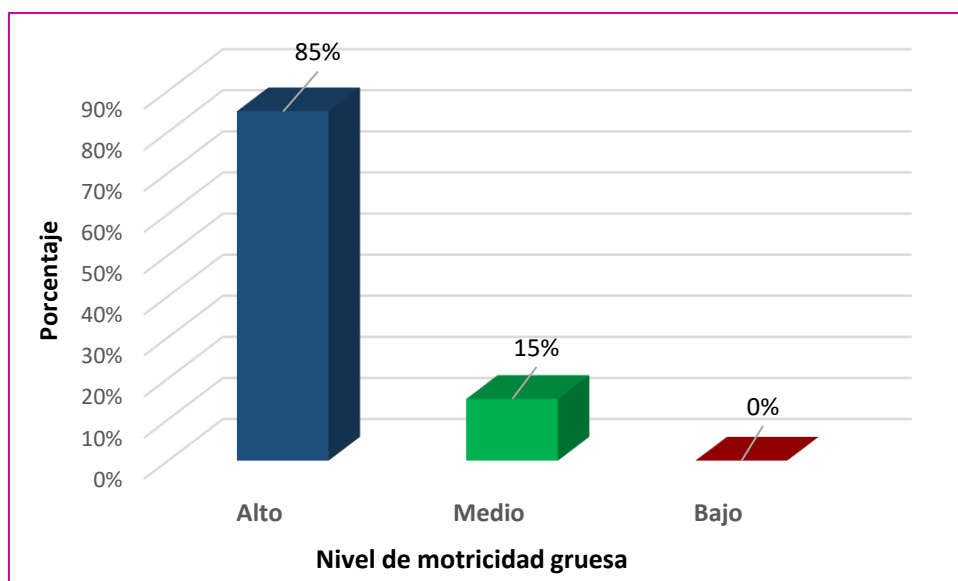
Nivel de motricidad gruesa de los niños de 5 años en el post test

Nivel de motricidad	Fi	%
Alto	17	85,0
Medio	3	15,0
Bajo	0	0,0
Total	20	100,0

Fuente. Ficha de observación aplicada, julio 2023

Figura 3

Nivel de motricidad gruesa en los niños de 5 años en el post test



Fuente. Tabla 5

En la tabla 5 y figura 3, sobre el nivel de motricidad gruesa de los niños en la prueba de post test, se encontró que el 85% de estudiantes presenta un nivel alto, y el 15% de ellos tiene un nivel medio en su motricidad gruesa. Se aprecia ahora que la mayoría de niños han podido desarrollar su motricidad gruesa, luego de la aplicación estratégica.

4.4. Del objetivo específico 4: Comparar los niveles de motricidad gruesa en pre test y post test en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023.

Tabla 6

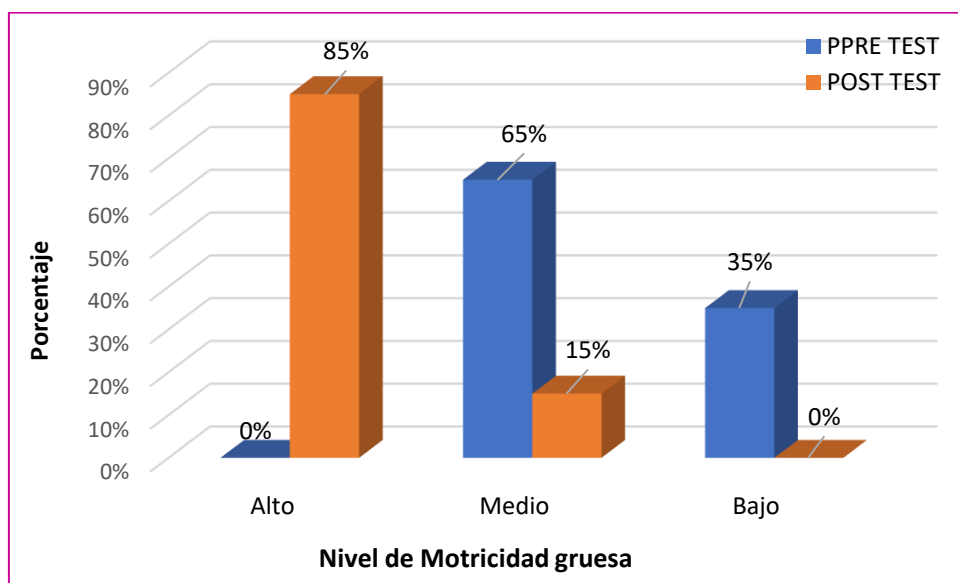
Comparación del nivel de motricidad gruesa de los niños en el pre test y post test

Nivel de motricidad	Pre test		Post test	
	Fi	%	Fi	%
Alto	0	0,0	17	85,0
Medio	13	65,0	3	15,0
Bajo	7	35,0	0	0,0
Total	20	100,0	20	100,0

Fuente. Ficha de observación aplicada, junio y julio 2023

Figura 4

Comparación del nivel de motricidad gruesa de los niños en el pre test y post test



Fuente. Tabla 6

En la tabla 6 y figura 4, sobre la comparación entre el nivel de motricidad gruesa de los estudiantes entre las pruebas de pre test y post test, se observa que en el pre test no se tenían estudiantes con un nivel alto de motricidad y que prevalecía el nivel medio. Mientras que, en el post test ya no se encuentran a estudiantes en el nivel bajo de motricidad, y más bien el nivel que prevalece es el alto con el 85% de niños en ella. Se evidencia una evolución en el nivel de motricidad gruesa de los niños de la muestra.

4.5. Prueba de normalidad

La prueba de normalidad se realizó para tomar una decisión respecto a elegir una prueba paramétrica o no paramétrica para el contraste de hipótesis.

- *Planteamiento de la hipótesis*

H_a: Los datos de la variable motricidad gruesa presentan normalidad en pre test y post test

H_i: Los datos de la variable motricidad gruesa no presentan normalidad en pre test y post test

- *Nivel de error:*

Error de 5% = 0.05

Nivel de confianza = 95%

- *Estadístico que se utiliza*

Al ser una muestra pequeña con menos de 50 datos, la prueba de normalidad elegida es la de Shapiro-Wilk.

Tabla 7

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRE TEST	,205	20	,027	,898	20	,038
POST TEST	,247	20	,002	,775	20	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Criterios de decisión

- p-valor = 0,038 < 0,05, los datos de la variable en el pre test no presentan normalidad
- p-valor = 0,000 < 0,05, los datos que se registran en el post test no presentan normalidad

Como los datos de ambas pruebas no siguen una tendencia normal, se elige la prueba no paramétrica de Wilcoxon que se desarrolló en el software SPSS V24.

4.6. Del objetivo general: Determinar si la práctica de actividades lúdicas permite desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023.

Tabla 8

Prueba de Wilcoxon del nivel de motricidad gruesa de los niños en el pre test y post test

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Motricidad Post test - Motricidad Pre test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	19 ^b	10,00	190,00
	Empates	1 ^c		
	Total	20		

a. Motricidad Post test < Motricidad Pre test

b. Motricidad Post test > Motricidad Pre test

c. Motricidad Post test = Motricidad Pre test

En la tabla 9 se aprecia los resultados de la prueba de Wilcoxon que compara los valores del nivel de motricidad gruesa en pre test y post test para determinar si existe una diferencia significativa entre ellos. Se observa que se produjeron evoluciones positivas en 19 estudiantes (rangos positivos), y que en un estudiante su nivel se mantuvo igual que en el pre test. De donde se puede concluir que, el nivel de motricidad gruesa de los estudiantes ha mejorado en la prueba de post test luego de la aplicación de las actividades lúdicas.

4.7. Prueba de hipótesis

H_a: La aplicación de actividades lúdicas ayuda a desarrollar de manera significativa la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023.

H₀: La aplicación de actividades lúdicas no desarrolla la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023.

b. Delimitación del rango de significancia

Significancia 5% = 0.05

Nivel de confianza de 95%

c. Criterio de decisión:

Si el p-valor es < a 0,05 entonces, la diferencia es significativa y se acepta la hipótesis alterna H_a

Si el p-valor es > a 0,05 entonces, la diferencia no es significativa y se acepta la hipótesis nula H₀

d. Prueba estadística

Tabla 9

Estadístico de prueba

	MOTRICIDAD POST TEST - MOTRICIDAD PRE TEST
Z	-3,830 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

e. Decisión asumida

El p-valor (Sig. asintótica) encontrada es de 0,000 que es < a 0,05 lo que indica que la diferencia encontrada entre los valores de ambas pruebas es significativa, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna que planteaba que la aplicación de actividades lúdicas ayuda a desarrollar de manera significativa la motricidad gruesa en los niños de la muestra.

V. DISCUSIÓN

5.1. Identificar el nivel motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023 mediante un pre test.

Con la aplicación de la ficha de observación, se pudo identificar que el 65% de estudiantes tenía un nivel medio en su motricidad gruesa y el 35% de ellos presentaba un nivel bajo en la prueba de entrada. Destacando su desarrollo en la dimensión esquema corporal donde conocen y son conscientes del control que tienen sobre su cuerpo al coordinar sus movimientos amplios y grandes como caminar, correr y saltar; además, tienen un buen dominio del ritmo de su motricidad, donde pueden coordinar sus movimientos amplios con un patrón de tiempo regulado y adecuado. Mientras que presentan deficiencias en los aspectos estructuración espacio temporal, coordinación visomotriz y en equilibrio corporal de su motricidad gruesa, con la mayoría de niños en el nivel bajo.

Estos resultados son parecidos a los de Ramón (2022) en su investigación con niños de 5 años en Huánuco, donde en la prueba de inicio el 45% de niños se encontraba en el inicio del desarrollo de su motricidad gruesa, y el 55% en proceso de lograrlo. Los estudiantes presentaban torpeza al realizar actividades físicas que requieren coordinación y destreza motora, así como dificultades para mantener el equilibrio o coordinar movimientos al caminar o correr.

De acuerdo con la teoría del desarrollo humano de Wallon, los niños de 5 años se encuentran en su etapa personalista, en la que la motricidad se convierte en una expresión más compleja de su personalidad y se vuelve más simbólica y el niño utiliza el juego y la imaginación para representar situaciones y roles sociales. La motricidad está vinculada con el desarrollo del lenguaje y la capacidad de comunicarse de manera más sofisticada con los demás. Asimismo, su desarrollo motriz le proporciona oportunidades para el juego, la exploración y el movimiento en un ambiente enriquecido y seguro es esencial para un desarrollo motriz y global saludable en la infancia (Rigo, 1990).

De acuerdo a los bajos niveles de motricidad gruesa identificados en los niños en la prueba de pre test, que coinciden con las observaciones previas, quedaba sustentada la necesidad de aplicar una estrategia didáctica para mejorar los niveles de motricidad de los estudiantes.

5.2. Desarrollar sesiones de aprendizaje con la práctica de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023.

La parte preexperimental de desarrolló a través de diez sesiones de aprendizaje utilizando la estrategia de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes. En cada sesión se estuvo evaluando a los estudiantes para observar su evolución. Así se apreció que los niños con nivel de motricidad bajo pasaron desde el 30% en la sesión 1 hasta no tener niños ya en ese nivel a partir de la sesión 7; mientras que los niños con nivel alto de motricidad pudieron evolucionar desde el 0% en la sesión 1 hasta el 70% en la sesión 10. Por su parte, los niños con nivel medio en su motricidad, van desde el 80% en la sesión 3 hasta el 30% en la sesión 10. Esto demuestra que la aplicación de la estrategia lúdica tiene efectividad para desarrollar la motricidad gruesa de los niños.

Durante las sesiones los niños fueron evolucionando su desarrollo en aquellos aspectos de la motricidad gruesas en que mostraban deficiencias, como en la coordinación de movimientos – espacios y tiempos, así como en actividades que exigen que se conserve el equilibrio. De esta manera, los resultados alcanzados en las sesiones se relacionan con los que encontró Vela (2020) en su estudio con niños de 5 años de Saposoá, San Martín, donde con la aplicación de actividades lúdica como estrategia pudo lograr que los niños que tenían un nivel C (70%) y nivel B (30%) en la primera sesión, evolucionen hasta tener al 70% de ellos en el nivel A y 30% en el B, en la última sesión aplicada. En ambos casos es evidente la eficacia de la estrategia con actividades lúdicas, lo que se potencia con el apropiado planeamiento y diseño de cada sesión, de acuerdo a las características de los niños.

Se pudo comprobar en la práctica que las actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas. Estas actividades no solo promueven el desarrollo físico, sino que también fomentan la creatividad, la imaginación y las habilidades sociales. Actividades como correr, perseguir, saltar la soga, ayudan a desarrollar la coordinación motriz, el equilibrio, la velocidad y la resistencia; así como los juegos con pelotas sirven para la coordinación visomanual, la precisión, la fuerza. Es por esto que, es importante que se adapten las actividades a la edad y las capacidades de los niños, así como proporcionarles un ambiente seguro y supervisión adecuada durante el juego. Las actividades lúdicas no solo contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa, sino

que también generan un ambiente divertido y estimulante que favorece el crecimiento integral de los niños.

5.3. Evaluar el nivel motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023 por medio de un post test.

En la evaluación del post test sobre el nivel de motricidad gruesa de los niños luego de la aplicación estratégica, se identificó un nivel alto en el 85% de los niños, y de nivel medio en el 15% de ellos. De manera general, los niños han desarrollado su motricidad gruesa en todas sus dimensiones, incluso en aspectos en que tuvieron pobres desempeño en el pre test, como es el ritmo en la motricidad, aspecto que se mejoró bastante con actividades de baile y juegos con música, donde debieron alcanzar una comprensión precisa de la posición y movimiento del cuerpo en relación con el espacio y el tiempo. Así como el desarrollo del equilibrio corporal, de cuyo dominio depende que un niño no se caiga cuando está corriendo, saltando, bailando o montando la bicicleta, para cuyo fomento se realizaron actividades con juegos de equilibrio, juegos de saltos con obstáculos, de trepar y balancearse, y actividades deportivas y de juego al aire libre.

Los resultados hallados se parecen a los que Vega y Rodríguez (2019) halló en su estudio con niños de Mochumi, Lambayeque, donde el 72% de ellos alcanzó el nivel logro en la prueba de post test, concluyendo que “la aplicación de un programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa si influyó de manera significativa en el desarrollo de la coordinación motora gruesa de los niños”. De igual manera, Faustino (2021) buscó mejorar la motricidad gruesa de niños de inicial por medio de un taller de danzas, con el que se logró que el 50% de niños alcance el nivel de logro previsto en motricidad gruesa, alcanzando un desarrollo que se identificó como significativo.

Que la mayoría de niños haya logrado desarrollar su motricidad gruesa implica que los niños demuestran una buena coordinación, equilibrio, fuerza y agilidad en sus movimientos corporales. Además, pueden correr sin tropezarse, saltar con ambos pies, lanzar y atrapar una pelota con facilidad. Muestran agilidad y destreza en actividades físicas y juegos que requieran movimientos complejos, como trepar, columpiarse o montar en bicicleta. Loran mantener un buen equilibrio al estar parado sobre un pie o realizar movimientos en superficies inestables, y, participan en actividades deportivas y juegos físicos con habilidades superiores a las esperadas para su edad.

5.4. Comparar los niveles de motricidad gruesa en pre test y post test en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023.

En la comparación entre el nivel de motricidad gruesa de los estudiantes entre las pruebas de pre test y post test, se observa que en el pre test no se tenían estudiantes con un nivel alto de motricidad y que prevalecía el nivel medio. Mientras que, en el post test ya no se encuentran a estudiantes en el nivel bajo de motricidad, y más bien el nivel que prevalece es el alto con el 85% de niños en ella. Se evidencia una evolución en el nivel de motricidad gruesa de los niños de la muestra debido a la eficacia de la aplicación de la estrategia didáctica con actividades lúdicas.

Los resultados tienen coincidencia con los de Vela (2020) en su estudio sobre “Las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cinco años en San Martín”, donde los resultados obtenidos en el post test fueron de 68% de niños obtuvieron un nivel “A” y el 32% alcanzaron un nivel “B”. concluyendo que los niños alcanzaron el nivel de logro en el desarrollo de la motricidad gruesa, y que los juegos lúdicos como estrategia han conducido en el logro del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de la Institución Educativa Inicial. En la mayoría de antecedentes se ha encontrado coincidencias de la utilidad de las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa de los infantes.

Un desarrollo alto de la motricidad gruesa es resultado de diversos factores, incluyendo factores genéticos, oportunidades de estimulación temprana y ambiente de apoyo para la práctica de actividades físicas. Los niños que tienen acceso a un entorno seguro y estimulante, con oportunidades para explorar, jugar y moverse, tienden a desarrollar habilidades motoras más avanzadas. Es importante que los padres, cuidadores y maestros continúen fomentando el desarrollo de la motricidad gruesa en estos niños a través de la práctica de actividades físicas desafiantes y adecuadas a su nivel de habilidades (Osorio et al., 2010).

5.5. Del objetivo general: Determinar si la práctica de actividades lúdicas permite desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023.

En los resultados de la prueba de Wilcoxon que compara los valores del nivel de motricidad gruesa en pre test y post test para determinar si existe una diferencia significativa entre ellos. Se observa que se produjeron evoluciones positivas en 19 estudiantes (rangos positivos), y que en un estudiante su nivel se mantuvo igual que en el pre test. De donde se puede concluir que, el nivel de motricidad gruesa de los estudiantes ha mejorado en la prueba de post test luego de la aplicación de las actividades lúdicas.

Asimismo, se realizó la prueba de hipótesis donde en el estadístico de la prueba se halló una significancia de 0,000 valor que es menor al margen de error de 0,05 lo que indica que la diferencia encontrada entre los valores de ambas pruebas es significativa, por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna que planteaba que la aplicación de actividades lúdicas ayuda a desarrollar de manera significativa la motricidad gruesa en los niños de la muestra.

Los resultados se relacionan con los encontrados por Vela (2020), Vega y Rodríguez (2019) y Faustino (2021) quienes, en sus trabajos con actividades lúdicas para mejorar el nivel de motricidad fina en niños de educación inicial, encontraron que luego de la aplicación estratégica los niños alcanzaron un desarrollo significativo en su motricidad gruesa, comparando los resultados del post test con los del pre test.

El juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños. A través de diferentes actividades lúdicas, los niños tienen la oportunidad de explorar y practicar movimientos amplios y coordinados, lo que contribuye al desarrollo de su habilidad motora y su crecimiento integral. Algunas formas en las que el juego estimula el desarrollo de la motricidad gruesa son las siguientes: estimula los movimientos, mejora el equilibrio, aporta precisión y coordinación, estimula el sistema vestibular, desarrolla el sentido espacial, mejora la creatividad y la exploración y para el fortalecimiento corporal.

VI. CONCLUSIONES

En esta investigación, se identificó en la prueba de pre test una motricidad gruesa de nivel medio en el 65% de niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023, destacando su nivel de desarrollo en las dimensiones esquema corporal y ritmo de la motricidad gruesa.

Se desarrollaron diez sesiones de aprendizaje utilizando actividades lúdicas como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa de los niños. Se observó una evolución constante de los estudiantes con nivel alto de motricidad gruesa desde el 0% hasta el 70% al final de las sesiones, y los estudiantes con nivel bajo de motricidad pasaron del 30% en la sesión 1 al 0% desde la sesión 7. Con esto se demostró que la aplicación de la estrategia lúdica es efectiva para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.

Se evaluó el nivel motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023 por medio de un post test, encontrando que el 85% tiene el nivel alto, evidenciando un desarrollo en todas las dimensiones de la motricidad gruesa.

Se hizo la comparación de los niveles de motricidad gruesa en el pre test y post test en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023, destacándose que en el pre test el 65% de niño tenía el nivel medio y ninguno de ellos alcanzaba el nivel alto; mientras que en el post test el 85% de niños tiene el nivel alto en motricidad gruesa y ya no se tienen a niños con nivel bajo. Se evidencia una evolución en el nivel de motricidad gruesa de los niños de la muestra.

Se determinó que la práctica con actividades lúdicas permite desarrollar de manera significativa la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023 con lo que se aceptó la hipótesis alterna de la investigación.

VII. RECOMENDACIONES

Se sugiere a la directora de la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha que gestione la creación de un aula de psicomotricidad con el propósito de promover el desarrollo integral de los estudiantes a través de talleres.

Además, se le pide trabajar en conjunto con los padres de familia (APAFA) para organizar espacios externos al aula, como un arenero y juegos recreativos, que beneficien el desarrollo de actividades al aire libre por parte de los niños, lo cual se reflejará en su desarrollo motor.

Asimismo, se insta a las docentes de la institución a incluir en sus programaciones de corto plazo la realización de actividades lúdicas como estrategias esenciales para desarrollar habilidades y destrezas de los estudiantes, especialmente en lo que respecta al desarrollo motor. También se les alentó a participar en eventos de capacitación que estén enfocados en aprender estrategias que promuevan el desarrollo motor de los estudiantes.

Se hace un llamado a los padres de familia de la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha a coordinar con los directivos y docentes para implementar medios y materiales educativos que favorezcan la formación integral de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, J. (2020). *La importancia de los juegos de reglas para el desarrollo infantil*. Red. <https://www.redcenit.com/beneficios-juegos-dereglas/>
- Alcaraz, V. (2021). *Jugar en positivo. Vivencia emocional de los estudiantes de educación primaria al participar en juegos motores y deportivos*. Universidad de Murcia. <https://doi.org/http://hdl.handle.net/10201/111584>
- Anupama, G., Jyoti, B., & Shivalingappa, J. (2021). Effectiveness of the game-based learning over traditional teaching–learning strategy to instruct pharmacology for Phase II medical students. *J Educ Health Promot*, 10(91).
- Arnaiz, P. y Bolarin, M. (2016). Introducción a la psicomotricidad. *Revista iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*, ISSN-e 1577-0788, N°. 41, 2016, pág. 132
- Ballesteros, A. (1991). *Estructura del esquema corporal en los infantes*. (2da.ed.). Universidad Pontificia Salamanca.
- Bautista, J. (2002). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad*. https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6622/Juego_didactico.pdf
- Bequer, G. (2016). *La motricidad en la edad pre escolar*. Buenos Aires: Paidós.
- Bolaños, D. (2006). *Desarrollo motor, movimiento e interacción*. Colombia: Kinesis.
- Chalela, M. y Gutiérrez, A. (2017). *Vivencia corporal: lenguajes expresivos en la infancia*. Bogotá: Alfaomega.
- Claros, J. (2015). Relaciones entre el desarrollo psicomotor y el rendimiento académico en niños de 5 y 6 años de una Institución Educativa de La Virginia (Risaralda, Colombia). *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 11(2), 190-204.
- Comellas, J., y Perpinya, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil*. España.: CEAC Educación infantil.
- Elles, E.; García, A.; Hernández, D.; Mallarino, J. y Álvarez, L. (2021). Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños (8-10 años) futbolistas. *Lecturas:*

Educación Física y Deportes, 26(277), 47-59.
<https://doi.org/10.46642/efd.v26i277.2519>

Epitzer, C. (1978). *Area Motriz*. (3ª Ed.). Madrid: Pearson Educación, S.A. Madrid: ESIC Editorial.

Faustino, R. (2021). *Taller de danzas para desarrollar la motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 415 La Marina distrito de Padre Abad – Ucayali, 2020*. [Tesis de Licenciatura, Uladech Católica].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29033>

Flores, P., Maguiña, L., & Sánchez, E. (2019). *Juegos tradicionales para la Interacción Social en niños(as) de 4 y 5 años de tres-I.E. I- Nuevo Chimbote, 2018*. Nuevo Chimbote – Perú: Instituto De Educación Superior Pedagógico Público Chimbote.
<https://repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe/vistas/images/pdf/DO907082860/juegosparalainteraccionsocial.pdf>

Friedmann, A. (1996). *Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna. <https://www.estantevirtual.com.br/livros/adriana-friedmann/brincar-crescere-aprender-o-resgate-do-jogo-infantil/3465796279>

Gutiérrez, J. (2020). *Taller de actividades lúdicas para el mejoramiento de la coordinación motora gruesa en los estudiantes de Tercer grado de educación primaria en la Institución Educativa N° 64668 La Perla - Pucallpa – 2019*. [Tesis de Post grado, UNU]. <http://repositorio.unu.edu.pe/handle/UNU/5026>

Haibach, P. Wagner, M.; Lieberman, L. (2014) Determinants of gross motor skill performance in children with visual impairment. *Research in Developmental Disabilities*, Vol 35 (10), pp. 2677-2584.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0891422214002364>

Hernández, A. (2006). Psicomotricidad 3.0. *Revista iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*, ISSN-e 1577-0788, N°. 46, 2021, págs. 89-108.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8305028>

- Hernández, M.; Fernández, S. y Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill. México.
- John, S. (2013). Factoring in fine motor: How improving fine motor abilities impacts reading and writing. *Read. Counc. J.*, 41(4), 134-146.
- Marqués, J. (2008). *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años*. Inde.
- Martínez, A. (2010). Pautas de crianza y desarrollo socioafectivo en la infancia. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, vol. 6, núm. 1, enero-junio, 2010, pp. 111-121 Universidad Santo Tomás, Bogotá, Colombia
- Minedu (2017). *Diseño Curricular Nacional 2017*.
<https://lasrutadelaprendizaje.blogspot.com/2017/03/curriculo-nacional-2017-edicion-marzo.html>
- Muñoz, L. (2013). *Educación Psicomotriz*. Bogotá: Kinesis.
- Nista, V. y Moreira, W. (2015). *Movimiento y expresión corporal en Educación infantil*. Madrid: Narcea.
- OPS (2019). *Educación en inocuidad de alimentos: Clasificación de la investigación*.
https://www3.paho.org/hq/index.php?option=com_content&view=article&id=10484:educacion-inocuidad-alimentos-clasificacion-de-investigacion&Itemid=0&lang=es#gsc.tab=0
- Osorio, E., Torres-Sánchez, L.; Hernández, M.; López-Carrillo, L., y Schnaas, L. (2010). Estimulación en el hogar y desarrollo motor en niños mexicanos menores de 6 años. *Salud Pública de México*, 52(1), 14-22.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0036-36342010000100004&lng=es&tlng=es.
- Panggung, S., Kuku, W., & Maziah, M. (2021). Mejora de las habilidades motoras en la primera infancia a través de actividades de juego orientadas a objetivos. *Children (Basel)*, 8(11), 994. <https://doi.org/doi: 10.3390/children8110994>

- Piaget, J. (1998). *La formación del símbolo: imitación, juego y sueño, imagen y representación*. Rio de Janeiro: Zahar.
<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/aimportancia-dos-jogos-na-educacao-infantil.htm>
- Ramón, A. (2022). *Actividades lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 5 años de nivel inicial en la institución educativa No 006 Inmaculada Niña María, Huánuco, 2022*. [Tesis de Licenciatura, Uladech Católica].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29565>
- Rengifo, P. S. (2019). *Socialización a través del juego en niñas y niños Shipibos en una escuela primaria del distrito de Iparía, Ucayali*. [Tesis de pregrado, Universidad Cayetano Heredia].
https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/8543/Socializacion_RengifoVasquez_Pilar.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rigo, E. (1990). *La psicopedagogía de Henri Wallon*.
http://lareferencia.info/vufind/Record/ES_e1569ff928639cd339ae9b8cde28c07a
- Ruiz, B. (2021). *Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa “Virgen María” N°423 de Yarinacocha – Ucayali 2020*. [Tesis de Licenciatura, Uladech Católica].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/30351>
- Sailema, Á., & Sailema, M. (2016). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. Ambato Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
<https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>
- Solórzano, L. (2020). *Actividades lúdicas y motricidad gruesa en niños preescolares del proyecto de Atención a la Primera Infancia” en Guayaquil, 2020*. [Tesis de Licenciatura, UCV]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/65849>
- Suárez, C. (2008). *El espacio como recurso para un desempeño motriz*. Colombia. Pearson
- Tamay, M. (2021). *Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años a través del juego psicomotriz en la Unidad Educativa del Milenio*

Manuela Garaicoa de Calderón, año lectivo 2019-2020. [Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca, Ecuador].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22377/4/UPS-CT009696.pdf>

UNICEF (2019). *Aprendizaje a través del juego.*
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vaclov, G. (2013). *Educación y psicomotricidad.* Movimientos locomotores.

Valer, F. (2004). *Dominio corporal.* Ecuador, Universidad del Azuay ediciones.

Vega, M. y Rodríguez, M. (2019). *Aplicación de un Programa de Actividades Lúdicas para desarrollar la Motricidad Gruesa en los niños de 4 Años de la Institución Educativa Inicial N° 10133 “Santa Rosa de Lima” Distrito de Mochumi, Provincia, Región Lambayeque.* [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Pedro Ruiz Gallo].
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/3258>

Vela, F. (2020). *Las actividades lúdicas como estrategia pedagógica para desarrollar la motricidad gruesa en niños de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 081 Nohemi Peña de Saposa, Huallaga, San Martín-2019.* [Tesis de Licenciatura, Uladech Católica].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/18879>

Vygotsky, L. (1989). *La formación social de la mente.* São Paulo: Martins Fontes.
<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/a-importancia-dos-jogos-na-educacao-infantil.htm>

Wallon, H. (1974). *Del acto al pensamiento.* Buenos Aires: Psique.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023

Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>Problema general: ¿De qué manera la aplicación de actividades lúdicas ayuda a desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali 2023?</p>	<p>Objetivo general: Determinar si la práctica de actividades lúdicas permite desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Identificar el nivel motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali 2023, mediante un pre test.</p> <p>b) Desarrollar sesiones de aprendizaje utilizando actividades lúdicas como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023.</p>	<p>H_a: La aplicación de actividades lúdicas ayuda a desarrollar de manera significativa la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023.</p> <p>H_o: La aplicación de actividades lúdicas no desarrolla la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023</p>	<p>Variable independiente: Actividades lúdicas</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Actividades de movimientos de locomoción -Actividades de coordinación dinámica -Actividades de coordinación viso motriz <p>Variable dependiente: Motricidad gruesa</p> <ul style="list-style-type: none"> -Esquema corporal -Estructuración espacio temporal -Ritmo -Coordinación visomotriz 	<p>Tipo de investigación: Cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental</p> <p>Población: Niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha</p> <p>Muestra: 20 niños de 5 años sección Amistad</p> <p>Técnica: La observación</p>

	<p>c) Evaluar el nivel motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023 por medio de un post test.</p> <p>d) Comparar los niveles de motricidad gruesa en pre test y post test en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023.</p>		<p>-Equilibrio corporal</p>	<p>Instrumentos: Ficha de observación</p> <p>Análisis de datos: Análisis descriptivo en Excel Análisis inferencial en SPSS v24 Prueba de Wilcoxon</p>
--	--	--	-----------------------------	---

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos

FICHA DE IBSERVACIÓN DE HABILIDADES DE MOTRICIDAD GRUESA PARA NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°465 LA PERLA DE YARINACOCHA

DATOS GENERALES:

Sección: _____ Fecha: _____ Código: _____

INSTRUCCIONES:

Marque con un aspa (X) la respuesta que considere conveniente. Para tal efecto, cada indicador se calificará de la siguiente manera:

ALTERNATIVA	RANGO
Siempre (s)	3

	DIMENSIONES	N	CS	S
	ESQUEMA CORPORAL			
1	Identifican correctamente todas las partes de su cuerpo.			
2	Imitan la posición del cuerpo que indican las láminas.			
3	Pueden correr libremente sin chocar con los sus compañeros.			
4	Pueden correr sobre obstáculos. (conos)			
	ESTRUCTURACIÓN ESPACIO-TEMPORAL			
5	Caminan sin dificultad sin tocar los aros, hasta llegar al otro extremo.			
6	Pueden rodar el aro hacia adelante y atraparlo.			
7	Pueden desplazarse en zig-zag entre los aros llevando un objeto en las manos.			
8	Pueden caminar sobre las líneas trazadas con yeso en el piso de diferentes formas (onduladas, rectas, en espiral, zig-zag) Siguiendo el circuito.			
	RITMO			

9	Se desplaza con seguridad al ritmo de la música.			
10	Pueden detenerse cuando el estímulo auditivo para.			
11	Pueden saltar en uno y dos pies, siguiendo a un sonido.			
12	Pueden repetir con aplausos la cantidad de veces que suena la pandereta.			
	COORDINACIÓN VISOMOTRIZ			
13	Pueden rebotar la pelota con ambas manos.			
14	Pueden rebotar la pelota con una mano.			
15	Pueden rodar la pelota hacia un objetivo.			
16	Pueden lanzar hacia arriba y atrapar la pelota en el aire.			
	EQUILIBRIO CORPORAL			
17	Pueden mantener el equilibrio sobre un pie.			
18	Pueden caminar sobre la cuerda sin caerse.			
19	Pueden mantener levantada una pierna el mayor tiempo posible			
20	Pueden caminar en línea recta portando un objeto sobre la cabeza			

Muchas gracias por su colaboración.

Anexo 3. Validez del instrumento

1. Certificado de validez de contenido del instrumento.

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable: MOTRICIDAD GRUESA

Nº	DIMENSIONES / items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Variable 1. ESQUEMA CORPORAL	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Identifican correctamente todas las partes de su cuerpo.	X		X		X		
2	Imitan la posición del cuerpo que indican las láminas.	X		X		X		
3	Pueden correr libremente sin chocar con los sus compañeros.	X		X		X		
4	Pueden correr sobre obstáculos. (conos)	X		X		X		
	Variable 2. ESTRUCTURACIÓN ESPACIO-TEMPORAL	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Caminan sin dificultad sin tocar los aros, hasta llegar al otro extremo.	X		X		X		
6	Pueden rodar el aro hacia adelante y atraparlo.	X		X		X		
7	Pueden desplazarse en zig-zag entre los aros llevando un objeto en las manos.	X		X		X		
8	Pueden caminar sobre las líneas trazadas con yeso en el piso de diferentes formas (onduladas, rectas, en espiral, zig-zag) Siguiendo el circuito.	X		X		X		
	Variable 3. RITMO	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Se desplaza con seguridad al ritmo de la música.	X		X		X		
10	Pueden detenerse cuando el estímulo auditivo para.	X		X		X		
11	Pueden saltar en uno y dos pies, siguiendo a un sonido.	X		X		X		
12	¿La rentabilidad de la empresa mejora con los tributos que	X		X		X		

	pagan?						
	Variable 4. COORDINACIÓN VISOMOTRIZ	Si	No	Si	No	Si	No
13	Pueden rebotar la pelota con ambas manos.	X		X		X	
14	Pueden rebotar la pelota con una mano.	X		X		X	
15	Pueden rodar la pelota hacia un objetivo.	X		X		X	
16	Pueden lanzar hacia arriba y atrapar la pelota en el aire.	X		X		X	
	Variable 5. EQUILIBRIO CORPORAL	Si	No	Si	No	Si	No
17	Pueden mantener el equilibrio sobre un pie.	X		X		X	
18	Pueden caminar sobre la cuerda sin caerse.	X		X		X	
19	Pueden mantener levantada una pierna el mayor tiempo posible	X		X		X	
20	Pueden caminar en línea recta portando un objeto sobre la cabeza	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: **MG. INGRITH RAMON OLORTEGUI** **DNI: 00185689**

Especialidad del validador: **EDUCACIÓN INICIAL** **Número de teléfono: 961347756** **Correo electrónico: ramonoin69@gmail.com**

Pucallpa de 12 de julio del 2023

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia. se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Juez Validador

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable: MOTRICIDAD GRUESA

Nº	DIMENSIONES / items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Variable 1. ESQUEMA CORPORAL							
1	Identifican correctamente todas las partes de su cuerpo.	X		X		X		
2	Imitan la posición del cuerpo que indican las láminas.	X		X		X		
3	Pueden correr libremente sin chocar con los sus compañeros.	X		X		X		
4	Pueden correr sobre obstáculos. (conos)	X		X		X		
	Variable 2. ESTRUCTURACIÓN ESPACIO-TEMPORAL	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Caminan sin dificultad sin tocar los aros, hasta llegar al otro extremo.	X		X		X		
6	Pueden rodar el aro hacia adelante y atraparlo.	X		X		X		
7	Pueden desplazarse en zig-zag entre los aros llevando un objeto en las manos.	X		X		X		
8	Pueden caminar sobre las líneas trazadas con yeso en el piso de diferentes formas (onduladas, rectas, en espiral, zig-zag) Siguiendo el circuito.	X		X		X		
	Variable 3. RITMO	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Se desplaza con seguridad al ritmo de la música.	X		X		X		
10	Pueden detenerse cuando el estímulo auditivo para.	X		X		X		
11	Pueden saltar en uno y dos pies, siguiendo a un sonido.	X		X		X		
12	¿La rentabilidad de la empresa mejora con los tributos que	X		X		X		

pagan?							
Variable 4. COORDINACIÓN VISOMOTRIZ		Si	No	Si	No	Si	No
13	Pueden rebotar la pelota con ambas manos.	X		X		X	
14	Pueden rebotar la pelota con una mano.	X		X		X	
15	Pueden rodar la pelota hacia un objetivo.	X		X		X	
16	Pueden lanzar hacia arriba y atrapar la pelota en el aire.	X		X		X	
Variable 5. EQUILIBRIO CORPORAL		Si	No	Si	No	Si	No
17	Pueden mantener el equilibrio sobre un pie.	X		X		X	
18	Pueden caminar sobre la cuerda sin caerse.	X		X		X	
19	Pueden mantener levantada una pierna el mayor tiempo posible	X		X		X	
20	Pueden caminar en línea recta portando un objeto sobre la cabeza	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador: **Mg. Teresa Nieto Malpartida** **DNI: 06255527**

Especialidad del validador: **Dirección Educación Inicial** **Número de teléfono: 9442376** **Correo electrónico: nieto0666@hotmail.com**

Pucallpa de 14 de julio del 2023

***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: **Suficiencia,** se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Juez Validador

3. Certificado de validez de contenido del instrumento.

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide las variables: MOTRICIDAD GRUESA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Variable 1. ESQUEMA CORPORAL							
1	Identifican correctamente todas las partes de su cuerpo.	X		X		X		
2	Imitan la posición del cuerpo que indican las láminas.	X		X		X		
3	Pueden correr libremente sin chocar con los sus compañeros.	X		X		X		
4	Pueden correr sobre obstáculos. (conos)	X		X		X		
	Variable 2. ESTRUCTURACIÓN ESPACIO-TEMPORAL	Si	No	Si	No	Si	No	
5	Caminan sin dificultad sin tocar los aros, hasta llegar al otro extremo.	X		X		X		
6	Pueden rodar el aro hacia adelante y atraparlo.	X		X		X		
7	Pueden desplazarse en zig-zag entre los aros llevando un objeto en las manos.	X		X		X		
8	Pueden caminar sobre las líneas trazadas con yeso en el piso de diferentes formas (onduladas, rectas, en espiral, zig-zag) Siguiendo el circuito.	X		X		X		
	Variable 3. RITMO	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Se desplaza con seguridad al ritmo de la música.	X		X		X		
10	Pueden detenerse cuando el estímulo auditivo para.	X		X		X		
11	Pueden saltar en uno y dos pies, siguiendo a un sonido.	X		X		X		
12	¿La rentabilidad de la empresa mejora con los tributos que	X		X		X		

	pagan?						
	Variable 4. COORDINACIÓN VISOMOTRIZ	Si	No	Si	No	Si	No
13	Pueden rebotar la pelota con ambas manos.	X		X		X	
14	Pueden rebotar la pelota con una mano.	X		X		X	
15	Pueden rodar la pelota hacia un objetivo.	X		X		X	
16	Pueden lanzar hacia arriba y atrapar la pelota en el aire.	X		X		X	
	Variable 5. EQUILIBRIO CORPORAL	Si	No	Si	No	Si	No
17	Pueden mantener el equilibrio sobre un pie.	X		X		X	
18	Pueden caminar sobre la cuerda sin caerse.	X		X		X	
19	Pueden mantener levantada una pierna el mayor tiempo posible	X		X		X	
20	Pueden caminar en línea recta portando un objeto sobre la cabeza	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: MG. CLEDY ROCIO MATO VICENTE DNI: 72890680

Especialidad del validador: EDUCACIÓN INICIAL Número de teléfono: 966414471 Correo electrónico: cledymato87@gmail.com

Pucallpa de 12 de julio del 2023

*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

*Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

*Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Juez Validador

Anexo 4. Confiabilidad del instrumento

FICHA DE OBSERVACION DEL NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA																						ALFA DE CRONBACH		
DIMENSION 1					DIMENSION 2				DIMENSION 3				DIMENSION 4				DIMENSION 5				TOTAL	Σ (Símbolo sumatoria)		
	ÍTEM1	ÍTEM2	ÍTEM3	ÍTEM4	ÍTEM5	ÍTEM6	ÍTEM7	ÍTEM8	ÍTEM9	ÍTEM10	ÍTEM11	ÍTEM12	ÍTEM13	ÍTEM14	ÍTEM15	ÍTEM16	ÍTEM17	ÍTEM18	ÍTEM19	ÍTEM20		α (Alfa)=	0.79339825	
ESTUDIANTE 1	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	48	K (Numero de items)=	20	
ESTUDIANTE 2	3	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	37	Vi (varianza de cada item)=	6.11	
ESTUDIANTE 3	3	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	30	Vt (Varianza total) =	24.81	
ESTUDIANTE 4	2	3	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	33	$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum v_i}{v_t} \right)$		
ESTUDIANTE 5	2	3	3	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	43			
ESTUDIANTE 6	2	2	1	3	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	33			
ESTUDIANTE 7	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	36			
ESTUDIANTE 8	3	1	2	3	1	1	3	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	34			
ESTUDIANTE 9	1	2	2	3	1	1	3	1	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	36			
ESTUDIANTE 10	2	3	2	3	1	1	3	1	3	2	2	1	3	2	2	1	2	1	1	1	37			
	0.41	0.36	0.2	0.25	0.49	0.24	0.45	0.24	0.16	0.09	0.36	0.41	0.2	0.16	0.45	0.45	0.09	0.24	0.41	0.45	24.81			
ESCALA DE VALOR		Intervalo al que pertenece el coeficiente alfa de Cronbach				Valoración de la fiabilidad de los ítems analizados				ALFA = 0,79 CONFIABILIDAD ACEPTABLE														
SIEMPRE	3	[0 ; 0,5[Inaceptable																		
A VECES	2	[0,5 ; 0,6[Pobre																		
NUNCA	1	[0,6 ; 0,7[Débil																		
		[0,7 ; 0,8[Aceptable																		
		[0,8 ; 0,9[Bueno																		
		[0,9 ; 1]				Excelente																		

Anexo 5. Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Escuela Profesional de Educación)

Título del estudio: **Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023.**

Investigadora: Sheyla Adalia Arias Meléndez

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado “Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la Institución Educativa N°465 La Perla de Yarinacocha - Ucayali, 2023”. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Fundamento de trabajo de investigación

El estudio tiene la finalidad de determinar si la práctica de actividades lúdicas como estrategia didáctica permite desarrollar la motricidad gruesa de los niños de la muestra, partiendo de la premisa que el niño por medio del juego, además de divertirse, puede desarrollar habilidades, capacidades y destrezas que le sirven para mejorar su aspecto cognitivo, motriz y su desarrollo corporal.

Procedimientos:

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

1. Se aplicará una prueba de entrada para evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa de los niños.
2. Se desarrollarán una serie de sesiones de aprendizaje utilizando a las actividades lúdicas como estrategias para desarrollar la motricidad gruesa de los niños.
3. Se aplicará una prueba de salida para evaluar el nivel de motricidad gruesa de los niños luego de la experimentación.
4. Se compararán los resultados de ambas pruebas y esto permitirá conocer la eficacia de la experimentación realizada con las actividades lúdicas.

Beneficios:

El desarrollar la motricidad gruesa les permitirá a los niños preparar su esquema corporal para el nivel educativo que se le aproxima, al que llegarán más capacitados para aprender a escribir, para desarrollar actividades motrices con más equilibrio y conociendo su ubicación espacial.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de los padres de familia.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 987137185

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo eticainvestigativa@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendiendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos

Participante


Fecha y Hora

Nombres y apellidos

Investigador

Fecha y Hora

Anexo 6. Documento de aprobación o autorización para la recolección de información


UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Pucallpa, 10 de julio de 2023

Carta s/nº - 2023-ULADECH CATÓLICA

Lic. Beatriz Valles Ríos
Directora de la I.E. N° 465 La Perla – Yarinacocha - Pucallpa


Presente.-

De mi consideración:



Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy Bachiller de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, mi nombre es **SHEYLA ADALIA ARIAS MELENDEZ**, con código de matrícula N° 1807172003, de la Escuela Profesional de Educación Inicial, quien solicita autorización para ejecutar de manera presencial, el proyecto de investigación titulado **"ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°465 LA PERLA DE YARINACOCHA - UCAYALI, 2023"**, durante el mes de julio del 2023.

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

Atentamente,



Sheyla Adalia Arias Meléndez
Bachiller en Educación Inicial – Uladech Católica
Solicitante



Mg. Beatriz Valles Ríos
DIRECTORA (e)
C.M. 1000108828
10-07-23

Anexo 7. Evidencias de ejecución

BASE DE DATOS

NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA - PRE TEST																											
Alumnos	ESQUEMA CORPORAL				ESTR. ESPACIO-TEMPORAL				RITMO				COORD. VISOMOTRIZ				EQUILIBRIO CORPORAL					TOTAL	DIMENSION I	DIMENSION II	DIMENSION III	DIMENSION IV	DIMENSION v
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20							
A1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	35	7	9	6	7	6	
A2	3	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	37	9	8	7	6	7	
A3	3	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	30	9	5	5	6	5	
A4	2	3	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	33	9	6	7	6	5	
A5	2	3	3	2	2	2	3	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	43	10	8	8	9	8	
A6	2	2	1	3	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	33	8	7	7	5	6	
A7	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	36	9	10	6	6	5	
A8	3	1	2	3	1	1	3	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	34	9	7	6	6	6	
A9	1	2	2	3	1	1	3	1	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	36	8	6	8	7	7	
A10	2	3	2	3	1	1	3	1	3	2	2	1	3	2	2	1	2	1	1	1	37	10	6	8	8	5	
A11	3	2	1	2	1	2	3	1	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	31	8	7	6	5	5	
A12	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	31	6	6	7	6	6	
A13	1	2	3	3	2	1	3	2	2	3	2	2	2	2	1	1	3	2	1	1	39	9	8	9	6	7	
A14	2	2	3	3	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	10	6	8	8	8	
A15	3	1	2	3	1	3	2	1	2	2	2	1	3	2	2	1	2	2	1	1	37	9	7	7	8	6	
A16	3	3	1	2	2	1	3	3	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	37	9	9	7	6	6	
A17	2	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	49	10	10	10	10	9	
A18	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	31	6	6	7	6	6	
A19	2	2	1	2	1	2	1	1	3	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	32	7	5	8	6	6	
A20	1	2	3	1	2	3	1	1	2	2	2	3	2	2	1	2	3	2	1	1	37	7	7	9	7	7	

VALORES	VARIABLE	DIMENSIONES	Alto	85%	Medio	15%	Bajo	0%	PPRE TEST	POST TEST
Siempre = 3 puntos	Valor más alto = 60	Valor más alto = 12							Alto	0%
A veces = 2 puntos	Valor más bajo = 20	Valor más bajo = 4							Medio	65%
Nunca = 1 punto	Rango = 40	Rango = 8							Bajo	35%
	Amplitud = 13,33	Amplitud = 2,7								

NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA			
Nivel	Rango	fi	%
Alto	48 a 60	0	0,0
Medio	34 a 47	13	65,0
Bajo	20 a 33	7	35,0

ESQUEMA CORPORAL			
Nivel	Rango	fi	%
Alto	10 a 12	4	20,0
Medio	7 a 9	15	75,0
Bajo	4 a 6	1	5,0

ESTRUCTURACIÓN ESPACIO-TEMPORAL			
Nivel	Rango	fi	%
Alto	10 a 12	2	10,0
Medio	7 a 9	10	50,0
Bajo	4 a 6	8	40,0

RITMO			
Nivel	Rango	fi	%
Alto	10 a 12	1	5,0
Medio	7 a 9	14	70,0
Bajo	4 a 6	5	25,0

COORDINACIÓN VISOMOTRIZ			
Nivel	Rango	fi	%
Alto	10 a 12	1	5,0
Medio	7 a 9	7	35,0
Bajo	4 a 6	12	60,0

EQUILIBRIO CORPORAL			
Nivel	Rango	fi	%
Alto	10 a 12	0	0,0
Medio	7 a 9	7	35,0
Bajo	4 a 6	13	65,0

NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA - POST TEST																																		
Estudiante	ESQUEMA CORPORAL				ESTR. ESPACIO-TEMPORAL				RITMO				COORD. VISOMOTRIZ				EQUILIBRIO CORPORAL				TOTAL	DIMENSION I	DIMENSION II	DIMENSION III	DIMENSION IV	DIMENSION V	NIVEL DE MOTRICIDAD GRUESA							
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20							fi	Rango	%					
E01	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	52	10	9	12	9	12	Nivel	Rango	fi	%				
E02	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	46	10	8	11	9	8	Alto	48 a 60	17	0,0				
E03	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	47	10	8	11	10	8	Medio	34 a 47	3	65,0				
E04	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	49	12	9	12	8	8	Bajo	20 a 33	0	35,0				
E05	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	52	12	10	12	10	8	ESQUEMA CORPORAL							
E06	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	54	11	12	12	10	9	Nivel	Rango	fi	%				
E07	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	53	12	10	12	10	9	Alto	10 a 12	19	20,0				
E08	3	1	2	3	1	1	3	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	34	9	7	6	6	6	Medio	7 a 9	1	75,0				
E09	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	51	12	9	12	9	9	Bajo	4 a 6	0	5,0				
E10	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	49	12	10	11	8	8	ESTRUCTURACIÓN ESPACIO-TEMPORAL							
E11	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	52	11	10	12	9	10	Nivel	Rango	fi	%				
E12	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	54	12	9	12	12	9	Alto	10 a 12	12	10,0				
E13	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	53	12	9	12	12	8	Medio	7 a 9	8	50,0				
E14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	54	12	12	12	10	8	Bajo	4 a 6	0	40,0				
E15	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	54	12	11	12	11	8	RITMO							
E16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	59	12	12	12	12	11	Nivel	Rango	fi	%				
E17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	56	12	12	10	10	12	Alto	10 a 12	19	5,0				
E18	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	53	12	10	12	11	8	Medio	7 a 9	0	70,0				
E19	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	53	11	11	12	11	8	Bajo	4 a 6	1	25,0				
E20	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	53	12	10	12	11	8	COORDINACIÓN VISOMOTRIZ							
VALORES				VARIABLE				DIMENSIONES																Nivel				Rango	fi	%				
Siempre = 3 puntos				Valor más alto = 60				Valor más alto = 12																Alto				10 a 12	14	5,0				
A veces = 2 puntos				Valor más bajo = 20				Valor más bajo = 4																Medio				7 a 9	5	35,0				
Nunca = 1 punto				Rango = 40				Rango = 8																Bajo				4 a 6	1	60,0				
				Amplitud = 13,33				Amplitud = 2,7																				EQUILIBRIO CORPORAL						
																												Nivel				Rango	fi	%
																												Alto				10 a 12	4	0,0
																												Medio				7 a 9	15	35,0
																												Bajo				4 a 6	1	65,0

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

1.- DATOS INFORMATIVOS:

1.1. UGEL	: CORONEL PORTILLO
1.2.I.E.I.	: I.E.465 LA PERLA DE YARINACOCHA
1.3DIRECTORA	: BEATRIZ VALLES RÍOS
1.4PROFESORA	: SHEYLA ADALIA ARIAS MELÉNDEZ
1.5SECCION	: 5 "AMISTAD"

2.- NOMBRE DE LA UNIDAD: "Voy contento a mi querido jardincito"

3.- DURACION: Del de Marzo al ... de Marzo del

4.- SITUACIÓN DEL CONTEXTO:

Es importante organizar el aula con los niños para que conozcan la ubicación de los materiales y demuestren su autonomía al organizarla, lo cual nos permitirá conocer mejor a nuestros niños y tener así un punto de referencia tomando en cuenta sus necesidades, intereses, destrezas y habilidades. Es importante también establecer normas de convivencia para convivir de manera democrática.

5.- PRODUCTOS:

- Buena acogida a de los niños
- Socializan con sus pares
- Se familiarizan con los espacios.
- Utilizan los SSHH
- Lista de cotejos

6.- SESIONES DE APRENDIZAJE:

FECHA	SESIÓN ...	DENOMINACIÓN
	SESIÓN N° 1	- ¡Qué lindo es mi jardincito!
	SESIÓN N° 2	- ¡Conociendo los nombres de nuestros amiguitos!

CAPACIDADES DE LA LISTA DE COTEJO:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PS	1. Construye su identidad	1.1 Se valora a sí mismo	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza su trabajo sin la aprobación constante de un adulto. - Realiza su trabajo con originalidad (no copia de otros). - Es capaz de tomar decisiones respecto a tareas y actividades que le son propuestas.
		1.2 Auto regula sus emociones y comportamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Persiste a pesar de la dificultad de la tarea. - Mantiene su interés constante por el trabajo que realiza. - Se esfuerza por realizar bien su trabajo.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
			<ul style="list-style-type: none"> - Es capaz de adecuarse a cambios de actividades. - Se concentra en la tarea cuando trabaja en grupo. - Se concentra en la tarea o actividad cuando trabaja individualmente - Se muestra interesado por los diversos estímulos que hay en el entorno. - Focaliza su atención y realiza la tarea. - Expresa sus necesidades, incidentes, temores de forma coherente. - Expresa sus opiniones a partir de lo que le gusta o disgusta. - Comunica sin temor necesidades e intereses.
	2. convive y participa democráticamente	2.1 Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes...	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocen las partes gruesas de su cuerpo. - Reconocen las partes finas de su cuerpo. - Se tocan las diferentes partes de su cuerpo y los nombran correctamente. - Realizamos un inventario del cuerpo nombrando las partes de él en orden, de la cabeza a los pies.
psico motriz	1. Se desenvuelve de manera autónoma a través de la motricidad	1.3 Adquiere hábitos alimenticios saludables y cuida su cuerpo. Aplica sus conocimientos y el uso de la tecnología para mejorar su calidad de vida.	<ul style="list-style-type: none"> - Se lava las manos utilizando el jabón y agua correctamente. - Utiliza adecuadamente la toalla al secarse las manos. - Utiliza los servicios higiénicos de manera autónoma. - Su aseo personal es bien llevado. - Viste correctamente. - Su lonchera contiene alimentos nutritivos. - Utiliza correctamente los utensilios de comer. - Al comer no derrama los alimentos. - Es autónomo al comer sus alimentos. - Reconoce alimentos nutritivos y no nutritivos. - Nombra algunos alimentos de su preferencia. - Trabaja con limpieza. - Realiza su trabajo en un tiempo prudencial. - Realiza su trabajo organizándose, sigue un orden.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
		2.1 Utiliza sus destrezas motrices en la práctica de actividades físicas y deportivas, que son consideradas medios formativos	<ul style="list-style-type: none"> - Realizan acciones motrices demostrando seguridad. - Realizan ejercicios saltando, utilizando un pie, dos pies juntos. - Corren con los brazos hacia arriba, adelante, atrás, etc. - Saltan hacia adelante, hacia atrás. - Saltan sobre obstáculos. - En fila caminan siguiendo las líneas del piso. - Lanzas pelotas de trapo hacia arriba - abajo. - Jugamos a las carreras libres, obstáculos. - Realizamos ejercicios de relajación. - Corren distancias cortas. - Corren distancias largas. - Trepan, reptan. - Se desplazan siguiendo flechas. - Realizan ejercicios de motricidad fina: ensartado, pasado, embolillado, enrollado, rasgado. - Realizan el repaso de una silueta. - Recortan y pegan una figura.
C	1. Comprende y produce textos orales	1.1 Escucha activamente diversos textos orales.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende indicaciones que se le da. - Parafrasea (repite lo escuchado) la historia de un cuento que ha escuchado respetando el orden. - Comunica lo comprendido de un texto oral siguiendo un orden temporal acompañándolo con gestos y movimientos.
		1.3 Infiere el significado de los textos orales.	<ul style="list-style-type: none"> - Describe características de personajes de imágenes.
	2. Se inicia a la lectura	2.2 Expresa con claridad sus ideas.	<ul style="list-style-type: none"> - Pronuncia correctamente las palabras. - Se expresa con claridad. - Comunica ideas, sentimientos y necesidades de forma coherente. - Maneja un vocabulario acorde con su edad.
	3. Se inicia a la escritura	3.4 Infiere el significado de los textos escritos.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende el contenido de un texto, imagen o señal. - Dice con sus propias palabras lo que ha comprendido del texto. - Representa mediante el dibujo lo comprendido del texto leído por el adulto.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
	4. Crea proyectos de lenguaje artísticos	4.1 Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas.	<ul style="list-style-type: none"> - Canta utilizando gestos y movimientos al hablar. - Representa ideas y sentimientos a través del dibujo. - Nombra sus producciones.
		4.2 Percibe con sensibilidad el entorno natural, sus producciones.	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa de forma oral lo que le gusta o disgusta de sus producciones. - Opina sobre las producciones de sus compañeros.
M	1. Construye la noción de cantidad	1.2 Comunica y representa ideas matemáticas.	<ul style="list-style-type: none"> - Agrupan objetos por el color, forma y tamaño utilizando un criterio. - Clasifican figuras geométricas por color, tamaño y forma. - Escriben y reconocen los números hasta el 10. - Realizan conteo verbal hasta el 10. - Realiza conteo con objetos de manera secuenciada. - Reconoce el número anterior y posterior. - Realiza seriación hasta con 5 objetos.
	2. Establece relaciones de cantidad	2.1 Matematiza situaciones.	<ul style="list-style-type: none"> - Realizan secuencias p - Realizan secuencias p - Realizan secuencias p - Realizan seriación por creciente y decreciente elementos. - Realizan seriación por grosor con 5 elementos. - Realizan seriación por longitud con 5 elementos. - Realizan seriación por cantidad con 5 elementos. - Realizan secuencias por color, forma y tamaño.




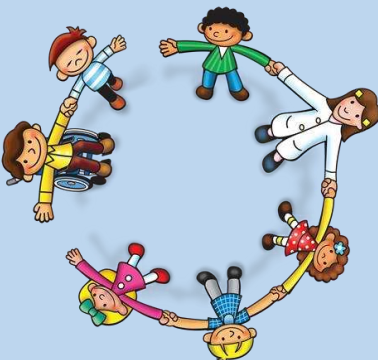
SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:


SESIÓN N° 1



¡Qué bueno es estar en mi jardincito!



MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>Periodo de Adaptación</p> <p>¡Bienvenidos al jardincito!</p> 	<p>Actividades de Adaptación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Previamente nos reuniremos con los PPF para acordar las actividades que realizaremos para nuestro primer día de clases, ya que deberán quedarse con sus pequeños y confeccionar una corona con materiales que deberán traer de casa.- Damos la bienvenida a nuestro grupo de niños y PPF en el patio. <p>Dinámica “A buscar el nombre de mi hijo”:</p> <ul style="list-style-type: none">- Con ayuda de uno de los padres tenemos listos los solaperos que preparamos para los niños.- Pedimos que se coloquen en círculo con sus niños.-  <ul style="list-style-type: none">- Colocamos los solaperos al revés de manera desordenada en el cuello de los padres y explicamos que deberán buscar el nombre de sus niños, mientras ellos esperarán sentados en el círculo.- Al encontrar sus nombres tomarán el solapero y se colocarán detrás de sus hijos esperando para que la maestra se los coloque a cada niño.- Vamos por cada lugar y le colocamos a los niños su solapero llamándolos por su nombre, les damos un beso y un abrazo con palabras cariñosas.- Les pedimos que todos los días traigan su solapero para venir al jardín	<p>Solaperos</p> <p>Sillas Trono Materiales</p>

<p>Rutinas</p>	<p>Dinámica “Nuestros hijos los reyes”:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pasamos al salón en donde solamente habrán sillas al contorno. - En el centro colocaremos una silla decorada llamativamente a manera de trono. - Se invita a cada padre junto a su niño por turnos a sentarse en la silla del rey. - Cada padre presentará a su hijo, mencionando las características más bonitas que posee y cuanto lo quiere y terminará diciendo “por eso mi hijo es mi rey”, se les toma la fotografía del recuerdo. - Culminada la presentación cada padre de familia confeccionará una corona para su hijo y se la colocará. - Salimos al patio con las sillas y al contorno de las mesas se confeccionaran las coronitas con los materiales que trajeron de casa. <p>Actividades Permanentes de Salida:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despedimos a nuestros niños agradeciéndoles por haber venido y le decimos que mañana los esperamos. - Se entrega a cada niño una sorpresita elaborada por la docente como bienvenida. <p>Salida.</p>	<p>Sorpresas</p>
<p>Rutinas</p>	<p>Actividades permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recibimos a los niños con cariño llamándolos y los invitamos a sentarse. - Se sientan sobre las alfombras en el lugar que prefieran formando una ronda. - Aprenderemos una canción cortita para saludarnos: <div data-bbox="592 1301 1051 1462" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Hola, hola, nos decimos hola, Yo estoy bien y espero que tú también. Hola, hola, yo te digo hola</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Cantamos junto con los niños dando palmadas. <div data-bbox="735 1525 963 1861" style="text-align: center;">  </div>	<p>Alfombra</p> <p>Canción https://www.youtube.com/watch?v=6EEpod6138I</p>

EVALUACIÓN:

- **Técnica:** Observación
- **Instrumento:** lista de Cotejo

LISTA DE COTEJO

Aula :

Fecha :

N°	Nombres del estudiante	Área:	
		Competencia:	
		Capacidad:	
		Desempeño:	
		Propósito de la sesión:	
		SI	NO



SESIÓN N° 2



¡Conociendo los nombres de nuestros amiguitos!



MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>Periodo de Adaptación</p> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> </div>	<p>Actividades de Adaptación:</p> <p>Dinámica “Mis amigos son valiosos”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizamos esta pequeña dinámica para trabajar el valor del mes que es “La amistad”. - Escuchan o ven un pequeño cuento sobre la amistad. - Comentamos cómo se sentía el perrito del cuento porque los otros compañeros lo molestan. - Preguntamos ¿Cómo se sentirían si les pasara lo mismo? - Proponemos trabajar el valor de la amistad siendo buenos amigos y cuidándose entre sí. - Dibujan cómo es para ellos el valor de la amistad. - Compartimos en asamblea lo que piensan sobre la amistad y que representaron en sus dibujos. <p>Dinámica “Rompiendo el hielo con abrazos musicales”:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salimos al patio con la grabadora y música divertida. - Dejamos que los niños se desplacen libremente por el patio bailando al ritmo de la música y cuando esta se detiene dan un abrazo de bienvenida a cualquiera de sus compañeros. - La música vuelve a sonar y los niños vuelven a desplazarse por diferentes lugares. Cada vez que se detiene la música abrazan al compañero que está más cerca hasta lograr que se forme un círculo y todos estén abrazados. - Para hacerlo más divertido podemos hacer algunas variaciones en las consignas. - Por ejemplo, decimos: ¡Ahora den un abrazo fuerte como el de un oso!” y luego ¡Un abrazo suave como globo un abrazo saltando como canguros, un abrazo entre desmayados, un abrazo con cosquillas, un abrazo llorando, un abrazo al revés, un abrazo de puntitas de pies, etc. <p>Hacemos un dragón de los amigos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Previamente elaboramos en casa la cabeza, ala y cola. - Preguntamos a los niños si saben qué es un dragón y cómo es. - Según sus saberes dialogamos sobre este animal y algunas de sus características: colores, forma, etc. <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> </div>	<p>Video cuento https://www.youtube.com/watch?v=a96Xx_6emVk</p> <p>Papel Lápiz Plumones</p> <p>Grabadora CD</p> <p>Cartulinas Plumones Tijeras Goma</p>

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
	<ul style="list-style-type: none"> - Proponemos hacer un “dragón de los amigos” en el que colgaremos nuestras fotografías y así saber que todos somos amigos y siempre estaremos unidos. - Entregamos la plantilla para cada niño, la decoran, pegan sus fotografías y escriben sus nombres como puedan (pueden copiarlo del solapero). <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - En asamblea los niños mostrarán sus trabajitos y se irán presentando diciendo su nombre y los demás repetimos el nombre del compañerito. - Luego del diálogo, entregamos a cada niño un fasteners y buscan su propia parte del dragón. - Unimos por los costados para que cada pieza queden articuladas. - Colocamos las patitas y la cola para terminar el trabajo. - Los niños escogen el lugar en donde colocaremos al dragón. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre la actividad y cómo se sintieron. 	<p>Stickers</p> <p>Plantillas Fasteners</p>

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p data-bbox="188 577 335 607">Evaluación</p> <p data-bbox="188 1469 421 1565">Rutinas de Aseo, Refrigerio y Recreo</p>	<div data-bbox="493 528 1211 566" style="background-color: white; width: 450px; height: 17px; margin-bottom: 10px;"></div> <p data-bbox="496 577 1015 607">Actividad de Evaluación Lista de Cotejo:</p> <ul data-bbox="496 618 938 647" style="list-style-type: none"> - Evaluamos durante este momento: <ol data-bbox="496 656 868 685" style="list-style-type: none"> 1) Actitud hacia el Trabajo: <ul data-bbox="496 689 1145 853" style="list-style-type: none"> * Persiste a pesar de la dificultad de la tarea. * Mantiene su interés constante por el trabajo que realiza. * Se esfuerza por realizar bien su trabajo. * Es capaz de adecuarse a cambios de actividades. <ol data-bbox="496 857 847 887" style="list-style-type: none"> 2) Confianza en sí mismo: <ul data-bbox="496 891 1203 1064" style="list-style-type: none"> * Realiza su trabajo sin la aprobación constante de un adulto. * Realiza su trabajo con originalidad (no copia de otros). * Es capaz de tomar decisiones respecto a tareas y actividades que le son propuestas. <ol data-bbox="496 1068 783 1097" style="list-style-type: none"> 3) Hábitos de trabajo: <ul data-bbox="496 1102 1150 1211" style="list-style-type: none"> * Realiza su trabajo en un tiempo prudencial. * Realiza su trabajo organizándose, sigue un orden. * Trabaja con limpieza. <ol data-bbox="496 1216 671 1245" style="list-style-type: none"> 4) Atención: <ul data-bbox="496 1249 1203 1458" style="list-style-type: none"> * Se concentra en la tarea cuando trabaja en grupo. * Se concentra en la tarea o actividad cuando trabaja individualmente * Se muestra interesado por los diversos estímulos que hay en el entorno, focaliza su atención y realiza la tarea. <ul data-bbox="496 1462 1208 1816" style="list-style-type: none"> - Formamos dos columnas una de niños y otra de niñas y agarrados de la mano nos dirigimos a los servicios higiénicos. - Ingresamos a los SS.HH. y mostramos cuáles son de niñas y cuáles de niños explicando su correcta utilización. - Colocamos los carteles respectivos en cada baño. - Se lavan las manos con agua y jabón. - Sacan su lonchera y colocan sus alimentos sobre la mesa. - Agradecemos a Dios con la siguiente oración: 	<p data-bbox="1243 618 1417 714">Lista de cotejo Registro de observación</p> <p data-bbox="1243 1505 1369 1731">SSH Jabón Toalla Loncheras Alimentos Juegos</p>

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
Evaluación	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; background-color: #f4a460; padding: 10px; margin-bottom: 10px; text-align: center;"> <p><u>Oración de los Alimentos</u></p> <p>Bendice Señor, a mi papito y a mi mamita, que con cariño me envían esta loncherita,</p> <p>Prometo que todo voy a comer y</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Cantamos la canción de los alimentos: <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; background-color: #76b82a; color: white; padding: 10px; margin-bottom: 10px; text-align: center;"> <p><u>Canción de los Alimentos</u></p> <p>Mi loncherita voy a comer, Que mi mamita me preparó, Muy nutritiva y rica es,</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué alimento trajeron y por qué les gusta. - Nombran aquellos que son nutritivos y los que no lo son. - Guardan sus loncheras y salen a jugar. <p>Actividad de Evaluación Lista de Cotejo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluamos durante este momento: <p>Hábitos de higiene y cuidado del cuerpo:</p> <p>1) Aseo:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Se lava las manos utilizando el jabón y agua correctamente. * Utiliza adecuadamente la toalla al secarse las manos. * Utiliza los servicios higiénicos de manera autónoma. * Su aseo personal es bien llevado. * Viste correctamente. <p>2) Alimentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Su lonchera contiene alimentos nutritivos. * Utiliza correctamente los utensilios de comer. * Al comer no derrama los alimentos. * Es autónomo al comer sus alimentos. * Reconoce alimentos nutritivos y no nutritivos. * Nombra algunos alimentos de su preferencia. <p>3) Cuidado Personal:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Respeta las normas de juego. * Se integra a un grupo durante el juego. * Demuestra control de emociones. * Cuida y protege su cuerpo durante el juego. 	<p>Oración</p> <p>Canción</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Registro de observación</p> <p>Agua</p> <p>Jabón</p> <p>Toalla</p> <p>Lonchera</p> <p>Utensilios para comer</p> <p>SSHH</p> <p>Papel higiénico</p>

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
Desarrollo	<p>Actividad de Juego motor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el patio jugamos a “El Rey Manda”. - Presentamos una corona e indicaremos que al que le toque ser rey se la pondrá y luego la pasará a sus otros compañeros. - Invitamos a un niño para que sea el primer rey y nos dé una orden para que movamos el cuerpo. - Así saldrán varios niños a dar sus consignas. - Jugamos al espejo en parejas, indicando que uno será el espejo y el otro será el que tocará las partes del cuerpo que será imitado por el espejo. - Luego hacemos el inventario del cuerpo utilizando un muñeco de trapo. - Se les cuenta que este muñequito se llama “Tito” y que no conoce su cuerpo, por ello necesita de nuestra ayuda para aprender sus partes. - Los niños irán mencionando las partes del cuerpo empezando desde la cabeza hasta llegar a los pies. Tratamos de que nombren las partes finas que son las que más desconocen. - Mientras los niños las nombran vamos tomando nota en un papelote que tendrá la silueta de un cuerpo y en el escribimos las partes que van nombrando. - Al terminar hacemos un recuento de las partes que nombraron, leyendo junto con ellos el papelote. - Para terminar la actividad hacemos una ronda cantando una canción. 	<p>Corona</p> <p>Muñeco de trapo Canción Papelote Plumones</p>
Evaluación	<p>Actividad de Evaluación Lista de Cotejo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluamos durante este momento: Noción del Esquema Corporal: <ul style="list-style-type: none"> * Reconocen las partes gruesas de su cuerpo. * Reconocen las partes finas de su cuerpo. * Se tocan las diferentes partes de su cuerpo y los nombran correctamente. * Realizamos un inventario del cuerpo nombrando las partes de él en orden, de la cabeza a los pies. 	<p>Lista de cotejo Registro de observación</p>
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Salida:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Despedimos a nuestros niños cantando la canción: <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%; background-color: #ADD8E6;"> <p>Adiós hasta mañana</p> <p>Adiós hasta mañana, adiós, adiós, Ha sido lindo verlos, verlos hoy, Ha sido lindo verlos, verlos hoy, Adiós hasta mañana, adiós, adiós,</p> </div>	<p>Canción https://www.youtube.com/watch?v=6EEpod6138I</p>

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
	Nota: Para mañana solicitamos nos envíen un juguete de casa de la preferencia de su niño. Salida.	

EVALUACIÓN:

- **Técnica:** Observación
- **Instrumento:** lista de Cotejos



LISTA DE COTEJO

Aula :

Fecha :

N°	Nombres del estudiante	Área:		
		Competencia:		
		Capacidad: • •		
		Desempeño:		
		Propósito de la sesión:		
		SI	NO	

SESIÓN N° 03



¡JESÚS Y SUS DISCÍPULOS EN LA ÚLTIMA CENA!



MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>Rutinas</p> <p>Preparación para la escena</p>	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Damos la bienvenida a los niños. - Formación. - Saludo a Dios. - Saludo a la bandera. <p>Actividad de Juego Libre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dejamos al alcance de los niños diversos materiales para que los niños jueguen libremente. - Entregamos hojas y crayones para que representen lo que hicieron en sus juegos. - Socializamos y comentamos sus experiencias. <ul style="list-style-type: none"> - Mientras los niños juegan llamamos a los niños que les tocó disfrazarse para hacer la pequeña escenificación. - Les indicamos que solo deben seguir lo que dice la pauta: <ul style="list-style-type: none"> * Leemos que Jesús se encontró con sus discípulos que eran 12. * Se sentaron en una mesa alrededor de Jesús. * Jesús les dijo que esta sería la última cena, pues iba a morir en la cruz. * Todos comieron el pan y bebieron el vino. - Aquí terminamos la escena. <p>Intención Pedagógica del Día:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vivenciar el inicio de la Semana Santa. - Utilizan el cartel del calendario. 	<p>CD Bandera</p> <p>Bloques Cubos Rompecabezas Etc.</p> <p>Disfraces Biblia Mesa Pan Copón</p> <div data-bbox="1241 1279 1449 1496" style="text-align: center;"> </div>
<p>Ver</p> <p>¡Jesús cena con sus discípulos!</p>	<p>Actividad de Religión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colocamos en la puerta un crucifijo con una cinta morada. - Preguntamos ¿Saben por qué he colocado este crucifijo? ¿Quién está en él? ¿Por qué crucificaron a Jesús? - Decimos que esta semana celebramos la Semana Santa en la que recordamos el sufrimiento de Jesús por amor a nosotros. - Para ello escucharemos estos días 3 historias importantes y que nos harán conocer cuanto Jesús nos ama. - Los niños salen un momento del salón mientras ubicamos a los niños que participaran en la escena. - Afuera decimos a los niños que hoy vamos a conocer un pasaje de la Biblia sobre Jesús y sus amigos los discípulos. 	<p>Crucifijo Biblia</p>

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
	- También les entregamos algunos pancitos para que oren en casa a la hora de compartir los alimentos.	

EVALUACIÓN:

- **Técnica:** Observación
- **Instrumento:** lista de Cotejo

LISTA DE COTEJO

Aula :

Fecha :

N°	Nombres del estudiante	Área:	
		Competencia:	
Capacidad:		
Desempeño:		
Propósito de la sesión:		
		SI	NO

SESIÓN N° 04



¡JESÚS MUERE EN LA CRUZ POR AMOR A NOSTROS!



MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGÓGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>Rutinas</p> <p>Preparación para la escena</p> <p>Ver</p> <p>¡Jesús muere en la cruz por amor a nosotros!</p> <p>Juzgar</p>	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de Rutina. - Hacemos el control del cartel del calendario y de cumpleaños. <p>Actividades Tranquilas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colocamos diversos cuentos, libros, revistas y alfombras sobre el piso. - Invitamos a los niños a hacer lectura de los textos a su libre elección. - Socializamos y comentan sobre la información que encontraron en los diferentes textos, cuales leyeron y qué les gustó más. - Realizamos la misma pauta de ayer para dar un breve ensayo con los niños que hoy representarían la escena. <ul style="list-style-type: none"> * Jesús es apresado por los soldados. * Es azotado y le colocan la corona de espinas. * La virgen y María Magdalena lloran. * Jesús es crucificado y muere. - Aquí terminamos la escena. <p>Intención Pedagógica del Día:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer sobre el amor de Jesús para con nosotros. - Elaboran el cartel de cumpleaños. <p>Actividad de Religión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Salimos al patio para ver la escenificación de los compañeritos. - Narramos el pasaje bíblico Lucas 23, 26-49 Nuevo Testamento. (abreviamos) - Los niños van representando lo ensayado con nuestra ayuda. - Después de narrar la muerte de Jesús hacemos un momento de silencio. - Preguntamos ¿Cómo se sienten con la muerte de Jesús? ¿Por qué murió? - Explicamos que ÉL hizo un sacrificio por amor a nosotros pues las personas se habían portado tan mal, porque pegaban a sus amigos, robaban, se habían convertido en malas personas. - Entonces Dios vio que para salvarnos enviaría a su hijo Jesús a morir en la cruz. - Presentamos un papelote dividido en 2 recuadros y decimos a los niños que vamos a anotar cuales son las cosas malas que hacemos y que lastiman a Jesús y lo ponen muy triste. - Los niños van nombrando las acciones que crean que son malas, por ejemplo: decir mentiras, pegar a los compañeritos, no obedecer, etc. 	<p>Textos variados</p> <p>Dramatización</p> <p>Disfraces Biblia Cruz</p> <p>Papelote Plumones</p>

<p>Actuar</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Terminamos y leemos todo lo que ellos dictaron. - Decimos que ahora al lado derecho vamos a anotar qué debemos hacer para corregir lo malo, por ejemplo si dice pegar al amiguito, entonces ¿qué es lo bueno que debemos hacer? cuidar a los compañeritos, o si cuando hago algo malo, debo pedir perdón y así sucesivamente. - Hacemos la promesa de que debemos cambiar todas las malas acciones por las buenas y así haremos feliz a Jesús. - Proponemos a los niños hacer nuestro propio crucifijo para llevar a casa, para que lo pongan en la cabecera de su cama. - Entregamos los materiales para su elaboración. - Realizan el trabajo: <ul style="list-style-type: none"> * Pegan sobre la tela o cartulina los bajalenguas. * Modelan en plastilina el cuerpo de Jesús y sus clavos. * Pegan la plastilina a los bajalenguas con silicona para que no se despegue y dejan secar * O de preferencia utilizar silicona caliente para que nosotras les ayudemos a pegar y seque más rápido. 	<p>Tela o cartulina café Lana Bajalenguas Plastilina Silicona</p>
<p>Rutinas</p> <p>Desarrollo</p> <p>¡Elaboramos nuestro cartel de cumpleaños!</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comparten con sus compañeros sus trabajos. <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>Actividad de la Sesión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Previamente preparamos un mandil de papel craft bien adornado con una torta de cumpleaños en el medio y dentro del bolsillo las fotografías de todos los niños y un papelote bien decorado en el que pegaran las fotos de su cumpleaños. 	<p>Mandil de papel craft Figuras Papel crepé Goma Fotografías</p>
	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; background-color: #f4a460; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Cumpleaños feliz</p> <p>Cumpleaños feliz, En el día de hoy, Te deseamos a ti,</p> </div>	<p>Canción</p>

- Preguntamos ¿Cuándo cantamos esta canción? ¿Saben cuándo es su cumpleaños?
- Pedimos que adivinen qué es lo que hay en el bolsillo del mandil.
- Después de escuchar sus respuestas les mostramos las fotografías que guardamos en el bolsillo.
- Explicamos que la maestra irá sacando una a una sus fotografías y al niño que le toque saldrá a delante a decirnos qué día y que mes es su cumpleaños.
- Mientras los niños van diciendo el mes, iremos pegando sus fotografías en los meses del año de nuestro calendario tratando de amontonarlas.
- Los niños nos comentan mostrando la fotografía que trajeron que acostumbran hacer en los cumpleaños y cuantos años cumplieron en la foto, al terminar van pegando sus fotos en el panel que preparamos.
- Terminada la actividad, preguntamos ¿Están bien nuestras fotografías ahí? ¿Se ven todas las fotografías? ¿Qué podemos hacer?
- Cómo los niños ya traen saberes del año pasado, propondrán hacer un cartel de cumpleaños o los dirigimos para que lo hagan.
- Presentamos los materiales con los que trabajaremos.
- Pegan sus fotografías en los bajalenguas y les ayudamos a escribir el día de su cumple debaio de la foto.



Panel
Fotografías
Cartel

- Luego doblamos los sobres en el papel o cartulina de colores y adornan creativamente.
- Escribimos los nombres de cada mes en la parte delantera de los sobres (escribimos el nombre y ellos copian de un papel).
- Pegan los sobres en los marcos o espacios ya señalados para cada sobre, ubicando el nombre del espacio igual al del sobre.
- Presentamos el cartel terminado y lo pegamos en el aula.
- Como cada niño ya sabe en qué mes es su cumpleaños, vamos llamando por cada mes y ellos colocarán dentro de los sobres sus bajalenguas.
- Finalmente leemos los nombres que cumplen años en cada mes y vamos comentando las coincidencias de mes con sus compañeros.
- Sacan las hojas del calendario del mes que trajeron y marcan la fecha de su cumple.
- Buscan en el cartel del calendario dónde está su mes de cumple y cuantos meses faltan para llegar a ese mes identificando el texto igual al de su calendario.
- Hacemos un recuento de lo trabajado durante el día.

Papel de colores
Goma
Stickers
Bajalenguas
Plumones
Cartulina
corrugada

Cartel

Rutinas	Actividades Permanentes de Salida: - Acciones de rutina. Salida.	Hojas Plumones
---------	--	-------------------

EVALUACIÓN:

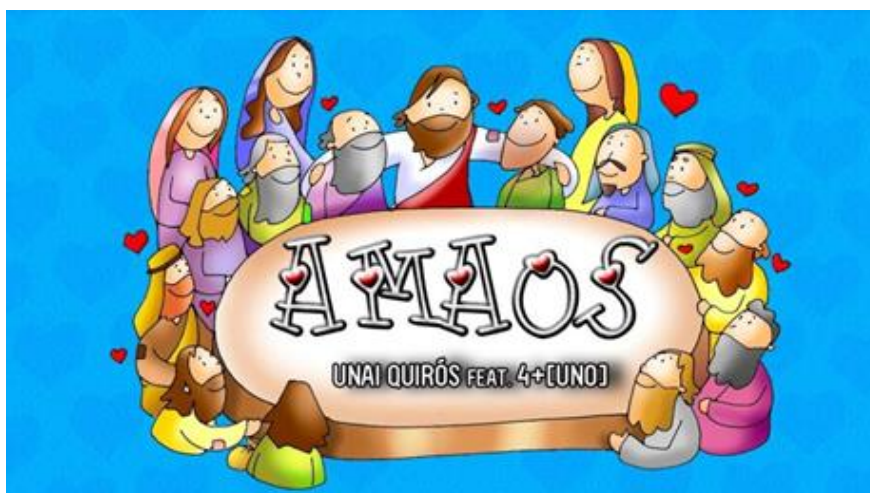
- **Técnica:** Observación
- **Instrumento:** lista de Cotejos



ANEXO:

JUEVES SANTO

JESÚS EN SU ÚLTIMA CENA

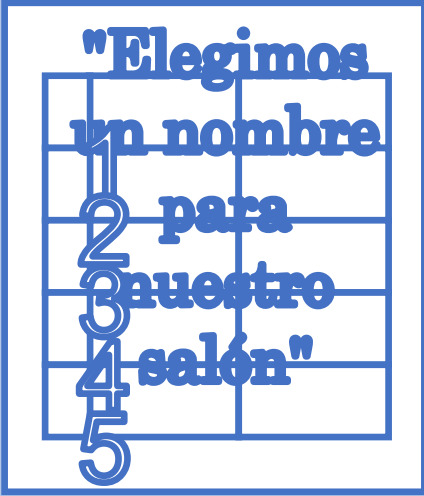


LISTA DE COTEJO

Aula :

Fecha :

N°	Nombres del estudiante	Área:	
		Competencia:	
		Capacidad: • •	
		Desempeño:	
		Propósito de la sesión:	
		SI	NO

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS						
<p>Rutinas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - De regreso al aula preguntamos a los niños ¿Qué podemos hacer para que nuestra aula esté ordenada? ¿Qué debemos hacer? ¿Todas las cosas deben estar juntas? ¿En qué lugar las pondremos? ¿Cómo le llamaremos a esos lugares? ¿Qué nombre le pondremos a nuestra aula? etc. - Planificamos el proyecto con los niños en un papelote. <table border="1" data-bbox="592 620 1139 725" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th style="padding: 2px;">¿Qué haremos?</th> <th style="padding: 2px;">¿Cómo lo haremos?</th> <th style="padding: 2px;">¿Qué necesitamos?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> - Después de la planificación proponemos a los niños elegir un nombre para nuestro salón. <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  <p>The poster features a 5x3 grid. The text is arranged as follows: 'Elegimos' at the top, 'un nombre' in the first row of the grid, 'para' in the second row, 'nuestro' in the third row, and 'salón' in the fourth row. On the left side of the grid, the numbers 1 through 5 are written vertically, corresponding to the rows.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos un papelote en el que colocaremos 5 propuestas (una por cada mesa) y votaremos para elegir el nombre que llevará nuestra aula. - Damos un momento a los niños para que elijan un nombre por grupos. - Los niños hacen sus propuestas y las anotamos en el papelote. - Realizamos la votación y leemos el nombre ganador. - Aplaudimos y felicitamos al grupo que ganó. - Elaboramos en papelote el nombre que ganó y los niños lo decoran en el piso utilizando diversas técnicas. - Colocamos el rótulo en la fachada de nuestro salón y todos aplaudimos. 	¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?				<p>Celular</p> <p>Papelote Plumones</p>
¿Qué haremos?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitamos?						
	<p>Actividades Permanentes de Salida:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>Salida.</p>							

EVALUACIÓN:

- **Técnica:** Observación
- **Instrumento:** lista de Cotejos

CUADERNO DE CAMPO

Nombre del niño(a) :

Aula:

Fecha :

Propósito de la sesión:
Área
Competencia
Desempeño

N°	Nombres y Apellidos	Evidencias
01		
02		
03		
04		
05		
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		

19		
20		
<p>INTERPRETACIÓN EN RELACION AL DESEMPEÑO:</p> <p>.....</p> <p>.....</p>		

REFLEXIÓN DOCENTE EN RELACIÓN A LA ACTIVIDAD EN TODA EL AULA

.....

.....

LISTA DE COTEJO

Aula :



Fecha :

N°	Nombres del estudiante	Área: Competencia: Capacidad: • • Desempeño: Propósito de la sesión:	
		SI	NO


SESIÓN N° 6



¡Experimentando con nuestro sentido de la vista!

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>Rutinas</p> <p>¡Experimentando con nuestro sentido de la vista! INICIO</p>	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none">- Damos la bienvenida a los niños.- Formación.- Saludo a Dios.- Saludo a la bandera.- Marcha alrededor del patio. <p>Actividad de Desarrollo de la Unidad: Despertando el Interés:</p> <ul style="list-style-type: none">- Salimos al patio y colocamos carteles volteados con los sentidos. Debe haber un cartel para cada niño.- Preguntamos ¿Qué habrá detrás de esos carteles?- Invitamos a los niños a que cojan uno vean de qué se trata.- Nombran lo que observan y pedimos que se los coloquen en la parte del cuerpo que corresponde. <div style="display: flex; justify-content: space-around;"></div> <ul style="list-style-type: none">- Juegan intercambiando los carteles.- Preguntamos ¿Cuál será el tema que trabajaremos esta semana?- Luego se colocan pañoletas amarradas tapándose los ojitos.- Se distribuyen por diferentes partes del patio y pedimos que busquen a algún compañero pero con cuidado de no golpearse.- Se descubren y ven si es el compañero que buscaban o si no lo pudieron encontrar. <p>Reto o Conflicto:</p> <ul style="list-style-type: none">- ¿Qué sentido utilizamos para ver? <p>Conocimiento de los Aprendizajes:</p> <ul style="list-style-type: none">- Hoy vamos a aprender sobre nuestro sentido de la vista. <p>Recojo de saberes Previos:</p>	<p>CD Bandera</p> <p>Carteles</p> <p>Pañoletas</p>

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué es la vista? ¿Cuál es el órgano del sentido de la vista? ¿Cómo son los ojos? ¿Es importante poder ver, por qué? ¿Quiénes no pueden ver? <p>Nuevo Conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con ayuda de espejos observan cómo son sus ojos, que partes tienen, las nombran. - Dibujan en sus pizarras con plumones sus ojos mientras los ven en el espejo. - Ven imágenes de internet de ojos de diferentes animales, adivinan a cual pertenecen y comparan con los suyos (Podemos imprimir tarjetas) - Explicamos que el sentido de la vista, a través de los ojos, nos permite ver todo lo que nos rodea: animales, plantas, personas, objetos y así saber qué forma tiene, cómo son, de qué color o tamaño son. - Colocamos cajas con diferentes objetos que pueden ser utilizados con el sentido de la vista. - Los niños escogen en qué lugar trabajarán: aula, patio, jardín y juegan a ver con los materiales propuestos. - En asamblea nos comentan sus experiencias con estos materiales y lo que pudieron ver. - Utilizando los lentes del Módulo de Ciencia del MED describen de qué color ven las cosas. - Intercambian las lupas y describen cómo cambia la visión. <p>Construcción del aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Para qué sirve el sentido de la vista? <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Forman grupos y a cada uno se le entrega tarjetas con ojos de animales y de personas, en un papelote clasifican a la derecha las que son de animales y a la izquierda los de personas. - Se organizan en asamblea y dialogan sobre la utilidad de este sentido, luego salen a exponer sus ideas. - Reforzamos con ayuda de tarjetas, los cuidados que debemos tener con este sentido: (ampliar) - Trabajamos las fichas del libro sobre el sentido de la vista. <div data-bbox="638 1688 1038 1989" style="text-align: center;"> </div>	<p>Espejos Pizarra Plumón Imágenes http://www.imagui.com/a/imagenes-ojos-de-animales-cqepoKg4d</p> <p>Tarjetas</p> <p>Cajas Celofán Vidrios Vaso con agua Largavistas Lentes MED Fracos con lupa, etc.</p> <p>Tarjetas Papelotes Goma</p> <p>Tarjetas</p>

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>CIERRE:</p> <p>Rutinas</p> <p>¡Movemos nuestro imitando animalitos! Antes</p> <p>Desarrollo</p>	<p>Recuento de lo Aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció. <p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En que tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? <p>- Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>TALLER PSICOMOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Delimitamos el espacio en donde trabajaremos. - Establecemos las normas durante el juego. - Para el calentamiento colocamos una caja con diferentes juguetes. - Los niños toman uno e inventan movimientos con él. - Presentamos el material de trabajo: aros <p>- Explicamos que jugaremos a correr de imitando a algunos animalitos que caminan de 4 patitas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colocamos los aros sobre el piso formando dos filas largas. - Los niños pasarán en cuadrupedia sin pisar los aros diciendo qué animal imitan y haciendo el sonido que este hace. - Primero de forma lenta para que puedan coordinar los movimientos. - Luego lo harán aumentado la velocidad. 	<p>Fichas</p> <p>Caja Juguetes</p> <p>Aros</p> <p>Cuerpo Onomatopeyas</p> <p>Tizas</p>

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>Cierre</p> <p>¡Hacemos un caleidoscopio! Inicio</p> <p>Exploración del Material</p> <p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Para relajarse entregamos a cada niño una tiza. - Dibujan un cuadrado grande en el que quepan. - Se colocan dentro de la figura con los pies separados a los extremos y flexionan el cuerpo hacia adelante, hacia atrás, a un costado y al otro, mientras inhalan y exhalan. - Guardamos los materiales. - Verbalizamos lo realizado. - En hojas dibujan lo que más les gustó de la actividad. <p>TALLER GRÁFICO PLÁSTICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nos sentamos y formamos asamblea. - Traemos de casa ya elaborado, un caleidoscopio. - Decimos a los niños que hemos traído un aparato mágico que hace ver muchos colores a la vez. - Preguntamos ¿Qué creen que puede ser? - Presentamos el caleidoscopio casero e invitamos a los niños a que observen que hay dentro de él. - Comentamos qué vieron y si les gustó o no. - Motivamos a los niños a construir uno propio para mostrarle a su familia. - Recordamos las normas para el trabajo y cuidado de los materiales. - Presentamos los materiales con los que trabajaremos: CD, plumones, tijeras, cinta y cartulina. - Exploran de manera libre los materiales. - Explicamos el procedimiento: <ul style="list-style-type: none"> * Cogemos el CD y dibujamos tres rectángulos de 7cm de largo x 3 cm de ancho. (Solicitamos envíen de casa los CD dibujados) * Recortamos los rectángulos dibujados con las tijeras. * Unimos con cinta los tres rectángulos haciendo un triángulo. * ¡Ya tenemos nuestro caleidoscopio! * Pegamos una cartulina para forrarlo y decoramos con los plumones de colores. <div data-bbox="576 1621 1182 1957" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Juegan sus caleidoscopios. 	<p>Papel Lápiz Plumones</p> <p>Caleidoscopio</p> <p>Materiales</p> <p>Imágenes del Caleidoscopio http://experinventos.blogspot.pe/2015/06/experinventan-un-caleidoscopio.html</p>

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>Verbalización</p> <p>Rutinas</p>	<p>- Dialogamos sobre la actividad que realizamos.</p> <p>- Preguntamos ¿Con qué sentido debemos utilizar el caleidoscopio?</p> <p>- Los niños expresan cómo se sintieron durante el trabajo.</p> <p>Actividades Permanentes de Salida:</p> <p>- Acciones de rutina.</p> <p>Nota: Para mañana solicitamos que los niños traigan un par de guantes de cualquier material.</p> <p>La docente traerá una crema para echar en las manos a los niños.</p> <p>Salida.</p>	

EVALUACIÓN:



- **Técnica:** Observación
- **Instrumento:** lista de Cotejos

SESIÓN N° 7



¡La piel, mi sentido del tacto!



MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>¡La piel, mi sentido del tacto!</p> <p style="text-align: center;">INICIO</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>Actividad de Desarrollo de la Unidad:</p> <p><i>Despertando el Interés:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos a los niños que saquen los guantes que trajeron y se los pongan. - Colocamos sobre las mesas objetos con diferentes texturas y algunas temperaturas. - Invitamos a los niños a tocarlas y sentirlas. - Preguntamos ¿Qué sintieron cuando tocaron las cosas? ¿Cuál estaba caliente? ¿Cuál era áspera? etc. <p><i>Reto o Conflicto:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Con qué sentido podemos sentir las texturas y temperaturas de las cosas? <p><i>Conocimiento de los Aprendizajes:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Hoy vamos a aprender sobre nuestro sentido del tacto. <p><i>Recojo de saberes Previos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Cuál ese sentido? ¿Cómo es? ¿En qué parte del cuerpo se encuentra? ¿Qué forma tiene? ¿De qué color es? ¿Cuál parte de nuestro cuerpo utilizamos más para tocar las cosas? <p><i>Nuevo Conocimiento:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pedimos que se quiten la chompa, mandil o casaca y se queden en polo con las mangas remangadas. - Observan cómo es la piel de sus brazos, si tienen poros, bellos, si es lisa o arrugada, qué color tiene. - Se descubren algunas otras partes del cuerpo, observan y comentamos. - Con las lupas del MED observan los poros y bellos de la piel. - Realizamos diferentes experiencias para sentir con la piel: <ul style="list-style-type: none"> * En parejas se pellizcan los brazos para ver qué sensación sintieron. * Con las manos sienten diferentes texturas de objetos que están en el aula y fuera de ella. * Se colocan los guantes que trajeron y tocan la cara del compañero, luego se los quitan y vuelven a tocarla. Comparan cómo sintieron con guantes y cómo sin ellos. 	<p>Guantes</p> <p>Objetos variados con texturas</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>Piel</p> <p>Objetos</p> <p>Guantes</p> <p>Alfombra</p> <p>Agua</p> <p>Botellas</p> <p>Agua fría y caliente</p> <p>Lupas</p>

<p>CIERRE:</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Caminan con medias y descalzos sobre el piso del aula, sobre una alfombra, sobre papel y comparan las sensaciones. * Colocan una bolsa sobre sus piernas y se rosean unas gotas de agua, luego se remangan el pantalón y rosean nuevamente el agua, describen las sensaciones. * En parejas se rascan la espalda sobre la ropa y después directamente, expresan la sensación. - Colocamos en una mesa objetos que fríos y calientes mezclados. - Pedimos que los agrupen según su temperatura. <ul style="list-style-type: none"> * Colocan estos objetos en sus manos y rostro para medir el calor o frío y cómo se siente en la piel. * Colocan una botella de agua caliente y otra fría debajo de la ropa sobre la barriga, comentan que temperatura tiene y cuál es más agradable. * Reconocen y nombran qué partes de su cuerpo son calientes y frías. * Nombran objetos calientes y fríos. - Explicamos que nuestro sentido del tacto es la piel, la que se encuentra cubriendo todo nuestro cuerpo, que representamos este sentido con las manos porque son ellas las que más están en contacto con las cosas que nos rodean. - Gracias a ella podemos sentir sensaciones como calor, frío, dolor y poder tocar las cosas para descubrir qué texturas tienen. - Comentamos cada una de las sensaciones que sintieron al tocar la piel directamente. - Construcción del aprendizaje: - ¿Cuál es el sentido más grande de nuestro cuerpo? - Aplicación de lo aprendido: - Dibujan en sus pizarras en un recuadro de dos columnas, objetos calientes y fríos. - En papelotes con témperas pintan las palmas de sus manos representando al sentido del tacto. - Dialogamos sobre los cuidados que debemos tener con este sentido: <ul style="list-style-type: none"> * No exponer nuestra piel al sol. * Utilizar bloqueador en el rostro y partes de la piel descubiertas. * Cuidar de no lastimar la piel con arañones o heridas. * No manipular objetos que puedan dañar la piel. * Utilizar crema para humectarla. - Trabajamos las fichas del libro sobre este sentido. - Recuento de lo Aprendido: - Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció. - Le echamos crema a las manitas y brazos, nos cuentan cómo se siente. - 	<p>Helado de bolsita</p> <p>Objetos de metal</p> <p>Botellitas con agua caliente y fría</p> <p>Objetos puestos al sol</p> <p>Cuerpo</p> <p>Papelotes</p> <p>Pintura</p> <p>Fichas</p> <p>Pizarras</p> <p>Plumones</p> <p>Crema</p>
-----------------------	--	--

<p>Rutinas</p>	<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gustó? ¿En que tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? <p>Actividades Permanentes de Salida:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>Salida.</p>	
-----------------------	--	--

EVALUACIÓN:

- **Técnica:** Observación
- **Instrumento:** lista de Cotejo

LISTA DE COTEJO

Aula :

Fecha :


N°	Nombres del estudiante	Área:	
		Competencia:	
		Capacidad: • •	
		Desempeño:	
		Propósito de la sesión:	
		SI	NO

SESIÓN N° 8



¡DESCUBRIMOS OLORES CON NUESTRO OLFATO!



MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>¡Descubrimos olores con nuestro olfato!</p> <p>INICIO</p> 	<p>Actividad de Desarrollo de la Unidad:</p> <p>Despertando el Interés:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentamos un títere de payasito que tendrá la nariz roja. - Saluda a los niños y les cuenta que está muy resfriado, porque comió muchos helados y no se abrigó y ahora no puede sentir el olor de las cosas pues tiene la nariz tapada. - Motivamos a los niños a cantarle una canción para que se sienta mejor de su resfriado. - Cantamos la canción haciendo las mímicas con el cuerpo al estornudar, agarrándose la nariz : <div style="border: 2px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">PAYASITO PLIN PLIN</p> <p style="text-align: center;">Payasito plin, plin, se pinchó la nariz, y a los 5 minutos hizo un fuerte achísss</p> <p style="text-align: center;">Su pañuelo sacó, se limpió la nariz y a los 5 minutos hizo un fuerte achísss</p> <p style="text-align: center;">Payasito plin, plin, sujetó su nariz y a los 5 minutos ya no dijo achísss</p> </div> <p>Reto o Conflicto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Cómo se llama el sentido que nos permite sentir los olores? <p>Conocimiento de los Aprendizajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hoy vamos a aprender sobre nuestro sentido del olfato <p>Recojo de saberes Previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Por qué se llama olfato? ¿Con qué parte del cuerpo podemos oler? ¿En dónde 	<p>Títere</p> <p>Canción</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>está ubicado el sentido del olfato? ¿Cómo es? ¿Cuántos hay en tu cuerpo?</p> <p>Nuevo Conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con ayuda de espejos observan cómo es su nariz y la describen. - Comparan semejanzas y diferencias de tres, sus narices, color, tamaño y forma. - Con ayuda de imágenes de internet observan cómo es este sentido en las personas y animales. - Comparan semejanzas y diferencias entre nuestra nariz y las de los animales. - Comentamos su utilidad para poder percibir todos los olores que nos rodean. - Salimos a la calle y percibimos diferentes olores: plantas, humo de carros, golosinas y verduras en la tienda, basura, pasteles y pan en la panadería, medicinas en la farmacia, etc. - Vamos comentando aquellos que son agradables y desagradables. <p>Construcción del aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Cómo se llama el órgano del sentido del olfato? <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Colocamos un papelote con una nariz gigante y siluetas de diversos objetos. - A algunas de ellas les roseamos perfume. - A la cuenta de tres, buscarán las que están perfumadas y las pegan en el papelote. - Dialogamos sobre el cuidado de este sentido: <ul style="list-style-type: none"> * Evitar los resfriados. * No introducir objetos. * Evitar olores fuertes. * Mantener limpia la nariz utilizando un pañuelo o papel higiénico. - Con plastilina modelan el sentido del olfato. - Trabajamos las fichas del libro sobre este sentido. 	<p>Espejos Imágenes</p> <p>Objetos</p> <p>Papelote Perfume</p> <p>Plastilina Fichas</p>
<p>CIERRE:</p>	<p>Recuento de lo Aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció. <p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En que tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? <p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. 	
<p>Rutinas</p> <p>¡Movemos nuestro cuerpo como gusanitos! Antes</p>	<p>TALLER PSICOMOTRIZ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Delimitamos el espacio del patio en donde trabajaremos. - Establecemos las normas durante el juego. - Presentamos los materiales de trabajo: sogas. 	

<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Para el calentamiento realizan diferentes movimientos de manera libre utilizando las sogas y descalzos. - Preguntamos ¿Cómo se desplazan los gusanitos? - Imitan el movimiento ondulando sus cuerpos. - Explicamos que jugaremos a la carrera de gusanos y que vamos a trabajar en equipos que formaran el cuerpo del gusanito. - Amarramos las sogas de los extremos y cada 4 niños se colocan dentro. - Primero corren libremente para compaginarse - Luego corren haciendo movimientos ondulados como muestra la imagen. 	<p>Sogas</p>
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Hacemos carrera con los equipos. - Para la relajación siguen dentro de las sogas forman un círculo con ella. - Giran dando vueltas suavemente con cuidado de no caerse o pisar al compañero. - Guardamos los materiales. - Verbalizamos lo realizado. - En papelotes por grupos dibujan lo que más les agradó de la actividad. 	<p>Papelote Crayones</p>
<p>Rutinas</p> 	<p>Actividades Permanentes de Salida:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>Nota: Para mañana solicitamos por grupos que envíen algunos alimentos de los 4 sabores: mermelada, queso, membrillo, naranja.</p> <p>Coordinamos con una mamá para que mañana adecue un traje a su niña de la Virgen María y le envíe un rosario.</p> <p>Solicitamos que mañana cada niño traiga su rosario.</p> <p>Salida.</p>	

EVALUACIÓN:

- **Técnica:** Observación
- **Instrumento:** lista de Cotejos

LISTA DE COTEJO

Aula :

Fecha :

N°	Nombres del estudiante	Área:	
		Competencia:	
		Capacidad:	
		<ul style="list-style-type: none"> • • 	
		Desempeño:	
		Propósito de la sesión:	
		SI	NO

SESIÓN N° 9



¡EL SENTIDO DEL GUSTO Y LOS SABORES!

MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>¡El sentido del gusto y los sabores!</p> <p>INICIO</p> <p>DESARROLLO</p>	<p>Actividad de Desarrollo de la Unidad:</p> <p>Despertando el Interés:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con una cuchara echamos mermelada alrededor de los labios de los niños. - A la cuenta de tres, todos se lamen los labios y sienten el sabor. - Preguntamos ¿Qué probaste? ¿Qué sabor tenía? ¿Es dulce o salada? <p>Reto o Conflicto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Con qué sentido podemos reconocer los sabores de los alimentos? <p>Conocimiento de los Aprendizajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hoy vamos a aprender sobre nuestro sentido del gusto. <p>Recojo de saberes Previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Qué parte de la boca siente los sabores? ¿Cuáles sabores conoces? ¿Puedes sentir el sabor de los alimentos con otro sentido? ¿Qué hay en la lengua? <p>Nuevo Conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Con lupas y espejos observan cómo es la lengua y describen lo que ven. - Preguntamos ¿Qué se llaman esas bolitas que tenemos en la lengua? - Presentamos 4 lenguas elaboradas en microporoso (o una) y pega pega, con las papilas gustativas marcadas según las zonas de los sabores. <div data-bbox="735 1550 1026 1839" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Señalamos cada zona con un color diferente. - Separamos los colores de las lenguas e invitamos a los niños que las ubiquen según el sabor. - Jugamos al país de los sabores. 	<p>Cuchara Mermelada</p> <p>Lupas MED Espejos</p> <p>Lenguas</p>

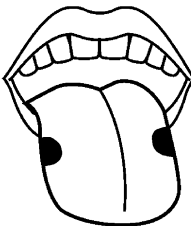
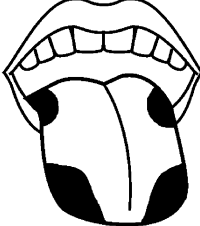
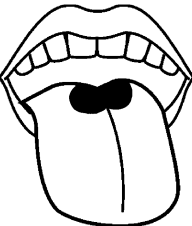
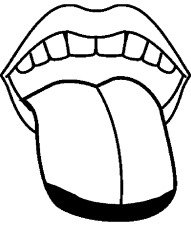
	<ul style="list-style-type: none"> - Colocamos sobre bandejas alimentos combinados de los 4 sabores. - Pedimos a los niños que ordenen los sabores pues todos se han mezclado. - Prueban y van ubicando los dulces a la derecha, los salados a la izquierda, los ácidos arriba y los amargos abajo. <p>Construcción del aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntamos ¿Cuáles son los 4 sabores que percibimos con el sentido del gusto? <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupos trabajan en papelotes con siluetas. - En una lengua grande señalada con las zonas de los 4 sabores, dibujan alimentos de los sabores que corresponden en cada una. - Dialogamos sobre los cuidados que debemos tener con este sentido: <ul style="list-style-type: none"> * No comer cosas muy calientes. * No ingerir cosas que no sean alimentos * No meter los dedos a la boca * Mantener limpia la lengua cepillándola suavemente. - Trabajamos las fichas del libro sobre este sentido. 	<p>Alimentos Cucharitas Bandejas o platos</p> <p>Papelotes Lápiz Plumones</p> <p>Fichas</p>
<p>CIERRE:</p>	<p>Recuento de lo Aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos acerca de las actividades que realizamos y cómo les pareció. <p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En que tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesité? ¿Qué me fue más fácil?, ¿Qué me fue difícil? 	
<p>Rutinas</p>	<p>Actividades de Aseo, Refrigerio y Recreo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. 	
<p>¡Receta de 4 sabores! Inicio</p>	<p>TALLER DE INDAGACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nos organizamos en asamblea y dialogamos sobre la actividad que realizaremos. - Comentamos que hoy prepararemos rica receta de 4 sabores. 	
<p>Exploración del Material</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Colocamos sobre las mesas los materiales que utilizaremos: tazones, platos, palitos para brocheta, tenedores, alimentos. - Los niños exploran libremente el material y comentan las posibilidades de qué puede prepararse con estos alimentos. 	<p>Tazones Platos Palitos para brocheta Tenedores Cuchillo de</p>
<p>Formulación de Hipótesis</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos algunas preguntas para propiciar la exploración ¿Cómo prepararemos la receta? ¿Qué sabores tendrá? ¿Qué alimentos ves? ¿Qué haremos? - Anotamos las respuestas en un papelote. 	<p>mesa o descartable Mandarina Plátano Kiwi</p>

<p>Experimentación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos en un papelote la secuencia: <ul style="list-style-type: none"> * Picamos las frutas y alimentos. * Los clasificamos según el sabor * Colocamos todos los salados juntos. * Separamos en platos los ácido, amargos y dulces. * Primero preparamos la brocheta del sabor salado. * Colocan queso, papita sancochada y * Luego preparamos las brochetas de los otros tres sabores. * Colocan intercalando los 3 sabores: plátano, kiwi y mandarina. - Degustan sus brochetas. - Realizamos algunas preguntas para que los niños puedan comentar sus experiencias ¿Cómo prepararemos la receta? ¿Te gustó? ¿Qué sabor te agrada más? ¿Cuál no te gusta? - Anotamos sus respuestas. 	<p>Queso</p> <p>Papita sancochada</p> <p>Sal</p> <p>Huevo pasado</p>
<p>Comunicación de los Resultados</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujan lo que hicieron en la experimentación. - Los niños realizan sus propias conclusiones. - Limpiamos y guardamos los materiales. - Hacemos un recuento de las actividades realizadas. - Comentan cómo se sintieron al realizar la indagación. 	<p>Papel</p> <p>Lápiz</p> <p>Colores</p>
<p>¡El Santo Rosario! Ver</p>	<p>Actividad de Religión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vestimos previamente a una niña como la Virgen María y le colocamos un rosario en las manos. - Decimos que tendremos una visita de un ser muy especial que viene a enseñarnos cómo podemos comunicarnos con nuestra Madre del Cielo. - Invitamos a pasar a la niña disfrazada. - Preguntamos ¿Quién es? ¿Qué tiene en sus manos? ¿Para qué servirá? 	<p>Disfraz</p>
<p>Juzgar</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mostramos el rosario y decimos que es una forma de comunicarnos y rezar a nuestra madre del cielo. - Cada niño saca su rosario, lo observan y describen. - Dialogamos sobre la importancia de comunicarnos con María y que podemos hacerlo junto con nuestra familia. 	<p>Rosario</p>
<p>Actuar</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se colocan el rosario en las manos y les enseñamos a rezar un misterio corto: <ul style="list-style-type: none"> * 3 Ave María * 1 Padre Nuestro - Modelan en plastilina un misterio. 	<p>Plastilina</p>
<p>Rutinas</p>	<p>Actividades Permanentes de Salida:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. <p>Salida.</p>	

ANEXO:

LAS PAPILAS Y LOS SABORES

- Reconoce en qué lugar de la lengua se ubican los diferentes sabores y colorea.

 <p>Ácido</p>	 <p>Salado</p>	 <p>Amargo</p>	 <p>Dulce</p>



LISTA DE COTEJO

Aula :

Fecha :

N°	Nombres del estudiante	Área:	
		Competencia:	
		Capacidad: • •	
		Desempeño:	
		Propósito de la sesión:	
		SI	NO

SESIÓN N° 10



VALORANDO NUESTRA IDENTIDAD

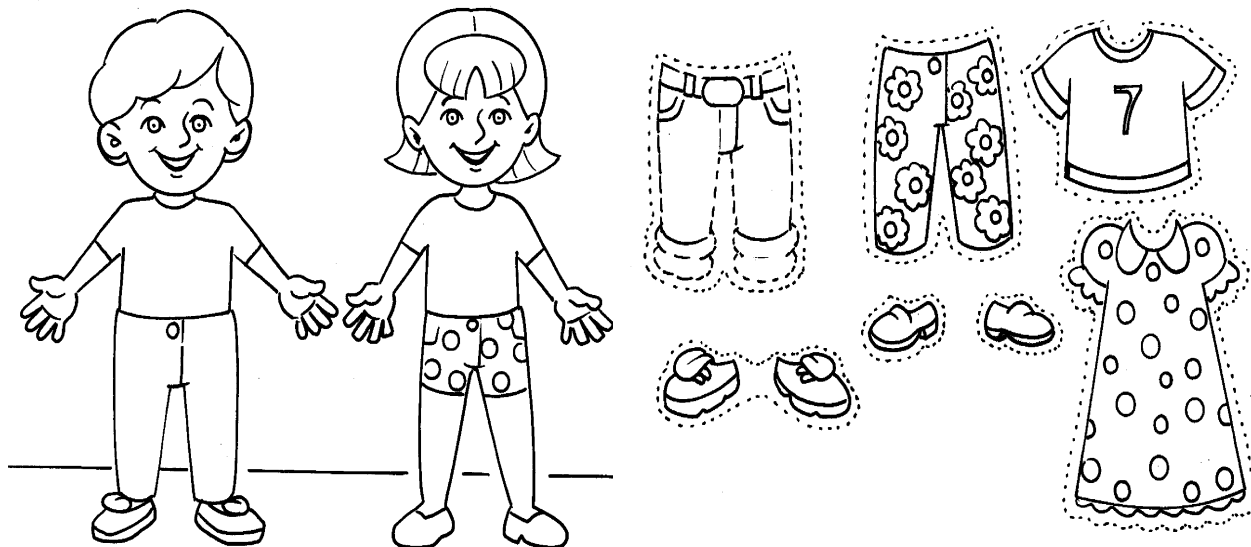
MOMENTOS DE PROCESOS PEDAGOGICOS (Rubricas de Evaluación)	ACTIVIDADES	RECURSOS
<p>¡Me identifico como niño / niña!</p>	<p>Ejecución del Proyecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En el patio realizamos algunos juegos en los que deban reconocer su identidad sexual: niños que jueguen con muñecas, que utilicen calzoncillos, que se hagan trenzas, etc. - En el aula presentamos a los muñecos de papel periódico. - Preguntamos ¿Qué son? ¿Cuál es niño y cuál niña? ¿Cómo lo sabemos? - Presentamos una lámina con la silueta de un niño y una niña desnudos. - Describen semejanzas y diferencias corporales. - Nombran algunas actividades que realizan los hombres y otras que realizan las mujeres. - Sacamos las prendas de vestir que solicitamos a algunos padres. - Decimos que realizaremos el juego viste al niño que es como tú. - Se agrupan de acuerdo al sexo y toman el muñeco que les corresponde. - A la cuenta de tres los visten seleccionado las prendas y accesorios, luego le ponen un nombre. - Terminado el tiempo cada grupo presenta a su muñeco con su nombre y las prendas que viste. - Preguntamos ¿Por qué los niños no pueden utilizar vestido? ¿Las niñas les saldrá bigote cuando sean grandes? ¿Quiénes utilizan aretes? ¿Qué se llama la parte de nuestro cuerpo que más diferencia a los niños y niñas? - Cada grupo elabora un cartel recortando de revistas usadas productos que utilizan los hombres, las mujeres y objetos comunes (unisex). 	<p>Juegos</p> <p>Muñecos</p> <p>Lámina</p> <p>Prendas de vestir</p>

<p>¡Collagetelas!</p> <p>Inicio</p> <p>Exploración del Material</p> <p>Desarrollo</p> <p>Verbalización</p> <p>Rutinas</p>	<div data-bbox="580 277 1166 640" style="text-align: center;"> </div> <p>- Trabajan las fichas del libro sobre el tema.</p> <p>TALLER GRÁFICO PLÁSTICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nos sentamos y formamos asamblea. - Recordamos las normas para el trabajo y cuidado de los materiales. - Presentamos los materiales con los que trabajaremos: retazos de telas. - Exploran de manera libre los materiales. - Formamos 4 grupos: 2 de niñas y 2 de niños. - A cada grupo le entregamos las fichas del libro de las mariquitas para niños y niñas fotocopiadas en papel A - 3. - Deberán las prendas de vestir, luego recortar trozos de telas y rellenarlas. - Finalmente visten a sus figuritas y las presentan. - Escogemos el mejor trabajo y les damos un pequeño premio por su esfuerzo. - Dialogamos sobre la actividad que realizamos. - Los niños expresan cómo se sintieron durante el trabajo. <p>Actividades Permanentes de Salida:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. - Nota: Para mañana enviar un comunicado indicando a cada grupo de padres que deben hacer los recuerditos de los candidatos de sus grupos, para ello les enviamos el nombre y símbolo. - Para los papás de los niños candidatos, la preparación del discurso de sus niños, sus volantes con foto y propuestas (fotocopias) y algunos afiches que deberán pegar mañana en el jardín; estos afiches pueden ser elaborados en cartulina, en pequeñas gigantografías o en hojas A-3. <i>Esto se informó en la reunión del día lunes.</i> <p>Salida.</p>	<p>Prendas de vestir</p> <p>Cartulina</p> <p>Revistas</p> <p>Goma</p> <p>Tijeras</p> <p>Fichas</p> <p>Telas</p> <p>Fichas</p> <p>Papel A-3</p> <p>Goma</p> <p>Tijera</p>
--	---	--

ANEXO:

SOY NIÑO/SOY NIÑA

- Recorta las prendas de vestir y pégalas al niño o la niña, según corresponda.



CUADERNO DE CAMPO

Nombre del niño(a) :

Aula:

Fecha :

Propósito de la sesión:
Área
Competencia
Desempeño

N°	Nombres y Apellidos	Evidencias
01		
02		
03		
04		
05		
06		
07		
08		
09		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

INTERPRETACIÓN EN RELACION AL DESEMPEÑO:

.....
.....

REFLEXIÓN DOCENTE EN RELACIÓN A LA ACTIVIDAD EN TODA EL AULA

.....
.....

LISTA DE COTEJO

Aula :

Fecha :

N°	Nombres del estudiante	Área: Competencia: Capacidad: • • Desempeño: Propósito de la sesión:	
		SI	NO