



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS MOTRICES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS
DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°047, DEL CENTRO POBLADO LOS
RANCHOS, DISTRITO DE CANCHAQUE, PIURA - 2024.**

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

AUTOR

**CARHUAPOMA GARCIA, GLORIA
ORCID:0000-0002-5734-8249**

ASESOR

**ZUAZO OLAYA, NORKA TATIANA
ORCID:0000-0002-2416-5809**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0100-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **19:50** horas del día **21** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Presidente
AGUILAR POLO ANICETO ELIAS Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Mgtr. ZUAZO OLAYA NORKA TATIANA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS MOTRICES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°047, DEL CENTRO POBLADO LOS RANCHOS, DISTRITO DE CANCHAQUE, PIURA - 2024.**

Presentada Por :
(0807181019) **CARHUAPOMA GARCIA GLORIA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, 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:

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Presidente

AGUILAR POLO ANICETO ELIAS
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Mgtr. ZUAZO OLAYA NORKA TATIANA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS MOTRICES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°047, DEL CENTRO POBLADO LOS RANCHOS, DISTRITO DE CANCHAQUE, PIURA - 2024. Del (de la) estudiante CARHUAPOMA GARCIA GLORIA , asesorado por ZUAZO OLAYA NORCA TATIANA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 20% 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, 11 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mi querida madre, gracias por tu amor incondicional, tu apoyo incansable y tu sabiduría infinita. Eres mi inspiración y mi fuerza. Este trabajo es un reflejo de todo lo que me has enseñado y del profundo impacto que has tenido en mi vida. Sin ti, nada de esto sería posible.

Agradecimiento

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mi asesora, por su invaluable apoyo y guía a lo largo de esta investigación. Su conocimiento, paciencia y dedicación han sido fundamentales para el desarrollo y la culminación de este trabajo. Gracias por brindarme su tiempo y experiencia. Su orientación ha sido una fuente de inspiración y motivación.

Índice General

Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Índice General.....	vi
Lista de Figuras	ix
Resumen	x
Abstract.....	xi
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	4
2.2.1. Variable independiente: Juegos motrices.....	5
2.2.1.1. Definición de los juegos motrices.....	6
2.2.1.2. Teorías de los juegos motrices.....	7
2.2.1.3. Características de los juegos motrices	8
2.2.1.4. Clasificación de los juegos motrices.....	9
2.2.1.5. Importancia de los juegos motrices.....	10
2.2.1.6. Funciones de los juegos motrices.....	11
2.2.1.7. Dimensiones de los juegos motrices.....	12
2.2.1.8. Teorías de la motricidad gruesa.....	13
2.2.1.9. Características de la motricidad gruesa.....	14
2.2.1.10. Etapas de la motricidad gruesa.....	15
2.2.1.11. Importancia de la motricidad gruesa.....	16
2.2.1.12. Funciones de la de la motricidad gruesa.....	17
2.2.1.13. Dimensiones de la motricidad gruesa.....	18
III. METODOLOGÍA.....	19
3.1. Tipo, Nivel y Diseño de la investigación.....	19
3.2. Población y muestra:.....	20
3.3. Operacionalización de las variables.....	21
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información:	24
3.5. Método de análisis de datos	25
3.6. Aspectos éticos:	33
IV. RESULTADOS	35

V. DISCUSIÓN	50
VI. CONCLUSIONES	54
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56
ANEXOS	37
Anexo 01: Matriz de consistencia	40
Anexo 02: Instrumento de recolección de información.....	41
Anexo 03. Validez del instrumento	42
Anexo 04. Confiabilidad del instrumento.....	43
Anexo 05: Formato de consentimiento informado	44
Anexo 06: Documento de aprobación para la recolección de información.....	45
Anexo 07: Evidencias de ejecución	46

Lista de Tablas

Tabla 1. Distribución de la población.....	19
Tabla 2. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa	35
Tabla 3. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión esquema corporal	36
Tabla 4. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión coordinación motora	37
Tabla 5. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión lateralidad	38
Tabla 6. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión equilibrio	39
Tabla 7. Distribución de la normalidad de las dimensiones la motricidad gruesa	40
Tabla 8. Prueba de rangos de Wilcoxon	41
Tabla 9. Estadístico de prueba	41
Tabla 10. Prueba de rangos de Wilcoxon	42
Tabla 11. Estadístico de prueba	42
Tabla 12. Prueba de rangos de Wilcoxon	44
Tabla 13. Estadístico de prueba	44
Tabla 14. Prueba de rangos de Wilcoxon	46
Tabla 15. Estadístico de prueba	46
Tabla 16. Prueba de rangos de Wilcoxon	48
Tabla 17. Estadístico de prueba	48

Lista de Figuras

Figura 1. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa	35
Figura 2. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión esquema corporal.....	36
Figura 3. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión coordinación motora	37
Figura 4. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión lateralidad	38
Figura 5. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión equilibrio.....	39

Resumen

El estudio surgió a raíz de indicadores que indicaron que algunos niños experimentan retrasos en la motricidad gruesa, lo que impacta de manera considerable su desempeño académico y crecimiento personal, es por ello que se planteó el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera los juegos motrices desarrollan la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024? por lo cual la presente investigación formulo como objetivo general: Determinar si los juegos motrices desarrollan la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura – 2024. La metodología fue de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población muestral fue de 16 niños de 5 años La técnica empleada fue la observación directa y el instrumento una lista de cotejo. Respecto a los resultados, en el pre test el 81% de los niños de 5 años estuvieron en el nivel proceso, mientras que en el post test, el 100%, se ubicó en el nivel de logro previsto. En cuanto a la prueba de hipótesis, al obtener $p= 0,001$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pretest y post test después de la aplicación de juegos motrices. Frente a este resultado se concluyó que los juegos motrices desarrollan significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años.

Palabras clave: Juegos motrices, motricidad gruesa, niños.

Abstract

The study arose from indicators that indicated that some children experience delays in gross motor skills, which considerably impacts their academic performance and personal growth, which is why the following problem statement was proposed: How do games motor skills develop gross motor skills in 5-year-old children from educational institution N°047, in the Los Ranchos town center, district of Canchaque, Piura - 2024? Therefore, the general objective of this research was: Determine if motor games develop gross motor skills in 5-year-old children of educational institution No. 047, in the Los Ranchos town center, district of Canchaque, Piura - 2024. The methodology was applied type, explanatory level and pre-experimental design. The sample population was 16 5-year-old children. The technique used was direct observation and the instrument was a checklist. Regarding the results, in the pre-test, 81% of the 5-year-old children were at the process level, while in the post-test, 100% were at the expected achievement level. Regarding the hypothesis test, by obtaining $p=0.001$ and $p<0.05$, it is accepted that there are significant differences between the pretest and post test after the application of motor games. Given this result, it was concluded that motor games significantly develop gross motor skills in 5-year-old children.

Keywords: Motor games, gross motor skills, children.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El desarrollo en las habilidades motoras gruesas es crucial en el proceso de descubrimiento del entorno, la adquisición de autonomía y la participación en actividades físicas y recreativas para los niños. Además, estas habilidades contribuyen al desarrollo cognitivo y social al permitirles interactuar con otros y comprender mejor su entorno. A medida que los niños desarrollan y mejoran sus habilidades motoras gruesas, adquieren destrezas que les serán útiles en su vida diaria y en su participación en deportes y juegos. Por lo tanto, promover un desarrollo saludable de las habilidades motoras gruesas en la infancia es esencial para asegurar un crecimiento y desarrollo óptimos. Padres, cuidadores y educadores juegan un papel fundamental al proporcionar oportunidades para que los niños practiquen y perfeccionen estas habilidades a través del juego y la actividad física (Valles y Castillo, 2020).

A nivel internacional, en un estudio ejecutado en Chile, la extensa cuarentena impuesta debido a la pandemia tuvo un claro impacto en el desarrollo físico elemental de los niños. Investigaciones internacionales han corroborado una regresión en el dominio de destrezas de coordinación y equilibrio en niños pequeños, junto con una reducción en su confianza en las habilidades motrices propias. El prolongado período de aislamiento y el temor generalizado al contagio han generado un efecto negativo en las capacidades motoras, resultando en una sobreprotección que ha limitado la exploración de movimientos y el desarrollo de nuevas habilidades acordes a su edad en muchos niños. En cuanto a los niños en etapa escolar, aunque el impacto en su desarrollo motor es menor, se ha notado una disminución en su autoevaluación de competencia en habilidades físicas. En resumen, los niños actuales no se sienten tan seguros respecto a sus habilidades físicas como lo hacían anteriormente, lo que influye tanto en la elección de actividades físicas como en su autoestima (Muñoz, 2022).

A nivel nacional en Perú, los retos vinculados a la motricidad gruesa pueden manifestarse de diversas maneras debido a factores como la ubicación geográfica, el acceso a servicios de salud y educación, así como las condiciones socioeconómicas. Es crucial destacar que la estimulación temprana desempeña un rol fundamental en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. En contextos con recursos económicos limitados, es posible que los niños no reciban la estimulación temprana adecuada debido a la falta de juguetes apropiados y oportunidades para actividades físicas. En ciertas comunidades, las creencias

culturales y la falta de conciencia sobre la importancia de la motricidad gruesa podrían llevar a una falta de atención y apoyo adecuados para los niños que enfrentan dificultades en este aspecto. Además, las instituciones educativas y de cuidado infantil en el país podrían tener limitaciones en recursos para atender las necesidades de los niños con problemas de motricidad gruesa, como la escasez de terapeutas ocupacionales y equipos especializados. Asimismo, algunas regiones peruanas pueden experimentar una mayor incidencia de enfermedades y condiciones médicas que impactan la motricidad gruesa, como la parálisis cerebral y la polio (Ramírez,2020).

A nivel local, se evidenció que los niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024, incluidos en el alcance de este estudio, algunos niños no reciben suficiente estimulación motora gruesa debido a estilos de vida sedentarios o falta de acceso a espacios seguros para el juego y la actividad física. También muchos de estos niños muestran problemas como un bajo nivel de habilidades en tareas relacionadas con el movimiento, lo cual puede afectar su progreso en habilidades motoras gruesas y psicomotoras. Asimismo, presentan dificultades en la coordinación de sus piernas para actividades cotidianas, problemas para mantener el equilibrio o saltar en un pie, dificultades para caminar en línea recta y realizar movimientos coordinados entre manos y cuerpo, como golpes rítmicos o movimientos relacionados con la percepción de su propio cuerpo.

Por lo mencionado anteriormente, se planteó el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera los juegos motrices desarrollan la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024? Además, de éste se desglosan problemas específicos: ¿De qué manera los juegos motrices mejoran la dimensión esquema corporal en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024? ¿De qué manera los juegos motrices mejoran la dimensión coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024?; ¿De qué manera los juegos motrices mejoran la dimensión lateralidad en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024?; ¿De qué manera los juegos motrices mejoran la dimensión equilibrio en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024?

La investigación tuvo como objetivo general: Determinar si los juegos motrices mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

Prosiguiendo con los objetivos específicos:

Determinar si los juegos motrices mejoran la dimensión esquema corporal en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

Determinar si los juegos motrices mejoran la dimensión coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

Determinar si los juegos motrices mejoran la dimensión lateralidad en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

Determinar si los juegos motrices mejoran la dimensión equilibrio en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

El estudio se justificó a nivel teórico, porque se centró en confrontar lo establecido por la OMS (2017), donde se argumenta que los niveles más elevados de actividad física en niños en edad escolar están vinculados con beneficios significativos para la salud tanto a corto como a largo plazo, abarcando aspectos físicos, emocionales, sociales y cognitivos a lo largo de la vida. Este enfoque se relaciona con la postura planteada por la teoría de Piaget, la cual sostiene que la inteligencia infantil se construye a partir de la actividad motriz.

Desde un punto de vista práctico, esto implicó emplear los hallazgos para tomar decisiones orientadas a aplicar estrategias en la institución educativa con el fin de mejorar el desarrollo motor grueso, utilizando como referencia los juegos motores.

La investigación se justificó metodológicamente al proporcionar evidencia sobre cómo los juegos motores influyen en el desarrollo de habilidades motoras gruesas en niños. Estas acciones podrán ser aplicadas en diversas instituciones educativas. Además,

contribuyo al diseño y creación de un instrumento que fue validado por expertos en investigación, estableciendo así un punto de partida para investigaciones futuras.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Suatunce (2023) desarrolló una indagación en Quito- Ecuador, denominada “Los juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños y niñas del Subnivel Inicial II, en la escuela Valencia Herrera”. El propósito principal fue examinar cómo los juegos motores influyen en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños del subnivel inicial II. La investigación se llevó a cabo mediante un diseño socio-crítico, enmarcado en un enfoque cualitativo con un alcance explicativo, utilizando una modalidad de campo. Para recopilar información, se emplearon entrevistas a docentes y observación de los niños. Los resultados revelaron que los niños presentaban un desarrollo en proceso de la motricidad gruesa, evidenciándose retrocesos en la coordinación general, visomotricidad y equilibrio debido a una postura inadecuada, lo que afectó la correcta estructuración de su esquema e imagen corporal. En conclusión, el estudio indicó que los juegos que involucran el movimiento físico favorecen el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños, al facilitar la mejora de la atención, memoria, razonamiento, lenguaje y comprensión.

Aldana y Páez (2020) realizó un estudio en Cartagena de indias – Colombia, titulada “El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa soledad román de Núñez sede progreso y libertad”. Su objetivo general fue: Implementar el juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez sede progreso y libertad. La metodología fue de corte cualitativo y descriptivo, la población fue de 30 estudiantes. Los resultados fueron que conforme al circuito de psicomotricidad un 80% de los estudiantes tuvo un desempeño alto, al momento de desarrollar esta actividad, también se puede observar que en un 15% de los educandos hubo un desempeño básico y un 5% tuvo un desempeño con dificultades, no cumpliendo las expectativas esperadas. Concluyo que la motricidad gruesa, inspirada en la manipulación con los colores, circuito y cada uno a su casa, les aportó habilidades de concentración, equilibrio, respeto por los tiempos y lateralidad.

López y Troya (2020) ejecutaron una investigación en Ambato-Ecuador, denominada: “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años”. Como objetivo principal planteo el siguiente: Determinar cómo influye

los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años. La metodología fue descriptiva, aplicada, aplico encuestas, entrevistas, la técnica de la observación y como instrumento el cuestionario. La población fue de 20 niños y la muestra fue también de 20 niños. Los resultados fueron que 4 maestras si aplican los Juegos Tradicionales como metodología de aprendizaje y 1 maestra no lo aplica. Concluyo que la motricidad por ser parte del proceso educativo debe proporcionar al niño y maestras experiencias significativas para facilitar un desarrollo integral, por ello las actividades del desarrollo motor deben ser programadas, planificadas y estructuradas, al igual que las otras actividades académicas.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Niquen (2020) quien realizó una indagación en Chiclayo-Perú, titulada: “ El juego motor como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de una institución educativa de Chiclayo”. Su objetivo principal fue evidenciar que la implementación del juego motor como estrategia promueve el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de Institución Educativa Inicial N°002 Maravillas de Jesús. Se aplicó una metodología de enfoque cuantitativo de nivel aplicativo con un diseño cuasi experimental, seleccionando de manera intencional a 20 niños de la sección turquesa de una población total de 37 niños. Los resultados obtenidos indicaron que el uso del juego motor como estrategia facilitó el progresivo desarrollo de la motricidad gruesa de manera lúdica y divertida durante diversos talleres. Como conclusión, estableció que el juego motor desempeñó un papel significativo en la mejora de la motricidad gruesa en los estudiantes.

Ramírez (2022) quien desarrolló una investigación en Lima-Perú. Denominada: “La psicomotricidad gruesa y las nociones espaciales en niños de 4 años, en la Institución Educativa N° 0036 Madre María Auxiliadora - San Juan de Lurigancho, Lima- 2021”. Su objetivo principal fue determinar cuál es la relación de la psicomotricidad gruesa con la noción espacial, en niños de 4 años, en la institución educativa N° 0036 Madre María Auxiliadora – San Juan de Lurigancho – 2021. La metodología que utilizó para el desarrollo de esta investigación fue de tipo cuantitativa, de nivel descriptiva - correlacional y el diseño fue no experimental. La población y la muestra con la que se trabajó para la recolección de datos estuvo conformada por 20 niños del aula azul de 4 años de la I.E. El instrumento utilizado para la variable psicomotricidad gruesa fue la guía de observación y para la variable noción espacial fue la guía de observación. El resultado concluye que la psicomotricidad

gruesa guarda una relación significativa con la noción espacial debido a que del 100% de niños evaluados sobre la psicomotricidad gruesa y la noción espacial el 61% se encuentra en el nivel logrado; lo que quiere decir que los niños ya pueden caminar, subir, bajar escaleras y realizar movimientos de un lado a otro sin ayuda de algún familiar. Concluyo que existe relación entre la psicomotricidad gruesa y las nociones espaciales en los niños de 4 años.

Plúa (2020) realizó una indagación en Piura- Perú, titulada: “Actividades lúdicas y Motricidad Gruesa en Niños, Niñas del Nivel Inicial de la Escuela Dr. Alfredo Pareja Diezcanseco”. Tuvo como objetivo determinar la relación de las actividades lúdicas y motricidad gruesa en niños y niñas. La metodología que utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativa no experimental y el diseño es descriptivo, la muestra fue de 25 niños por conveniencia, la técnica que utilizó fue la encuesta y la observación con el instrumento de la lista de cotejo para medir la motricidad gruesa válido y confiable (Valor alfa=0.869) siendo altamente confiable para medir el desarrollo de la motricidad gruesa. Los resultados obtenidos al terminar el proceso de los datos se aceptó la hipótesis alternativa que afirmaba que las estrategias lúdicas si influye en el desarrollo de la motricidad gruesa del nivel inicial. Concluyo que pudo determinar la relación e influencia entre las estrategias lúdicas y la motricidad gruesa tanto en sus dimensiones dominio corporal estático y dinámico con asociación estadísticamente significativa con puntuaciones de 497 y 438 respectivamente lo que indica un grado de relación por encima a la media esperada.

2.1.3. Antecedentes Locales y/o Regionales

Coloma (2022) quien realizó una indagación en Piura- Perú, denominada: “Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas-Piura, 2020”. El propósito principal fue evaluar si hubo diferencias estadísticamente significativas antes y después de la implementación de juegos motores destinados a mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años en la institución educativa inicial Domingo Savio. La metodología fue aplicada con un enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño preexperimental. Se seleccionó una muestra de 16 niños mediante un muestreo no probabilístico, y se utilizó una lista de cotejo como instrumento de recolección de datos. Los resultados indicaron que, en relación con la variable de motricidad, el 68.75% mostró un nivel en proceso, mientras que el pos test reveló que el 68.75% alcanzó el nivel deseado. En conclusión, el estudio señaló que los juegos

motores tuvieron un impacto significativo en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de cinco años.

Cárdenas (2020) desarrolló una tesis en Piura- Perú, titulada: “Influencia de la psicomotricidad gruesa y la motivación, en el desarrollo de la atención de los estudiantes de cinco años del nivel inicial”. Tuvo como objetivo principal: determinar la relación que tiene la psicomotricidad gruesa y la motivación con el desarrollo de la atención de los estudiantes de cinco años del nivel inicial. La metodología fue de tipo básico, con enfoque cuantitativo, método hipotético-deductivo, diseño no experimental, transeccional, y correlacional-causal. La muestra estuvo conformada por 166 docentes. Los resultados fueron conforme a la psicomotricidad gruesa que el 15,7 % (26) presentan un nivel bajo, el 52,4 % (87) presentan un nivel moderado y el 31,9 % (53) tienen un nivel alto, Asimismo se observa que en su mayoría los docentes presentan un alto porcentaje en los niveles moderado y alto, es decir la motricidad gruesa es aceptable respecto al desarrollo de atención de los estudiantes de cinco años del nivel inicial. Finalmente concluyó que hubo suficiente evidencia estadística para afirmar que la psicomotricidad gruesa y la motivación, tienen una relación positiva y significativa, con el desarrollo de la atención de los estudiantes de cinco años del nivel inicial.

Huamán (2020) desarrolló una tesis en Piura-Perú, denominada: “ Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II Etapa – Piura”. Tuvo objetivo principal: determinar de qué manera la aplicación de juegos motores mejora la motricidad gruesa a través del equilibrio, movimiento, lateralidad, esquema corporal, y coordinación en niños de 4 años del nivel inicial. La metodología científica que utilizó fue cuantitativa, explicativa, aplicada con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test a un solo grupo. La muestra fue de tipo no probabilístico intencional a una población de 17 estudiantes del nivel inicial. Los juegos motores se aplicaron mediante sesiones de aprendizaje. La técnica que utilizó para medir el nivel de motricidad gruesa fue la guía de observación. Los resultados de la investigación fueron que antes de aplicarse los juegos motores presentaron dificultad en la motricidad gruesa 70,60% se encontraron en un nivel bajo, sin embargo, luego de aplicarse los juegos motores, se obtuvieron diferencias significativas en cuanto a la motricidad gruesa. 82,40% lograron resultados significativos. Concluyó que los niños de 4 años, obtuvieron resultados significativos de esta manera pudo evidenciar que a través del juego motor mejora la motricidad gruesa de los niños de 4 años de educación inicial.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable independiente: Juegos motrices

2.2.1.1. Definición de los juegos motrices

Los juegos motrices son actividades lúdicas que implican el movimiento del cuerpo y que están diseñadas para desarrollar y mejorar las habilidades motoras de una persona. Estos juegos suelen incluir movimientos como correr, saltar, lanzar, atrapar, equilibrarse, entre otros, y están dirigidos tanto a niños como a adultos para promover el desarrollo de habilidades motoras básicas y avanzadas, así como la coordinación, el equilibrio, la fuerza y la resistencia física. Estas actividades pueden ser individuales o grupales, y suelen ser utilizadas en contextos educativos, terapéuticos, deportivos o recreativos para mejorar el rendimiento motor y el bienestar general de las personas (Braojos, 2020).

Los juegos motrices en el ámbito educativo se refieren a actividades lúdicas y dinámicas diseñadas para promover el desarrollo de habilidades motoras en los estudiantes. Estos juegos suelen involucrar movimientos corporales como correr, saltar, lanzar, atrapar, equilibrarse, entre otros, con el objetivo de mejorar la coordinación, el equilibrio, la fuerza y la precisión motora de los niños. Además de contribuir al desarrollo físico, los juegos motrices en el ámbito educativo también pueden fomentar la socialización, el trabajo en equipo, la creatividad y el aprendizaje de conceptos como las reglas, la estrategia y la resolución de problemas de manera divertida y participativa (Galera, 2020).

2.2.1.2. Teorías de los juegos motrices

En cuanto a las teorías que respaldan los juegos motrices son las siguientes:

Teoría del Control Motor: Schmidt (2008) propuso una teoría centrada en la coordinación y el equilibrio de las acciones motoras por parte del sistema nervioso. Según su enfoque, los movimientos se regulan mediante la elección de variables como la velocidad y la dirección, las cuales se ajustan instantáneamente para alcanzar el movimiento deseado.

Teoría del Desarrollo Motor: Gallahue (2001) propuso una teoría que aborda el proceso continuo de desarrollo de habilidades motoras a lo largo de toda la vida. Esta teoría se concentra en el desarrollo progresivo de competencias motoras desde la infancia hasta la edad adulta, siguiendo una secuencia de etapas y crecimiento.

2.2.1.3. Características de los juegos motrices

Villalobos (2023) manifiesta que los juegos motrices en el ámbito educativo tienen varias características importantes que los hacen efectivos para el desarrollo de habilidades motoras en los niños. Estas características incluyen:

- **Interactividad:** Los juegos motrices suelen ser interactivos, lo que significa que involucran la participación activa del niño en actividades físicas y de movimiento.
- **Divertidos y atractivos:** Estos juegos están diseñados para ser divertidos y atractivos para los niños, lo que ayuda a mantener su interés y motivación durante el juego.
- **Desafiantes:** Los juegos motrices suelen presentar desafíos adecuados a la edad y nivel de habilidad del niño, lo que les permite mejorar sus habilidades motoras a medida que superan obstáculos y cumplen objetivos en el juego.
- **Variados:** Existen una amplia variedad de juegos motrices, desde juegos de equilibrio y coordinación hasta juegos de carrera y lanzamiento, lo que permite trabajar diferentes aspectos de las habilidades motoras.
- **Inclusivos:** Los juegos motrices pueden adaptarse para incluir a niños con diferentes niveles de habilidad y necesidades, promoviendo así la inclusión y la participación de todos los niños.
- **Educativos:** Además de mejorar las habilidades motoras, muchos juegos motrices también tienen objetivos educativos, como el aprendizaje de conceptos matemáticos, el desarrollo del pensamiento estratégico o la promoción de hábitos saludables.
- **Fomentan el trabajo en equipo:** Algunos juegos motrices están diseñados para ser jugados en grupo, lo que fomenta el trabajo en equipo, la cooperación y el desarrollo de habilidades sociales.

2.2.1.4. Clasificación de los juegos motrices

Villalobos (2023) indica que los juegos motrices se pueden clasificar de diversas formas según diferentes criterios. A continuación, se mencionan los siguientes:

- ❖ **Según el tipo de movimiento:**
 - **Juegos de locomoción:** implican desplazamientos en el espacio, como correr, saltar, caminar, etc.

- Juegos de manipulación: enfocados en actividades que requieren el uso de las manos, como lanzar, atrapar, manipular objetos, etc.
 - Juegos de equilibrio: centrados en mantener una postura estable, como pararse en un pie, caminar sobre una línea, etc.
 - Juegos de coordinación: implican movimientos coordinados de diferentes partes del cuerpo, como en juegos de pelota, bailes, etc.
- ❖ Según el objetivo del juego:
 - Juegos competitivos: donde los participantes compiten entre sí por alcanzar un objetivo o vencer al oponente.
 - Juegos cooperativos: enfocados en la colaboración entre los participantes para lograr un objetivo común.
 - Juegos recreativos: diseñados principalmente para el entretenimiento y la diversión, sin un objetivo competitivo explícito.
 - ❖ Según el entorno de juego:
 - Juegos al aire libre: se desarrollan en espacios abiertos, como parques, patios escolares, etc.
 - Juegos en interiores: se llevan a cabo dentro de edificaciones, como salones de clases, gimnasios, etc.
 - ❖ Según la edad y habilidades de los participantes:
 - Juegos para niños pequeños: diseñados para desarrollar habilidades motoras básicas en niños en edad preescolar.
 - Juegos para niños mayores: enfocados en desafiar y mejorar las habilidades motoras en niños en edad escolar y preadolescentes.
 - Juegos adaptados: diseñados para personas con necesidades especiales, adaptando las reglas y el entorno para facilitar su participación.

2.2.1.5. Importancia de los juegos motrices

Los juegos motrices son una herramienta poderosa para el desarrollo integral de los niños, ya que abarcan aspectos físicos, cognitivos, sensoriales y sociales de manera integrada y divertida. Su inclusión en el ámbito educativo es fundamental para promover un aprendizaje completo y satisfactorio. La naturaleza lúdica de los juegos motrices los hace atractivos y divertidos para los niños, lo que a su vez mejora su motivación para participar activamente y aprender de manera más efectiva. Los juegos motrices no solo implican

actividad física, sino también procesos mentales como la planificación, la toma de decisiones, la resolución de problemas y la atención. Estos aspectos contribuyen al desarrollo cognitivo de los niños (Pérez,2021).

2.2.1.6. Funciones de los juegos motrices

Durruthy (2021) manifiesta que los juegos motrices en el ámbito educativo tienen varias funciones importantes:

- Desarrollo de habilidades motoras: Los juegos motrices ayudan a mejorar las habilidades motoras gruesas y finas de los niños, incluyendo la coordinación, equilibrio, fuerza muscular, agilidad y destreza.
- Promoción del desarrollo cognitivo: Estos juegos fomentan el desarrollo cognitivo al requerir que los niños resuelvan problemas, tomen decisiones rápidas, planifiquen estrategias y utilicen la memoria para recordar movimientos y reglas del juego.
- Fomento de la socialización: Al jugar en grupo, los niños aprenden a interactuar con otros, practican habilidades sociales como la comunicación, la cooperación, el trabajo en equipo y el respeto por las reglas y los compañeros.
- Estímulo de la creatividad y la imaginación: Muchos juegos motrices implican actividades creativas y de imaginación, lo que ayuda a los niños a desarrollar su creatividad, expresión artística y capacidad de improvisación.
- Promoción de la actividad física y el bienestar: Los juegos motrices fomentan la actividad física, lo que contribuye a mantener un estilo de vida saludable, mejora la condición física general y previene problemas de salud relacionados con la inactividad.
- Apoyo al aprendizaje académico: Algunos juegos motrices están diseñados específicamente para apoyar el aprendizaje académico, como juegos de matemáticas, lenguaje, ciencias u otros temas, integrando el movimiento con el contenido educativo.

2.2.1.7. Dimensiones de los juegos motrices

Las dimensiones de los juegos motores según Megías y Lozano (2020) son las siguientes:

- **Juego funcional o de ejercicio:** se refiere a actividades lúdicas que implican movimientos físicos y que tienen como objetivo principal el desarrollo de habilidades motoras, coordinación, equilibrio y fuerza en niños. Estos juegos suelen estar diseñados para mejorar aspectos específicos de la motricidad gruesa, como correr, saltar, trepar, lanzar y atrapar, entre otros. Además de ser divertidos y entretenidos, estos juegos promueven el desarrollo físico y cognitivo, fomentan la socialización y contribuyen al bienestar general de quienes participan en ellos (Megías y Lozano, 2020).
- **Juego de Habilidad:** se refiere a una categoría de juegos motrices que implican la ejecución de movimientos precisos y coordinados para lograr un objetivo específico. Estos juegos se centran en desarrollar y mejorar habilidades motoras como la coordinación, el equilibrio, la destreza manual, la precisión y la rapidez de reacción. Ejemplos comunes de juegos de habilidad incluyen lanzar, atrapar, golpear un objetivo, equilibrarse en superficies estrechas, manipular objetos con precisión, entre otros. Estos juegos no solo son divertidos, sino que también ayudan a desarrollar capacidades motoras importantes en niños y adultos (Megías y Lozano, 2020).
- **Juego dirigido:** se refiere a actividades o juegos en los que un adulto o un facilitador guía y estructura la actividad para alcanzar objetivos específicos de aprendizaje o desarrollo motor en los niños. En este tipo de juego, el adulto proporciona instrucciones, establece reglas y dirige la dinámica del juego para enfocarse en habilidades motoras específicas, como coordinación, equilibrio, fuerza o destreza. El objetivo principal es facilitar el aprendizaje y la práctica de habilidades motoras de manera organizada y enfocada (Megías y Lozano, 2020).

2.2.2. Variable 2: Motricidad gruesa

2.2.2.1. Definición de motricidad gruesa

La motricidad gruesa se refiere a la habilidad para controlar y coordinar los movimientos grandes y globales del cuerpo, como caminar, correr, saltar, trepar, lanzar y atrapar. Implica el uso de grandes grupos musculares y requiere coordinación entre diferentes partes del cuerpo, como brazos, piernas, tronco y cabeza. La motricidad gruesa es fundamental para actividades básicas de la vida diaria y para el desarrollo global de habilidades físicas en niños y adultos (Sánchez, 2021).

La motricidad gruesa en el ámbito educativo se refiere al desarrollo y control de los movimientos grandes y coordinados que implican músculos grandes del cuerpo. Estas habilidades motoras son fundamentales para el desarrollo físico y la capacidad de participar en actividades físicas, deportivas y recreativas de manera efectiva. La motricidad gruesa también está relacionada con el equilibrio, la coordinación y la fuerza necesarios para realizar tareas y participar en actividades escolares y sociales de manera exitosa (Márquez, 2021).

2.2.2.2. Teorías de la motricidad gruesa

Se centra en la evolución de las destrezas motoras durante la etapa infantil y la niñez. Según esta teoría, el progreso de las habilidades motoras gruesas sigue un patrón previsible y progresivo, que se divide en diversas etapas, como la locomoción refleja, rudimentaria, fundamental y especializada. Asimismo, destaca la relevancia de los factores ambientales y sociales en el desarrollo de estas habilidades motoras, y cómo la interacción con el entorno influye en la adquisición de destrezas motoras gruesas (Gallahue y Ozmun, 1996).

Se centra en cómo la percepción y la acción interactúan en el entorno. Según Gibson, hay una estrecha relación entre la percepción y la acción, argumentando que el desarrollo de habilidades motoras gruesas se basa en la capacidad de percibir información del entorno y usarla para guiar el movimiento. A medida que los niños aprenden a percibir su entorno y a moverse de manera efectiva según las demandas del mismo, adquieren habilidades motoras gruesas. Esta teoría enfatiza la importancia de explorar activamente el entorno en el proceso de desarrollo motor (Gibson, 1979).

2.2.2.3. Características de la motricidad gruesa

Montagud (2020) La motricidad gruesa se refiere al conjunto de habilidades relacionadas con el control y la coordinación de los movimientos grandes y principales del cuerpo. Algunas de las características clave de la motricidad gruesa incluyen:

- Control postural: La capacidad de mantener una postura estable y equilibrada mientras se realizan movimientos, como estar de pie, sentarse o caminar.
- Coordinación bilateral: La habilidad para coordinar movimientos simétricos entre los lados derecho e izquierdo del cuerpo, como al caminar o al balancearse.
- Equilibrio: La capacidad de mantenerse en posición vertical sin caerse, tanto en movimiento como en reposo.
- Desarrollo de la locomoción: El proceso de adquirir habilidades de desplazamiento, como gatear, caminar, correr, saltar, trepar y moverse de manera fluida y eficiente.
- Fuerza muscular: La capacidad de los músculos grandes del cuerpo para realizar movimientos y mantener la resistencia durante actividades físicas.
- Coordinación óculo-manual: La habilidad para coordinar los movimientos de las manos y los ojos, como agarrar objetos, lanzar o atrapar.
- Integración sensorial: La capacidad para procesar y responder a la información sensorial del entorno mientras se realizan movimientos, como el equilibrio basado en la percepción del espacio y la orientación.

2.2.2.4. Etapas de la motricidad gruesa

Sánchez (2021) indica que las etapas de la motricidad gruesa son los diferentes niveles de desarrollo que experimentan los niños en cuanto al control y coordinación de movimientos de grandes grupos musculares. Estas etapas se pueden dividir de la siguiente manera:

- Etapa de control cefálico: Desde el nacimiento hasta aproximadamente los 3 meses, el bebé desarrolla el control de la cabeza y el cuello. Al principio, el niño tiene poca fuerza en estos músculos, pero con el tiempo logra levantar la cabeza mientras está boca abajo y mantenerla erguida cuando está sentado con apoyo.
- Etapa de control axial: A partir de los 3 meses hasta los 9 meses aproximadamente, el bebé mejora su control sobre el tronco y el abdomen. En esta etapa, puede sentarse sin apoyo y girar de un lado a otro.

- Etapa de control locomotor: Desde los 9 meses hasta alrededor de los 3 años, el niño desarrolla habilidades como gatear, ponerse de pie, caminar y correr. Durante este período, se fortalecen los músculos de las piernas y se mejora la coordinación entre piernas y brazos.
- Etapa de control postural avanzado: A partir de los 3 años en adelante, el niño adquiere mayor estabilidad y equilibrio, lo que le permite realizar actividades más complejas como saltar, subir y bajar escaleras, y jugar deportes que requieren coordinación y destreza motriz.

2.2.2.5. Importancia de la motricidad gruesa

La motricidad gruesa es esencial para el desarrollo integral de los niños, ya que influye en su salud física, habilidades motoras, aprendizaje, bienestar emocional y desarrollo social. Cuando los niños tienen un buen desarrollo de la motricidad gruesa, se sienten más seguros y capaces de explorar su entorno, lo que fomenta su autonomía, autoconfianza y autoestima. Se ha demostrado que el desarrollo de la motricidad gruesa está asociado con un mejor rendimiento académico y habilidades cognitivas, ya que el movimiento activo y la exploración del entorno son fundamentales para el desarrollo del cerebro. Una buena motricidad gruesa permite a los niños participar de manera efectiva en actividades físicas, deportes y juegos, lo que contribuye a su bienestar físico y emocional (Sheron, 2022).

2.2.2.6. Funciones de la de la motricidad gruesa

Belsky (2020) manifiesta que las funciones de la motricidad gruesa son fundamentales en el desarrollo infantil y tienen varias importancias y beneficios:

- Desarrollo motor: La motricidad gruesa es crucial para el desarrollo físico de los niños, ya que les permite adquirir habilidades como gatear, caminar, correr, saltar, trepar, lanzar y atrapar objetos, entre otros.
- Equilibrio y coordinación: Mejora el equilibrio y la coordinación corporal, lo cual es esencial para realizar actividades cotidianas como mantenerse en pie, subir escaleras, montar bicicleta y participar en deportes.
- Independencia y autonomía: Al desarrollar la motricidad gruesa, los niños ganan en independencia y autonomía para realizar tareas básicas por sí mismos, como vestirse, alimentarse y manipular objetos.

- Apoyo al aprendizaje: La motricidad gruesa influye en el desarrollo cognitivo, ya que está relacionada con la capacidad de concentración, atención y memoria, elementos importantes para el aprendizaje escolar.
- Salud y bienestar: Favorece la salud física y emocional, ya que la actividad física asociada con la motricidad gruesa contribuye al desarrollo muscular, cardiovascular y respiratorio, así como a la liberación de endorfinas que promueven el bienestar emocional.
- Interacción social: Al participar en juegos y actividades que requieren motricidad gruesa, los niños tienen la oportunidad de interactuar con sus pares, aprender habilidades sociales como el trabajo en equipo y desarrollar la empatía y la comunicación.

2.2.2.7. Dimensiones de la motricidad gruesa

Hernández (2023) indica que las dimensiones de la motricidad gruesa según Ruiz y Ruiz (2020) son las siguientes:

- **Esquema corporal:** se refiere a la representación mental que una persona tiene de su propio cuerpo, incluyendo sus partes, posturas y movimientos. En el contexto de la motricidad gruesa, el esquema corporal es fundamental porque influye en la coordinación y el control de los movimientos grandes y globales del cuerpo, como caminar, correr, saltar, trepar, entre otros. Un buen desarrollo del esquema corporal ayuda a una mejor ejecución de las actividades motoras y contribuye al desarrollo general de la motricidad gruesa en niños y adultos.
- **Coordinación motora gruesa:** se refiere a la habilidad para controlar y coordinar movimientos grandes y musculares del cuerpo, como caminar, correr, saltar, lanzar y atrapar objetos. Esta capacidad implica la sincronización de diferentes grupos musculares y sistemas corporales, como el equilibrio, la fuerza y la orientación espacial. La coordinación motora gruesa es fundamental para el desarrollo físico y la ejecución exitosa de actividades motoras básicas y complejas.
- **Lateralidad:** se refiere a la preferencia o dominancia que una persona tiene por utilizar un lado del cuerpo sobre el otro para realizar actividades motoras, como escribir, lanzar objetos, patear, entre otros. En el contexto de la motricidad gruesa, la lateralidad se relaciona con la preferencia de uso de un lado del cuerpo, como el

brazo o la pierna, para realizar movimientos específicos, como lanzar una pelota con la mano dominante o dar un paso inicial con una pierna preferida al caminar o correr. El desarrollo de una lateralidad bien definida es importante para la coordinación y eficiencia en las actividades motoras.

- **Equilibrio:** se refiere a la capacidad de mantener una postura estable y controlada mientras se realizan movimientos físicos. Implica la coordinación de músculos, articulaciones y sistemas sensoriales para mantener la estabilidad tanto en posición estática (sin movimiento) como durante el desplazamiento o ejecución de actividades motoras. El equilibrio es fundamental para el desarrollo motor y la realización eficiente de tareas físicas, y su entrenamiento es importante en programas de estimulación temprana y rehabilitación motora.

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

Hi: Los juegos motrices desarrollan significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

Ho: Los juegos motrices no desarrollan significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura – 2024.

2.3.2. Hipótesis específicas

H1: Los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión esquema corporal en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024”.

H2: Los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión coordinación motora en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

H3: Los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión lateralidad en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura – 2024.

H4: Los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión equilibrio en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura – 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo, Nivel y Diseño de la investigación

3.1.1. Tipo de investigación

La investigación fue de tipo aplicada, ya que se empleó el conocimiento de las variables presentes en las encuestas con el propósito de recopilar y analizar información acerca de dichas variables en el contexto de la aplicación de juegos motrices destinada a desarrollar la motricidad gruesa oral en niños de cuatro años (Tamayo y Tamayo, 2019).

3.1.2. Nivel de investigación

El estudio fue de nivel explicativo ya que se buscó comprender el grado de afectación de la motricidad gruesa en niños de 4 años, así como las posibles causas y consecuencias de este problema. También se pretendió identificar cómo la aplicación de juegos motrices puede contribuir a mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa (Hernández & Mendoza, 2019).

3.1.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación fue pre-experimental con el propósito de adquirir la información necesaria para abordar la pregunta de investigación. Este diseño preexperimental se orienta hacia la mejora de la variable dependiente a través de la creación de juegos motores relacionados con la variable independiente, llevado a cabo en tres etapas: primero, se aplicó el pretest en la variable dependiente, que era la motricidad gruesa; luego, se implementó la estrategia de juegos motores, y finalmente, se realizó una reevaluación a través del posttest en la misma variable dependiente (Tamayo y Tamayo, 2019). No se logró una manipulación directa de la variable independiente, por lo que se representó gráficamente siguiendo el esquema siguiente:

GE: O1----- X ----- O2

GE: Grupo de estudio

O1: Pre test (lista de cotejo de la motricidad gruesa) en niños de 4 años.

X: Aplicación de programa de juegos motrices

O2: Post test (lista de cotejo de la motricidad gruesa) en niños de 4 años.

3.2. Población y muestra:

3.2.1. Población muestral

La población, se refiere al grupo de individuos o elementos que son objeto de estudio o análisis en la investigación (Hernández et al.,2019). El universo de esta investigación fueron todos los niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

Según Sampieri (2018) la población muestral es aquella donde la muestra es considerada la misma unidad de estudio de la población. La población muestral fueron 16 niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

Tabla 1

Distribución de la población de estudio de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024

SECCIÓN	Varones	Mujeres	Total
4 años	10	6	16
TOTAL			16

Fuente: Nómima de matrícula del año 2024

Criterios de inclusión:

- Niños del nivel inicial de 5 años.
- Niños matriculados en el presente año.
- Niños cuyos padres firmaron el consentimiento informado para participar del estudio.

Criterios de exclusión:

- Niños del nivel inicial que no pertenecen al aula de 4 años.
- Niños no matriculados en el presente año.
- Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado para participar del estudio.

3.3. Operacionalización de las variables

Variable Independiente: Juegos motrices

Los juegos motrices son actividades lúdicas que implican el movimiento del cuerpo y que están diseñadas para desarrollar y mejorar las habilidades motoras de una persona. Estos juegos suelen incluir movimientos como correr, saltar, lanzar, atrapar, equilibrarse, entre otros, y están dirigidos tanto a niños como a adultos para promover el desarrollo de habilidades motoras básicas y avanzadas, así como la coordinación, el equilibrio, la fuerza y la resistencia física (Braojos, 2020).

Variable Dependiente: Motricidad gruesa

La motricidad gruesa se refiere a la habilidad para controlar y coordinar los movimientos grandes y globales del cuerpo, como caminar, correr, saltar, trepar, lanzar y atrapar. Implica el uso de grandes grupos musculares y requiere coordinación entre diferentes partes del cuerpo, como brazos, piernas, tronco y cabeza. La motricidad gruesa es fundamental para actividades básicas de la vida diaria y para el desarrollo global de habilidades físicas en niños y adultos (Sánchez, 2021).

Variables	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Escala de calificación
Juegos motrices	<p>La variable se operacionalizo implementando los juegos motores para lograr desarrollar la motricidad gruesa en sus respectivas dimensiones: Juego funcional o de ejercicio, juego de habilidad y juego dirigido:</p>	Juego funcional o de ejercicio	<ul style="list-style-type: none"> -Ejecuta movimientos fundamentales en el ámbito motor. -Control y sincronización de los movimientos. 	<p>Instrumento: Lista de cotejo</p>	<p>SÍ = 1 NO = 0</p>
		Juego de habilidad	<ul style="list-style-type: none"> -Realiza una variedad de movimientos distintos. -Demuestra sus habilidades en el desarrollo del juego 		
		Juego dirigido	<ul style="list-style-type: none"> -Realiza movimientos con confianza durante el desplazamiento. -Cumple con las indicaciones establecidas para ganar el juego. 		

Motricidad gruesa	La variable se operacionalizo determinando el nivel de desarrollo del esquema corporal, coordinación motora gruesa, lateralidad y equilibrio de los niños de 4 años.	Esquema corporal	Realiza actividades motrices y demuestra autonomía en sus movimientos	Instrumento: Lista de cotejo	
		Coordinación motora gruesa	Coordinación de sus movimientos		
		Lateralidad	Capacidad de equilibrio estático y dinámico		
		Equilibrio	Capacidad de equilibrio estático y dinámico		

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información:

3.4.1. Técnicas de recolección de datos

Se empleo la técnica de la observación directa. La observación es una técnica que establece una conexión directa y continua entre el investigador y el evento o fenómeno, y busca adherirse a la lógica de las estructuras, procesos, relaciones e interacciones que ocurren dentro del contexto estudiado (Hernández y Mendoza, 2019).

3.4.2. Instrumentos de recolección de datos

El instrumento que se empleó en la recolección de datos, para la variable motricidad gruesa fue la lista de cotejo. Con respecto a esta herramienta, las listas de cotejo, conocidas también como listas de control o verificación, son herramientas diseñadas para verificar si se han adquirido aspectos específicos que se establecieron previamente como objetivos de aprendizaje. Estas listas contienen indicadores de desempeño que pueden ser afirmativos o interrogativos y ayudan a identificar si ciertas características están presentes o ausentes en una muestra o evidencia. Las listas de cotejo se utilizan en una forma llamada escala dicotómica, donde se proporcionan solo dos opciones de respuesta: Sí o No (Arias, 2020).

3.4.3. Validez del Instrumento

La validación de estos instrumentos se llevó a cabo mediante la evaluación de expertos. Esta técnica se basa en la conexión teórica entre los componentes del instrumento y la noción del evento, con el fin de confirmar si existe consenso, al menos en un grado razonable, entre el investigador y los especialistas en cuanto a la importancia de cada componente para las características del evento. En consecuencia, no se requiere realizar una prueba inicial en un grupo de muestra (Hernández et al, 2019).

3.4.4. Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad está vinculada a la estabilidad y exactitud de los resultados al emplear el mismo instrumento con las mismas unidades de estudio bajo condiciones idénticas. La medida de confiabilidad del instrumento se representa mediante valores que oscilan entre uno y cero, y su fórmula evalúa la consistencia y precisión. Se utilizó el estadístico KR-20 de Richardson para evaluar la confiabilidad de los instrumentos (Hernández et al, 2019).

3.5. Método de análisis de datos

Para la recolección de la información se obtuvo en primer término, la autorización de la directora y de la docente de la Institución Educativa, además se obtuvo el consentimiento informado de los padres de familia para lograr desarrollar la aplicación del instrumento de recolección de la información.

Para la presente investigación, por ser una población finita y reducida, la muestra fue seleccionada por el muestreo no probabilístico y no aleatorio por conveniencia, técnica de muestreo en la cual la investigadora la utiliza para crear muestras de acuerdo a la facilidad de acceso, la disponibilidad de las personas de formar parte de la muestra, en un intervalo de tiempo dado o cualquier otra especificación práctica de un elemento particular, siendo la muestra los estudiantes de 5 años en un total de 16 niños y niñas.

A los niños y niñas en primer lugar, se les evaluó con un pretest para determinar su nivel de desarrollo en la motricidad gruesa, luego se aplicó 10 sesiones de aprendizaje, en base a lograr el desarrollo de las capacidades motrices básicas y físicas, luego fueron sometidos a una evaluación a través de un post test, con lo cual se estableció la influencia de los juegos motrices en el desarrollo de la motricidad gruesa, los cuales se descargaron en el instrumento de recolección de datos.

Los resultados que se obtuvieron a través del instrumento de recolección de datos (Lista de cotejo), fueron procesados con el Programa Estadístico SPSS, versión 25, aunado al programa Excel; con los datos que fueron proporcionados, se construyeron tablas y gráficos que permitieron la interpretación y el análisis de la información para elaborar el informe final. Además, se consideró la prueba estadística Wilcoxon para comprobar la hipótesis del estudio.

3.6. Aspectos éticos:

El estudio consideró los principios éticos que rigen las actividades de investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote y que se encuentran consignados en el Reglamento de Integridad Científica en la Investigación V001 (ULADECH, 2024):

a. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes

Antes de que los estudiantes se unan al estudio, se aseguró respetarlos y proteger su bienestar al obtener el consentimiento informado firmado por sus padres. La confidencialidad de todos los datos recopilados fue respetada, y únicamente se emplearon para propósitos de investigación en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

b. Libre participación por propia voluntad

Se brindó a los padres de los participantes la información esencial sobre el estudio para que puedan tomar una decisión informada y unirse de manera voluntaria. Nos aseguraremos de que todos los padres de familia firmen el consentimiento informado, mientras que los menores de edad proporcionen su asentimiento informado después de comprender la importancia de la investigación en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

c. Beneficencia, no maleficencia

Se llevó a cabo una supervisión continua para garantizar que la participación en el estudio sea provechosa y no conlleve ningún riesgo para los estudiantes que fueron partícipes del estudio. Se prestó una atención especial al diseño de las sesiones para reducir al mínimo los posibles efectos negativos y maximizar los beneficios en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

d. Integridad y honestidad

Se registraron con precisión todos los procedimientos, análisis y resultados de la investigación para asegurar la integridad del estudio. Se hizo referencia de manera adecuada a todas las fuentes externas, dando crédito a los autores correspondientes. Tanto el proyecto como el informe final fueron sometidos al programa antiplagio Turnitin para garantizar que la similitud sea inferior al 25%.

e. Justicia

Se garantizó la imparcialidad en la selección de los participantes y en su acceso a los beneficios del estudio. Se implementaron acciones para prevenir cualquier tipo de discriminación o parcialidad durante el proceso de investigación. Se utilizó un método de recolección de datos estandarizado para mitigar posibles sesgos en esta investigación, disminuyendo la influencia de las preferencias o inclinaciones del investigador en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados

4.1.1. Del objetivo general

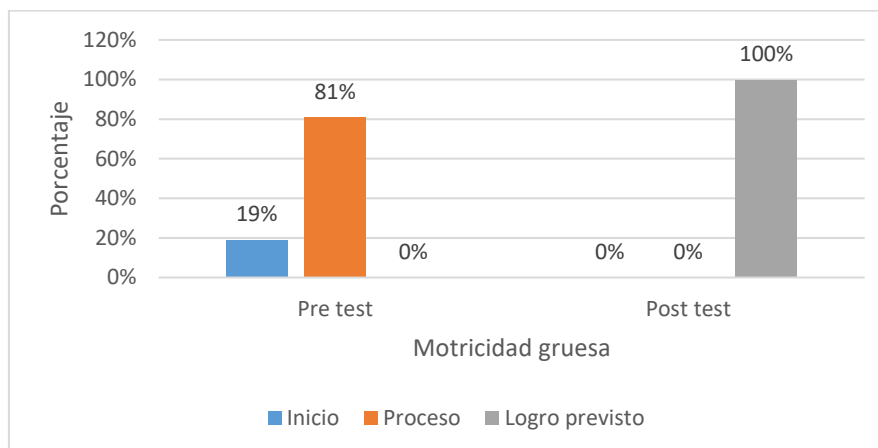
Determinar si los juegos motrices mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura – 2024

Tabla 2. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa.

Niveles de logro de aprendizaje	Pretest		Post test	
	fi	%	fi	%
Inicio	3	19%	0	0%
Proceso	13	81%	0	0%
Logro previsto	0	0%	16	100%
Total	16	100%	16	100%

Fuente: Resultados de la aplicación del pre test y post test.

Figura 1. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa.



Fuente: Resultados de la aplicación del pre test y post test.

Nota: En la tabla 2 y figura 1 nos muestran los resultados obtenidos en el pretest y el post test del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, se observa que en el pre test el 19% se encuentra en inicio, el 81% en proceso y el 0% en logro previsto. Mientras que en el post test el 0% se encuentra en inicio, el 0% en proceso y el 100% en logro previsto. Según los resultados del pretest se evidencia que todos los niños (as) de 5 años, se encuentran en proceso y que aún se presentaban dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa; sin embargo, en post test se observa un mayor porcentaje de niños (as) en el nivel de logro previsto.

4.1.2. De los objetivos específicos

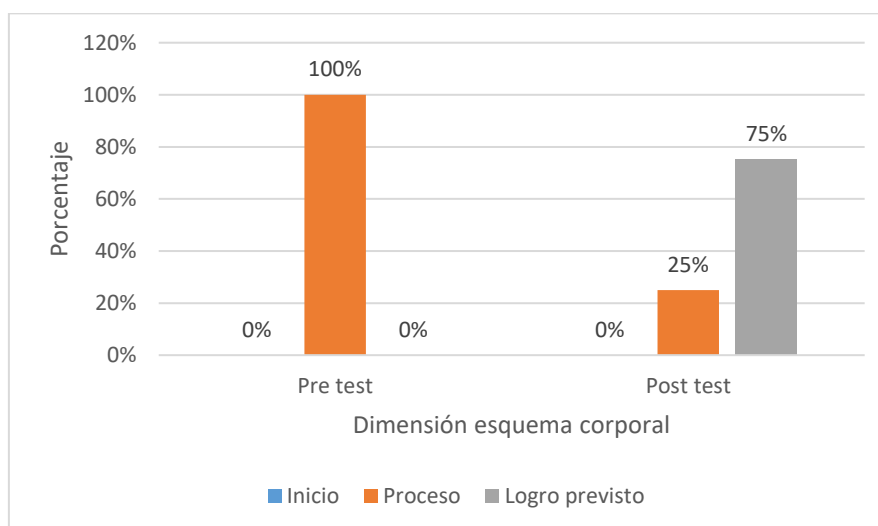
Determinar si los juegos motrices mejoran la dimensión esquema corporal en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

Tabla 3. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión esquema corporal.

Niveles de logro de aprendizaje	Pretest		Post test	
	fi	%	fi	%
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	16	100%	4	25%
Logro previsto	0	0%	12	75%
Total	16	100%	16	100%

Fuente: Resultados de la aplicación del pre test y post test.

Figura 2. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión esquema corporal.



Fuente: Resultados de la aplicación del pre test y post test.

Nota: En la tabla 3 y figura 2 nos muestran los resultados obtenidos en el pretest y el post test del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión esquema corporal, se observa que en el pre test el 0% se encuentra en inicio, el 100% en proceso y el 0% en logro previsto. Mientras que el post test el 0% se encuentra en inicio, el 25% en proceso y el 75% en logro previsto. Según los resultados del pretest se evidencia que todos los niños (as) de 5 años, se encuentran en proceso y que aún se presentaban dificultades en el desarrollo del esquema corporal; sin embargo, en post test se observa un mayor porcentaje de niños (as) en el nivel de logro previsto.

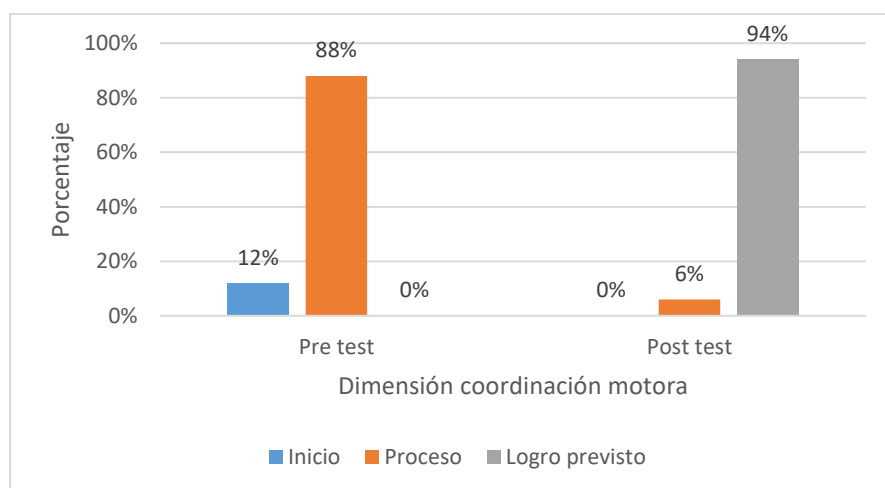
Determinar si los juegos motrices mejoran la dimensión coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

Tabla 4. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión coordinación motora.

Niveles de logro de aprendizaje	Pretest		Post test	
	fi	%	fi	%
Inicio	2	12%	0	0%
Proceso	14	88%	1	6%
Logro previsto	0	0%	15	94%
Total	16	100%	16	100%

Fuente: Resultados de la aplicación del pre test y post test.

Figura 3. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión coordinación motora.



Fuente: Resultados de la aplicación del pre test y post test.

Nota: En la tabla 4 y figura 3 nos muestran los resultados obtenidos en el pretest y el post test del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión esquema corporal, se observa que en el pre test el 12% se encuentra en inicio, el 88% en proceso y el 0% en logro previsto. Mientras que el post test el 0% se encuentra en inicio, el 6% en proceso y el 94% en logro previsto. Según los resultados del pretest se evidencia que todos los niños (as) de 5 años, se encuentran en proceso y que aún se presentaban dificultades en el desarrollo de la coordinación motora; sin embargo, en post test se observa un mayor porcentaje de niños (as) en el nivel de logro previsto.

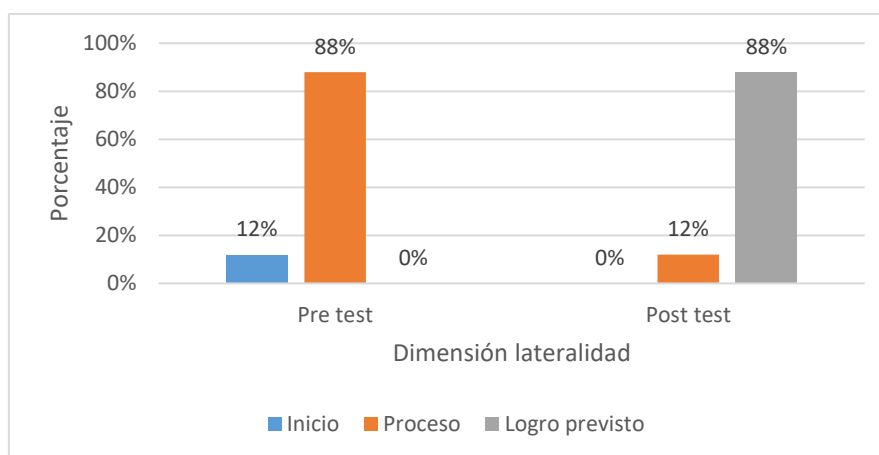
Determinar si los juegos motrices mejoran la dimensión lateralidad en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

Tabla 5. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión lateralidad.

Niveles de logro de aprendizaje	Pretest		Post test	
	fi	%	fi	%
Inicio	2	12%	0	0%
Proceso	14	88%	2	12%
Logro previsto	0	0%	14	88%
Total	16	100%	16	100%

Fuente: Resultados de la aplicación del pre test y post test.

Figura 4. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión lateralidad.



Fuente: Resultados de la aplicación del pre test y post test.

Nota: En la tabla 5 y figura 4 nos muestran los resultados obtenidos en el pretest y el post test del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión lateralidad, se observa que en el pre test el 12% se encuentra en inicio, el 88% en proceso y el 0% en logro previsto. Mientras que el post test el 0% se encuentra en inicio, el 12% en proceso y el 88% en logro previsto. Según los resultados del pretest se evidencia que todos los niños (as) de 5 años, se encuentran en proceso y que aún se presentaban dificultades en el desarrollo de la lateralidad; sin embargo, en post test se observa un mayor porcentaje de niños (as) en el nivel de logro previsto.

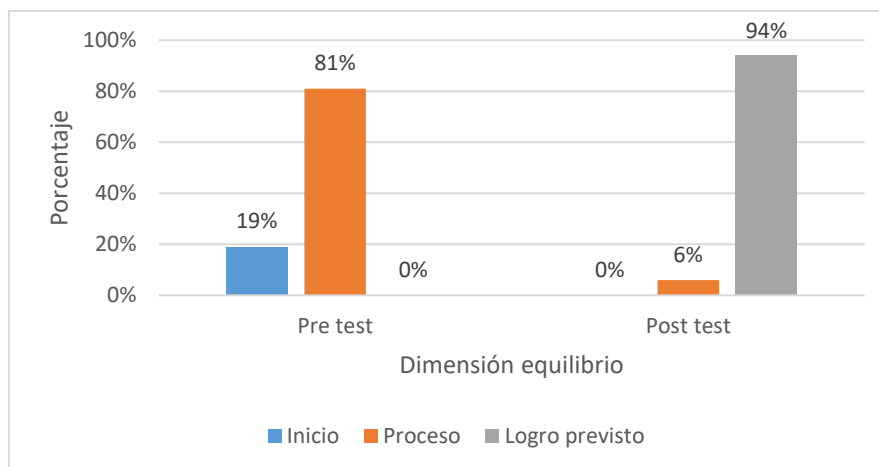
Determinar si los juegos motrices mejoran la dimensión equilibrio en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

Tabla 6. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión equilibrio.

Niveles de logro de aprendizaje	Pretest		Post test	
	fi	%	fi	%
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	13	81%	1	6%
Logro previsto	3	19%	15	94%
Total	16	100%	16	100%

Fuente: Resultados de la aplicación del pre test y post test.

Figura 5. Comparación del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión equilibrio.



Fuente: Resultados de la aplicación del pre test y post test.

Nota: En la tabla 6 y figura 5 nos muestran los resultados obtenidos en el pretest y el post test del nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, en la dimensión esquema corporal, se observa que en el pre test el 19% se encuentra en inicio, el 81% en proceso y el 0% en logro previsto. Mientras que el post test el 0% se encuentra en inicio, el 6% en proceso y el 94% en logro previsto. Según los resultados del pretest se evidencia que todos los niños (as) de 5 años, se encuentran en proceso y que aún se presentaban dificultades en el desarrollo del equilibrio; sin embargo, en post test se observa un mayor porcentaje de niños (as) en el nivel de logro previsto.

Distribución de la normalidad

Se aplicó la prueba estadística de normalidad para conocer con que estadístico se hará la corroboración de hipótesis:

Prueba de normalidad: de Shapiro Wilk por ser una muestra menor de 50 P<16 participantes.

Tabla 7

Distribución de la normalidad de las dimensiones la motricidad gruesa

Dimensiones pre y post test	Shapiro Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Motricidad gruesa	0,934	16	0,001
Esquema corporal	0,925	16	0,000
Coordinación motora	0,916	16	0,001
Lateralidad	0,951	16	0,000
Equilibrio	0,971	16	0,001

Nota. Datos procesados en el programa SPSS v26.

Se puede observar según los datos observados los datos tuvieron una distribución no normal, por el cual se va a trabajar la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

Hipótesis general

Hi: Los juegos motrices desarrollan significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

Ho: Los juegos motrices no desarrollan significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura – 2024.

5.1.2. Prueba de hipótesis

Tabla 8. Prueba de rangos de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de Rangos
POST TEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	16 ^b	9,'00	140,00
PRE TEST	Empates	0 ^c		
	Total	16		

a. POST TEST < PRE TEST

b. POST TEST > PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

Nota: Aplicación de la prueba rangos de Wilcoxon.

Tabla 9. Estadístico de prueba

	POST TEST - PRE TEST
Z	-3,390 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Aplicación de la prueba de rangos de Wilcoxon.

Nota: al obtener $p= 0,001$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pretest y post test después de la aplicación de juegos motrices en las sesiones de aprendizaje para la mejorar la motricidad gruesa. De tal forma que se acepta la hipótesis general de la investigación. Frente a este resultado se concluye que los juegos motrices desarrollan significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

Hipótesis específicas

H1: Los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión esquema corporal en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

H0: Los juegos motrices no desarrollan significativamente la dimensión esquema corporal en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

Tabla 10. Prueba de rangos de Wilcoxon

	N	Rango promedio	Suma de Rangos
POST TEST Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
PRE TEST Rangos positivos	13 ^b	6,'00	120,00
Empates	3 ^c		
Total	16		

a. POST TEST < PRE TEST

b. POST TEST > PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

Nota: Aplicación de la prueba rangos de Wilcoxon.

Tabla 11. Estadístico de prueba

	POST TEST - PRE TEST
Z	-3,420 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Aplicación de la prueba de rangos de Wilcoxon.

Nota: al obtener $p= 0,000$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pretest y post test después de la aplicación de los juegos motrices en las sesiones de aprendizaje para la mejorar la dimensión esquema corporal. De tal forma que se acepta la hipótesis alterna de la investigación. Frente a este resultado se concluye que los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión esquema corporal en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

H2: Los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión coordinación motora en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

H0: Los juegos motrices no desarrollan significativamente la dimensión coordinación motora en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

Tabla 12. Prueba de rangos de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de Rangos
POST TEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
PRE TEST	Rangos positivos	14 ^b	9,00	120,00
	Empates	2 ^c		
	Total	16		

a. POST TEST < PRE TEST

b. POST TEST > PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

Nota: Aplicación de la prueba rangos de Wilcoxon.

Tabla 13. Estadístico de prueba

	POST TEST - PRE TEST
Z	-3,130 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Aplicación de la prueba de rangos de Wilcoxon.

Nota: al obtener $p= 0,001$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pretest y post test después de la aplicación de los juegos motrices en las sesiones de aprendizaje para la mejorar la dimensión coordinación motora. De tal forma que se acepta la hipótesis alterna de la investigación. Frente a este resultado se concluye que los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión coordinación motora en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.

H3: Los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión lateralidad en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura – 2024.

H0: Los juegos motrices no desarrollan significativamente la dimensión lateralidad en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura – 2024.

Tabla 14. Prueba de rangos de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de Rangos
POST TEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
PRE TEST	Rangos positivos	13 ^b	10,00	130,00
	Empates	3 ^c		
	Total	16		

a. POST TEST < PRE TEST

b. POST TEST > PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

Nota: Aplicación de la prueba rangos de Wilcoxon.

Tabla 15. Estadístico de prueba

	POST TEST - PRE TEST
Z	-3,340 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Aplicación de la prueba de rangos de Wilcoxon.

Nota: al obtener $p= 0,000$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pretest y post test después de la aplicación de los juegos motrices en las sesiones de aprendizaje para la mejorar la dimensión lateralidad. De tal forma que se acepta la hipótesis alterna de la investigación. Frente a este resultado se concluye que los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión lateralidad en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura – 2024.

H4: Los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión equilibrio en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura – 2024.

H0: Los juegos motrices no desarrollan significativamente la dimensión equilibrio en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura – 2024.

Tabla 16. Prueba de rangos de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de Rangos
POST TEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
PRE TEST	Rangos positivos	10 ^b	7,00	120,00
	Empates	5 ^c		
	Total	15		

a. POST TEST < PRE TEST

b. POST TEST > PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

Nota: Aplicación de la prueba rangos de Wilcoxon.

Tabla 17. Estadístico de prueba

	POST TEST - PRE TEST
Z	-3,340 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Aplicación de la prueba de rangos de Wilcoxon.

Nota: al obtener $p= 0,001$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pretest y post test después de la aplicación de los juegos motores en las sesiones de aprendizaje para la mejorar la dimensión de equilibrio. De tal forma que se acepta la hipótesis alterna de la investigación. Frente a este resultado se concluye que los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión equilibrio en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura – 2024.

V. DISCUSIÓN

Se determinó que los juegos motrices mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024. Al obtener $p= 0,001$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pretest y post test después de la aplicación de juegos motrices en las sesiones de aprendizaje para la mejorar la motricidad gruesa. De tal forma que se acepta la hipótesis general de la investigación. Frente a este resultado se concluye que los juegos motrices desarrollan significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años.

Los hallazgos anteriormente mencionados son respaldados con la indagación de Huamán (2020) quien tuvo como objetivo principal determinar de qué manera la aplicación de juegos motores mejora la motricidad gruesa a través del equilibrio, movimiento, lateralidad, esquema corporal, y coordinación en niños de 4 años del nivel inicial. Los resultados de la investigación fueron que antes de aplicar los juegos motores un 70,60% de los estudiantes se encontraron en un nivel bajo, es decir presentaron dificultad en la motricidad gruesa.

De esta forma el autor Sánchez (2021) indica que la motricidad gruesa se refiere a la habilidad para controlar y coordinar los movimientos grandes y globales del cuerpo, como caminar, correr, saltar, trepar, lanzar y atrapar. Implica el uso de grandes grupos musculares y requiere coordinación entre diferentes partes del cuerpo, como brazos, piernas, tronco y cabeza. La motricidad gruesa es fundamental para actividades básicas de la vida diaria y para el desarrollo global de habilidades físicas en niños y adultos.

A través de los resultados encontrados se puede manifestar que la motricidad gruesa es un componente fundamental en el desarrollo integral de los niños, y su importancia en el ámbito educativo no puede ser subestimada. Estas habilidades son esenciales no solo para el desarrollo físico, sino también para el desarrollo cognitivo, social y emocional.

Se determinó que los juegos motrices mejoran la dimensión esquema corporal en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024. Al obtener $p= 0,000$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pretest y post test después de la aplicación de los juegos motrices en las sesiones de aprendizaje para la mejorar la dimensión esquema corporal. De tal forma que se acepta la hipótesis alterna de la investigación. Frente a este resultado se

concluye que los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión esquema corporal en niños de 5 años.

Los hallazgos anteriormente mencionados son respaldados con el estudio Niquen (2020) quien tuvo como objetivo principal evidenciar que la implementación del juego motor como estrategia promueve el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de Institución Educativa Inicial N°002 Maravillas de Jesús. Los resultados obtenidos indicaron que el uso del juego motor como estrategia facilitó el progresivo desarrollo de la motricidad gruesa de manera lúdica y divertida durante diversos talleres.

Lo anterior se sustenta en la teoría de Braojos (2020) indica que los juegos motrices son actividades lúdicas que implican el movimiento del cuerpo y que están diseñadas para desarrollar y mejorar las habilidades motoras de una persona. Estos juegos suelen incluir movimientos como correr, saltar, lanzar, atrapar, equilibrarse, entre otros, y están dirigidos tanto a niños como a adultos para promover el desarrollo de habilidades motoras básicas y avanzadas.

A través de los resultados encontrados se puede indicar que los juegos motrices no solo contribuyen al desarrollo físico de los niños, sino que también tienen un impacto positivo en su desarrollo social, cognitivo y emocional, preparándolos para una vida saludable y activa.

Se determinó que los juegos motrices mejoran la dimensión coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024. Al obtener $p= 0,000$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pretest y post test después de la aplicación de los juegos motrices en las sesiones de aprendizaje para la mejorar la dimensión coordinación motora. De tal forma que se acepta la hipótesis alterna de la investigación. Frente a este resultado se concluye que los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión coordinación motora en niños de 5 años.

Los hallazgos anteriormente mencionados son respaldados con la indagación de Huamán (2020) quien tuvo como objetivo principal determinar de qué manera la aplicación de juegos motores mejora la motricidad gruesa a través del equilibrio, movimiento, lateralidad, esquema corporal, y coordinación en niños de 4 años del nivel inicial. Los resultados de la investigación fueron que luego de aplicarse los juegos motores, se

obtuvieron diferencias significativas en cuanto a la motricidad gruesa en un 82,40% lograron resultados significativos.

Lo señalado anteriormente, se respalda por el autor Márquez (2021) indica que la motricidad gruesa en el ámbito educativo se refiere al desarrollo y control de los movimientos grandes y coordinados que implican músculos grandes del cuerpo. Estas habilidades motoras son fundamentales para el desarrollo físico y la capacidad de participar en actividades físicas, deportivas y recreativas de manera efectiva.

A través de los resultados encontrados se puede mencionar que la motricidad gruesa es crucial para el desarrollo físico de los niños. Las actividades que implican movimientos grandes ayudan a fortalecer los músculos y huesos, mejoran la coordinación y el equilibrio, y fomentan una postura adecuada. A través de juegos y actividades físicas, los niños desarrollan su capacidad cardiovascular y respiratoria, lo cual es esencial para mantener una buena salud a lo largo de sus vidas.

Se determinó que los juegos motrices mejoran la dimensión lateralidad en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024. Al obtener $p= 0,000$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pretest y post test después de la aplicación de los juegos motrices en las sesiones de aprendizaje para la mejorar la dimensión lateralidad. De tal forma que se acepta la hipótesis alterna de la investigación. Frente a este resultado se concluye que los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión lateralidad en niños de 5 años.

Los hallazgos anteriormente mencionados son respaldados con la investigación de Coloma (2022) quien tuvo como propósito principal evaluar si hubo diferencias estadísticamente significativas antes y después de la implementación de juegos motores destinados a mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años. Los resultados indicaron que, en relación con la variable de motricidad, el 68.75% mostró un nivel en proceso, mientras que el pos test reveló que el 68.75% alcanzó el nivel deseado.

Teóricamente, Sheron (2022) indica que la motricidad gruesa es esencial para el desarrollo integral de los niños, ya que influye en su salud física, habilidades motoras, aprendizaje, bienestar emocional y desarrollo social. Cuando los niños tienen un buen desarrollo de la motricidad gruesa, se sienten más seguros y capaces de explorar su entorno, lo que fomenta su autonomía, autoconfianza y autoestima.

A través de los resultados encontrados se puede indicar que la motricidad gruesa juega un papel significativo en el desarrollo de habilidades importantes como la concentración, la memoria y la capacidad de resolver problemas. Además, los movimientos coordinados y rítmicos pueden mejorar la capacidad de los niños para aprender y retener nueva información, lo que impacta positivamente en su rendimiento académico.

Se determinó que los juegos motrices mejoran la dimensión equilibrio en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura – 2024. Al obtener $p= 0,001$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pretest y post test después de la aplicación de los juegos motores en las sesiones de aprendizaje para la mejorar la dimensión de equilibrio. De tal forma que se acepta la hipótesis alterna de la investigación. Frente a este resultado se concluye que los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión equilibrio en niños de 5 años.

Los hallazgos anteriormente mencionados son respaldados con la indagación de Huamán (2020) quien tuvo como objetivo principal determinar de qué manera la aplicación de juegos motores mejora la motricidad gruesa a través del equilibrio, movimiento, lateralidad, esquema corporal, y coordinación en niños de 4 años del nivel inicial. Los resultados de la investigación fueron que antes de aplicar los juegos motores un 70,60% de los estudiantes se encontraron en un nivel bajo, es decir presentaron dificultad en la motricidad gruesa.

De esta forma el autor Sánchez (2021) indica que la motricidad gruesa se refiere a la habilidad para controlar y coordinar los movimientos grandes y globales del cuerpo, como caminar, correr, saltar, trepar, lanzar y atrapar. Implica el uso de grandes grupos musculares y requiere coordinación entre diferentes partes del cuerpo, como brazos, piernas, tronco y cabeza. La motricidad gruesa es fundamental para actividades básicas de la vida diaria y para el desarrollo global de habilidades físicas en niños y adultos.

A través de los resultados encontrados se puede manifestar que la motricidad gruesa es un componente fundamental en el desarrollo integral de los niños, y su importancia en el ámbito educativo no puede ser subestimada. Estas habilidades son esenciales no solo para el desarrollo físico, sino también para el desarrollo cognitivo, social y emocional.

VI. CONCLUSIONES

Se determinó que los juegos motrices mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años. Ya que en la prueba de hipótesis se obtuvo que $p= 0,001$ y como $p<0,05$, se concluyó que existen diferencias significativas entre el pretest y post test después de la aplicación de juegos motrices en las sesiones de aprendizaje para mejorar la motricidad gruesa.

Se determinó que los juegos motrices mejoran la dimensión esquema corporal en niños de 5 años. Ya que en la prueba de hipótesis se obtuvo que $p= 0,000$ y como $p<0,05$, se concluyó que existen diferencias significativas entre el pretest y post test después de la aplicación de los juegos motrices en las sesiones de aprendizaje para mejorar la dimensión esquema corporal.

Se determinó que los juegos motrices mejoran la dimensión coordinación motora gruesa en niños de 5 años. Ya que en la prueba de hipótesis se obtuvo que $p= 0,001$ y como $p<0,05$, se concluyó que existen diferencias significativas entre el pretest y post test después de la aplicación de los juegos motrices en las sesiones de aprendizaje para mejorar la dimensión coordinación motora.

Se determinó que los juegos motrices mejoran la dimensión lateralidad en niños de 5 años. Ya que en la prueba de hipótesis se obtuvo que $p= 0,000$ y como $p<0,05$, se concluyó que existen diferencias significativas entre el pretest y post test después de la aplicación de los juegos motrices en las sesiones de aprendizaje para mejorar la dimensión lateralidad.

Se determinó que los juegos motrices mejoran la dimensión equilibrio en niños de 5 años. Ya que en la prueba de hipótesis se obtuvo que $p= 0,001$ y como $p<0,05$, se concluyó que existen diferencias significativas entre el pretest y post test después de la aplicación de los juegos motores en las sesiones de aprendizaje para mejorar la dimensión de equilibrio.

VII. RECOMENDACIONES

Se recomienda al director de la institución educativa ofrecer información a cada uno de los maestros para que se concienticen sobre la relevancia de la problemática observada de la motricidad gruesa y como a través de los juegos motrices se puede intervenir.

Así mismo a los maestros del nivel inicial integrar dentro de sus sesiones de aprendizaje a los juegos motrices para poder intervenir en la motricidad gruesa desde temprana edad, así se puedan mejorar en los siguientes aspectos esquema corporal, coordinación motora gruesa, lateralidad y equilibrio, como parte de su desarrollo de sus destrezas motrices.

A las estudiantes del área educativa realizar indagaciones de corte correlacional aumentando la población, para realizar estudios que verifiquen la importancia de los juegos motrices hacia la motricidad gruesa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aldana, R. & Páez, Y. (2020). *El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa soledad román de Núñez sede progreso y libertad* [Tesis de pregrado, Universidad De Cartagena en Convenio Universidad del Tolima]. Repositorio UdeC. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5132/Proyecto-original.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias, J. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Belsky, G. (2020). Habilidades motoras gruesas. <https://www.understood.org/es-mx/articles/all-about-gross-motor-skills>
- Braojos, M. (2020). Juegos motores en educación física. <https://mundoentrenamiento.com/juegos-motores-en-educacion-fisica/>
- Cárdenas, M. (2020). *Influencia de la psicomotricidad gruesa y la motivación, en el desarrollo de la atención de los estudiantes de cinco años del nivel inicial*. [Tesis de doctorado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio UCV https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/11195/Cardenas_LM.pdf?sequence=1
- Coloma, S. (2022). Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas-Piura, 2020. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/30725>
- Durruthy, R., Robert, D. y Pol, Y. (2021). Juegos motrices y habilidades motrices básicas. <https://deporvida.uho.edu.cu/index.php/deporvida/article/view/787/2356#:~:text=Los%20juegos%20motrices%20constituyen%20una,F%C3%ADsica%20en%20la%20ense%C3%B1anza%20primaria.>
- Galera, D. (2020). Juego motor. https://ddd.uab.cat/pub/recdoc/2020/218237/juemot_a2020.pdf
- Gallahue, D. (1996). El desarrollo motor. https://cadscapacitaciones.com/pluginfile.php?file=%2F32163%2Fmod_resource%2F

[2Fcontent%2F0%2FEvaluaci%C3%B3n%20de%20patrones%20motores%20-%20Gallahue.pdf](#)

Gibson, J. (1979). Teoría de la ecología. https://issuu.com/jpbq/docs/1_introducci_n_a_la_psicolog_a_de_la_percepci_n/s/12835114

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2019). Metodología de la investigación (Vol. 4, pp. 310-386). McGraw-Hill Interamericana. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Hernández y Mendoza. (2019). Metodología de la investigación. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

Hernández, E. (2023). Importancia de la motricidad gruesa en el desarrollo de los niños. <https://quo.mx/salud-y-bienestar/por-que-es-importante-motricidad-gruesa/>

Huaman Huacchillo, J. M. (2020). *Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1371 A.H. Túpac Amaru II Etapa – Piura, 2018* [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/16544/JUEGO_DIDACTICO_JUEGO_FUNCIONAL_HUAMAN_HUACCHILLO_JESUS_MARI_CELI.pdf?sequence=1

López Velasco, E. F. (2020). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27992/2/tesis%20final.pdf>

Márquez, L. (2021). Motricidad gruesa. <https://www.mundoprimaria.com/blog/motricidad-gruesa>

Megías, A., & Lozano, L. (2019). El juego infantil y su metodología-Ed. 2019. Editex. <https://acortar.link/XerSyW>

- Montagud, N. (2020). Características de la motricidad gruesa. <https://psicologiamente.com/salud/tipos-de-motricidad>
- Muñoz, K. (2022). Retroceso en el desarrollo motor de preescolares y escolares debido a la pandemia. <https://www.uc.cl/noticias/advierten-un-retroceso-en-el-desarrollo-motor-de-preescolares-y-escolares-debido-a-la-pandemia/>
- Pérez, A. (2021). La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños. <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/#:~:text=Jugar%20mejora%20en%20nuestros%20m%C3%A1s,juego%20%20pueden%20sobrellevar%20el%20estr%C3%A9s>
- Plúa Merchán, E.P. (2019). *Estrategias lúdicas y Motricidad Gruesa en Niños, Niñas del Nivel Inicial de la Escuela Dr. Alfredo Pareja Diezcanseco* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/42574>
- Ramírez, M. (2022). *La psicomotricidad gruesa y las nociones espaciales en niños de 4 años, en la Institución Educativa N° 0036 Madre María Auxiliadora - San Juan de Lurigancho, Lima- 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28956>
- Sánchez, E. (2021). Etapas del desarrollo de motricidad gruesa. <https://psicologiamente.com/desarrollo/motricidad-gruesa>
- Sánchez, E. (2021). Motricidad gruesa. <https://psicologiamente.com/desarrollo/motricidad-gruesa>
- Schmidt, R. A., & Wrisberg, C. A. (2008). Motor learning and performance: A situation-based learning approach. Human kinetics. <https://acortar.link/8wLRbC>
- Sheron, H. (2022). La importancia de las Habilidades Motoras Gruesas. <https://therapymountain.com/blog/terapia-ocupacional/la-importancia-de-las-habilidades-motoras-gruesas/>

- Suatunce Analuisa, J. T. (2023). *Los juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños y niñas del Subnivel Inicial II, en la escuela Valencia Herrera, durante el periodo lectivo 2021-2022* (Master's thesis, Quito: UCE). <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/60b89220-15b5-4368-b949-7271670c0317/content>
- Tamayo y Tamayo, M. (2019) Metodología De La Investigación. <https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/zll/metodologia-investigacion.html>
- Valles, G. Y. J., & Castillo, C. P. R. (2020). Fortalecimiento de la motricidad gruesa en espacios cerrados. *Revista tecnológica ciencia y educación Edwards Deming*, 3(2), 1-14. <https://www.revista-edwardsdeming.com/index.php/es/article/view/32>
- Villalobos, J. (2023). Características tienen los juegos motores. <https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/que-caracteristicas-tienen-los-juegos-motores>.
- Villalobos, J. (2023). Clasifican los juegos motores. <https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/como-se-clasifican-los-juegos-motores>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Título: Juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura – 2024.

ENUNCIADO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General ¿De qué manera los juegos motrices desarrollan la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024?</p> <p>Problemas específicos: ¿De qué manera los juegos motrices mejoran la dimensión esquema corporal en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024? ¿De qué manera los juegos motrices mejoran la dimensión coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024? ¿De qué manera los juegos motrices mejoran la dimensión lateralidad en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024? ¿De qué manera los juegos motrices mejoran la dimensión equilibrio en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar si los juegos motrices mejoran el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.</p> <p>Objetivos específicos Determinar si los juegos motrices mejoran la dimensión esquema corporal en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024. Determinar si los juegos motrices mejoran la dimensión coordinación motora gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024. Determinar si los juegos motrices mejoran la dimensión lateralidad en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024. Determinar si los juegos motrices mejoran la dimensión equilibrio en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024.</p>	<p>General: Hi: Los juegos motrices desarrollan significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024. Ho: Los juegos motrices no desarrollan significativamente la motricidad gruesa en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura – 2024.</p> <p>Específicas H1: Los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión esquema corporal en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024”. H2: Los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión coordinación motora en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura - 2024. H3: Los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión lateralidad en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura – 2024. H4: Los juegos motrices desarrollan significativamente la dimensión equilibrio en niños de 5 años de la institución educativa N°047, del centro poblado los Ranchos, distrito de Canchaque, Piura – 2024..</p>	<p>Variable 1: Juegos motrices</p> <p>Variable 2: Motricidad gruesa</p>	<p>Tipo de investigación Aplicada</p> <p>Nivel de Investigación explicativo</p> <p>Diseño de Investigación Preexperimental</p> <p>Población muestral 16 estudiantes</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo.</p>

Anexo 2: Instrumento de recolección de información

VARIABLE: MOTRICIDAD GRUESA				
DIMENSIONES	ÍTEMS	EN INICIO (1)	EN PROCESO (2)	SATISFAC TORIO/LO GRADO (3)
Esquema corporal	Se para sobre el pie derecho por un lapso de 5 segundos			
	Se para sobre el pie derecho por un lapso de 5 segundos			
	Realiza movimientos asociados a las manos y cuerpo			
	Nombra por lo menos 05 partes de su cuerpo			
	Demuestra agilidad en sus movimientos: saltar, correr, marchar			
Coordinación motora gruesa	Golpea rítmicamente con los dos pies			
	Golpea con la punta del derecho por 5 segundos sin desequilibrio			
	Se para en un pie con los brazos abiertos			
	Se para poniendo un pie delante del otro			
	Equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida			
	Alternando rápidamente se toca las yemas de los dedos			
Lateralidad	Se ubica en el espacio en relación a su cuerpo			
	Reconoce arriba-debajo de su cuerpo			
	Reconoce objetos delante y detrás de su cuerpo			
	Reconoce la derecha-izquierda en su cuerpo			
Equilibrio	Salta sobre el mismo lugar con el pie derecho por un lapso de 5 segundos			
	Salta sobre el mismo lugar con el pie izquierdo por un lapso de 5 segundos			
	Camina en línea recta poniendo un pie delante del otro			
	Camina en línea recta con los ojos cerrados			

Anexo 03. Validación de los instrumentos

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: JUEGOS MOTRICES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°047, DEL CENTRO POBLADO LOS RANCHOS, DISTRITO DE CANCHAQUE, PIURA - 2024								
	Variable 1: MOTRICIDAD GRUESA	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: ESQUEMA CORPORAL							
01	Se para sobre el pie derecho por un lapso de 5 segundos	✓		✓		✓		
02	Se para sobre el pie derecho por un lapso de 5 segundos	✓		✓		✓		
03	Realiza movimientos asociados a las manos y cuerpo	✓		✓		✓		
04	Nombra por lo menos 05 partes de su cuerpo	✓		✓		✓		
05	Demuestra agilidad en sus movimientos: saltar, correr, marchar	✓		✓		✓		
	Dimensión 2: COORDINACIÓN MOTORA GRUESA							
06	Golpea rítmicamente con los dos pies	✓		✓		✓		
07	Golpea con la punta del derecho por 5 segundos sin desequilibrio	✓		✓		✓		
08	Se para en un pie con los brazos abiertos	✓		✓		✓		
09	Se para poniendo un pie delante del otro	✓		✓		✓		
10	Equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida	✓		✓		✓		
11	Alternando rápidamente se toca las yemas de los dedos	✓		✓		✓		
	Dimensión 3: LATERALIDAD							
12	Se ubica en el espacio en relación a su cuerpo	✓		✓		✓		

13	Reconoce arriba-debajo de su cuerpo	✓		✓		✓		
14	Reconoce objetos delante y detrás de su cuerpo	✓		✓		✓		
15	Reconoce la derecha-izquierda en su cuerpo	✓		✓		✓		
	Dimensión 4: EQUILIBRIO							
16	Salta sobre el mismo lugar con el pie derecho por un lapso de 5 segundos	✓		✓		✓		
17	Salta sobre el mismo lugar con el pie izquierdo por un lapso de 5 segundos	✓		✓		✓		
18	Camina en línea recta poniendo un pie delante del otro	✓		✓		✓		
19	Camina en línea recta con los ojos cerrados	✓		✓		✓		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

.....

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

Nombres y Apellidos de experto: Mg Karen Jacqueline Flores Pardo DNI 983227569

Firma

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: JUEGOS MOTRICES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°047, DEL CENTRO POBLADO LOS RANCHOS, DISTRITO DE CANCHAQUE, PIURA - 2024

	Variable 1: MOTRICIDAD GRUESA	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: ESQUEMA CORPORAL							
01	Se para sobre el pie derecho por un lapso de 5 segundos	✓		✓		✓		
02	Se para sobre el pie derecho por un lapso de 5 segundos	✓		✓		✓		
03	Realiza movimientos asociados a las manos y cuerpo	✓		✓		✓		
04	Nombra por lo menos 05 partes de su cuerpo	✓		✓		✓		
05	Demuestra agilidad en sus movimientos: saltar, correr, marchar	✓		✓		✓		
	Dimensión 2: COORDINACIÓN MOTORA GRUESA							
06	Golpea rítmicamente con los dos pies	✓		✓		✓		
07	Golpea con la punta del derecho por 5 segundos sin desequilibrio	✓		✓		✓		
08	Se para en un pie con los brazos abiertos	✓		✓		✓		
09	Se para poniendo un pie delante del otro	✓		✓		✓		
10	Equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida	✓		✓		✓		
11	Alternando rápidamente se toca las yemas de los dedos	✓		✓		✓		
	Dimensión 3: LATERALIDAD							
12	Se ubica en el espacio en relación a su cuerpo	✓		✓		✓		
13	Reconoce arriba-debajo de su cuerpo	✓		✓		✓		

14	Reconoce objetos delante y detrás de su cuerpo	✓		✓		✓		
15	Reconoce la derecha-izquierda en su cuerpo	✓		✓		✓		
	Dimensión 4: EQUILIBRIO							
16	Salta sobre el mismo lugar con el pie derecho por un lapso de 5 segundos	✓		✓		✓		
17	Salta sobre el mismo lugar con el pie izquierdo por un lapso de 5 segundos	✓		✓		✓		
18	Camina en línea recta poniendo un pie delante del otro	✓		✓		✓		
19	Camina en línea recta con los ojos cerrados	✓		✓		✓		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

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

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Mabel Margot Benites Rolando DNI 10403568



Mabel M. Benites Rolando
 Magister en Educación
 Cppc. N° 048652

 Firma

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: JUEGOS MOTRICES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°047, DEL CENTRO POBLADO LOS RANCHOS, DISTRITO DE CANCHAQUE, PIURA - 2024

	Variable 1: MOTRICIDAD GRUESA	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: ESQUEMA CORPORAL							
01	Se para sobre el pie derecho por un lapso de 5 segundos	✓		✓		✓		
02	Se para sobre el pie derecho por un lapso de 5 segundos	✓		✓		✓		
03	Realiza movimientos asociados a las manos y cuerpo	✓		✓		✓		
04	Nombra por lo menos 05 partes de su cuerpo	✓		✓		✓		
05	Demuestra agilidad en sus movimientos: saltar, correr, marchar	✓		✓		✓		
	Dimensión 2: COORDINACIÓN MOTORA GRUESA							
06	Golpea rítmicamente con los dos pies	✓		✓		✓		
07	Golpea con la punta del derecho por 5 segundos sin desequilibrio	✓		✓		✓		
08	Se para en un pie con los brazos abiertos	✓		✓		✓		
09	Se para poniendo un pie delante del otro	✓		✓		✓		
10	Equilibrio sobre un pie manteniendo la otra pierna extendida	✓		✓		✓		
11	Alternando rápidamente se toca las yemas de los dedos	✓		✓		✓		
	Dimensión 3: LATERALIDAD							
12	Se ubica en el espacio en relación a su cuerpo	✓		✓		✓		

13	Reconoce arriba-debajo de su cuerpo	✓		✓		✓		
14	Reconoce objetos delante y detrás de su cuerpo	✓		✓		✓		
15	Reconoce la derecha-izquierda en su cuerpo	✓		✓		✓		
	Dimensión 4: EQUILIBRIO							
16	Salta sobre el mismo lugar con el pie derecho por un lapso de 5 segundos	✓		✓		✓		
17	Salta sobre el mismo lugar con el pie izquierdo por un lapso de 5 segundos	✓		✓		✓		
18	Camina en línea recta poniendo un pie delante del otro	✓		✓		✓		
19	Camina en línea recta con los ojos cerrados	✓		✓		✓		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

.....

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

Nombres y Apellidos de experto: Dra. Velu Marianella Valles Medina DNI 05958022



 Valles Medina Velu Marianella
 DNI N° 05958022

Anexo 04. Confiabilidad del instrumento

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA		
1																													
2	MOTRICIDAD GRUESA																												
3	CODIGO	Esquema coporal					Coordinación motora					Lateralidad					Equilibrio					TOTAL							
4		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19									
5	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	Σ	4.02666667					
6	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	σ ²	42.8						
7	3	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	13	k	19						
8	4	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	4	kr ²⁰	0.95624784						
9	6	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	5								
10	7	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	14								
11	8	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	5								
12	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
13	10	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	9								
14	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19								
15	TOTALES	4	6	4	5	7	4	5	5	4	4	5	7	4	5	5	4	4	4	4									
16	p	0.267	0.4	0.27	0.33	0.467	0.27	0.333	0.333	0.267	0.267	0.333	0.467	0.267	0.333	0.333	0.267	0.267	0.267	0.267									
17	q	0.733	0.6	0.73	0.67	0.533	0.73	0.667	0.667	0.733	0.733	0.667	0.533	0.733	0.667	0.667	0.733	0.733	0.733	0.733									
18	p*q	0.196	0.24	0.2	0.22	0.249	0.2	0.222	0.222	0.196	0.196	0.222	0.249	0.196	0.222	0.222	0.196	0.196	0.196	0.196									
19																													

FIABILIDAD

COEFICIENTE DE KUDER-RICHARDSON (KR20)

Se utiliza para pruebas dicotómicas, es similar al coeficiente α de Cronbach. Por ejemplo:

Si = 1
No = 0

$$C_{KR20} = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k p_i^2}{\sum_{i=1}^k p_i} \right]$$

Coeficiente de Correlación Magnitud

0.70 a 1.00 Muy fuerte
0.50 a 0.69 Sustancial
0.30 a 0.49 Moderada
0.10 a 0.29 Baja
0.00 a 0.09 Despreciable

La parte de la magnitud está en los niveles de confianza

Se observa que la fiabilidad del KR-20 es de **0,956** siendo este un nivel de fiabilidad muy fuerte, lo que significa que el instrumento es bueno y apto para ser aplicado a la muestra de estudio

Anexo 4: Formato de consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio:

.....

Investigador (a):

Propósito del estudio:

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

.....

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

.....

.....

.....

Procedimientos:

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

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

Costos y/ o compensación:

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 otros participantes del estudio.

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

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:

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo 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

N° DNI
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos

Investigador

Fecha y Hora

Anexo 06: Documento de aprobación para la recolección de información

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 047

LOS RANCHOS - CANCHAQUE

CARTA DE ACEPTACION

Los Ranchos, 22 de abril 2024

Institución Educativa Inicial N.º 047

DIRECTORA: Lic. **María Zoraida Calle Mesones**

Dirección: Centro Poblado Los Ranchos

ASUNTO: Respuesta de carta de presentación para aplicación de instrumento de evaluación de recojo de datos en investigación de educación inicial

Estimada estudiante Gloria Carhuapoma García, de la escuela profesional de educación inicial de la Universidad Católica de Ángeles de Chimbote, reciba mi saludo cordial de mi persona y de la I.E. N.º 047.

Yo, **María Zoraida Calle Mesones**, Directora de la I. E.Nº 047 Autorizo que usted pueda ingresar a nuestro plantel de estudio y aplicar su instrumento del proyecto titulado: "JUEGOS MOTRICES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA Nº047, DEL CENTRO POBLADO LOS RANCHOS, DISTRITO DE CANCHAQUE, PIURA – 20242". Iniciando el día lunes 22 de abril del presente, lo realizara en el aula de 5 años.

Se amerita la situación para expresarle su estima y alta consideración por su elección a nuestra institución educativa.

Cordialmente,



MARÍA ZORAIDA CALLE MESONES
DIRECTORA

Anexo 07: Evidencias de ejecución

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTRICES N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: N° 184 de Huajambe Alto, Canchaque

1.2.-SECCIÓN: 4 años

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 años

N.º DE NIÑOS: 16

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos


1.5.-PROFESORA: Carhuapoma García, Gloria

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Nos Divertimos Jugando Mundo”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</p> <p>Capacidad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalment e 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones como saltar, lanzar chatas, relación con el espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “Mundo”.	Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <p>- Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer</p>

		acuerdos antes de llevar a cabo el juego.
--	--	---

		<p>- Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp.</p> <p>-se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego del “Mundo” y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. (Tizas de colores, bolsita y tierra o arena).</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “Mundo”. Por el grupo de WhatsApp</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR ENCASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>-Se dibuja en el patio la figura del juego “Mundo” usando tizas de colores y escribiendo en cada casillero los números de 1 al 10.</p> <p>-Se le entrega a cada niño (a) una bolsita de tela y puñado de arena. Para que puedan llenarlo en la mencionada bolsita y de esa manera elaborar su chanta que posteriormente deberán usar.</p> <p>-Se les explica las reglas del juego “Mundo”.</p> <p>-La docente realiza la demostración de cómo se juega a “Mundo” a través de un video a través del WhatsApp.</p> <p>- Se da inicio al juego “Mundo” y cada niño respetará su turno al jugar.</p>
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que terminó el juego se les pide a los niños que formen un círculo, con sus brazos abiertos imagine que son unas abejitas donde inhalaran y exhalaran (haciendo el zumbido).</p>
	Expresión grafo plástica	<p>-Enviar un video donde el niño realice la actividad del juego del mundo.</p> <p>-Dibujar lo que más les gusto le actividad.</p>
Cierre	Verbalización	<p>La docente pregunta a las niñas y niños:</p> <p>¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Me comunico con los papitos y mamitas para agradecerles por su apoyo y tiempo que brindan casa en bien de la educación de sus hijos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTRICES N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: I.E. N° 184 de Huajambe Alto, Canchaque

1.2.-SECCIÓN: 4 años

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 años

Nº DE NIÑOS: 16

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Carhuapoma García, Gloria


1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Que divertido es jugar Mata Gente”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia del aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidad <ul style="list-style-type: none">● Comprende su cuerpo● Se expresa corporalment e	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones como correr, saltar, lanzar pelotas, relación con el espacio, regulando su fuerza y velocidad de manera autónoma en el juego tradicional “Mata gente”.	Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
----------	-------	-------------

<p>Inicio</p>	<p>Asamblea o inicio</p>	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. <p>-se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego del “Mata gente”</p>
----------------------	---------------------------------	--

		<p>y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. Por el grupo de WhatsApp.</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “Mata gente”. Por el grupo de WhatsApp</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR ENCASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>-Se escoge a dos niños para colocarlos a los dos extremos y los otros niños al medio.</p> <p>- Se les indica a los niños que estarán en el medio que solo podrán desplazarse hasta un cierto espacio delimitado y que esquivarán la pelota ya que si les cae perderán.</p> <p>- Se les indica a los niños de los extremos que ellos van a lanzar la pelota hacia a sus compañeras que están en medio.</p> <p>- Se da inicio al juego tradicional “mata gente”</p>
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que se sienten y que cierren los ojos, inhalen y exhalen.</p>
	Expresión grafo plástica	<p>Enviar un video donde el niño realice la actividad el juego del “Mata gente”.</p>
Cierre	Verbalización	<p>La docente pregunta a las niñas y niños:</p> <p>¿Les gusto lo que hicimos hoy?</p> <p>¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil?</p> <p>¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Me comunico con los papitos y mamitas para agradecerles por su apoyo y tiempo que brindan casa en bien de la educación de sus hijos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTRICES N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: I.E. N° 184 de Huajambe Alto, Canchaque

1.2.-SECCIÓN: 4 años

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 años N.º DE NIÑOS: 16

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Carhuapoma García, Gloria


1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Juguemos en el Bosque”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia del aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidad <ul style="list-style-type: none">● Comprende su cuerpo● Se expresa corporalment e	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones como correr, trepar, relación con el espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su cuerpo de manera autónoma en el juego tradicional “Juguemos en el bosque”.	Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
----------	-------	-------------

<p>Inicio</p>	<p>Asamblea o inicio</p>	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp.
----------------------	---------------------------------	--

		<p>-se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego del “juguemos en el bosque” y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. Por el grupo de WhatsApp.</p> <p>-Dialogamos sobre el cuidado de los materiales para realizar la actividad “Jugamos en el bosque”.</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “juguemos en el bosque”. Por el grupo de WhatsApp</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>-Se les dialoga con los niños sobre el juego “Juguemos en el bosque”.</p> <p>-los niños y niñas encogen a un miembro de su familia que será el lobo y los demás integrantes junto con el niño(as) se les dará la indicación que ellos se agarrarán de las manos y formarán un círculo.</p> <p>-Los niños y niñas que están formando un círculo, entonan la ronda infantil “Juguemos en el bosque” y preguntan secuencialmente al lobo ¿Qué estás haciendo?</p> <p>-El integrante de la familia que fue escogido como lobo responderá dando a conocer las acciones que está realizando.</p> <p>- Las preguntas serán respondidas hasta que llegará el momento del lobo deberá perseguir a los demás niños que hacían la ronda. El niño(as) y los otros integrantes de la familia correrán para no ser atrapados, porque si no perderán el juego.</p>
	Relajación	Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que se sienten y que cierren los ojos, inhalen y exhalen.
	Expresión grafo plástica	<p>- Se les pide que envíen un video realizando el juego “juguemos en el bosque”</p> <p>-La maestra pide que dibujen lo que más les gustó al realizar el juego del “Juguemos en el bosque”. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.</p>
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy?</p> <p>¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Me comunico con los papitos y mamitas para agradecerles por su apoyo y tiempo que brindan casa en bien de la educación de sus hijos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTRICES N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: I.E. N° 184 de Huajambe Alto, Canchaque

1.2.-SECCIÓN: 4 años

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 años

N.º DE NIÑOS: 16

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Carhuapoma García, Gloria


1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos Kiwi”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia del aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidad <ul style="list-style-type: none">● Comprende su cuerpo● Se expresa corporalment e	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc.En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuera, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones como correr, saltar, lanzar pelotas, relación con el espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad, y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “kiwi”.	<ul style="list-style-type: none">● Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
----------	-------	-------------

<p>Inicio</p>	<p>Asamblea o inicio</p>	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. <p>-Se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego del “Jugamos</p>
----------------------	---------------------------------	--

		<p>Kiwi” y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. Por el grupo de WhatsApp.</p> <p>- Dialogamos sobre el cuidado de los materiales que usaremos para realizar las actividades “Jugamos Kiwi”.</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “Kiwi”. Por el grupo de WhatsApp</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA</p> <p><i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>-Se les presenta los materiales que se van a usar en el juego “Kiwi”.</p> <p>-Se les muestra una caja donde están las latas de colores y la pelota. Se dialoga con los niños sobre el cuidado de los materiales y las reglas del juego “kiwi”.</p> <p>-La profesora hace la demostración armando la torre, luego lanza la pelota desde un lugar lejano hasta derribar todas las latas.</p> <p>-La profesora forma dos equipos, el equipo A será el que derribe todas las latas y se desplazará. El equipo B se encargará de perseguir con la pelota al equipo A y no permitirá que logren armar la torre.</p> <p>-Si el equipo B mata con la pelota a los integrantes del equipo A, perderán el juego.</p> <p>-Si equipo A logra armar la torre de latas gritarán “Kiwi” y se dará por terminado el juego.</p>
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que inflen un globo imaginariamente, inhalando y exhalando.</p>
	Expresión grafo plástica	<p>- Se les piden que envíen un video realizando el juego del “Kiwi”</p> <p>- Se les pide que con plastilina de colores moldearán las latas y la pelota usada en el juego. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.</p>
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy?</p> <p>¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Me comunico con los papitos y mamitas para agradecerles por su apoyo y tiempo que brindan casa en bien de la educación de sus hijos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTRICES N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: N° 184 de Huajambe Alto, Canchaque

1.2.-SECCIÓN: 4 años

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 años N.º DE NIÑOS: 16

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Carhuapoma García, Gloria


1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos A San Miguel”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidad <ul style="list-style-type: none">● Comprende su cuerpo● Se expresa corporalment e	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuera, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones como correr, relación con el espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “San Miguel”.	<ul style="list-style-type: none">● Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
----------	-------	-------------

<p>Inicio</p>	<p>Asamblea o inicio</p>	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. <p>-Se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego de</p>
----------------------	---------------------------------	---

		<p>“Jugamos A San Miguel” y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. Por el grupo de WhatsApp.</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “San Miguel”. Por el grupo de WhatsApp</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA <i>Indicaciones y actividades a desarrollaren casa por los estudiantes conparticipación de sus familias</i></p> <p>- Se dialoga sobre el juego “San Miguel”, luego la profesora escoge a dos niños (uno será San Miguel y el otro niño será un ladrón), los demás niños serán los hijos de San Miguel.</p> <p>-Lo hijos de San Miguel estarán sentados en el piso formando una fila, ellos deberán sujetarse fuerte de la cintura.</p> <p>-Se da inicio al juego cuando San Miguel cuenta a todos sus hijos, indicándoles que se irá a trabajar y que deben cuidarse del ladrón y se va.</p> <p>-Cuando los hijos de San Miguel están solos, el ladrón intentará llevárselos y en ese momento los niños gritarán “San Miguel” “San Miguel”. Si el ladrón logra llevarse a alguien, éste perderá el juego.</p> <p>- San Miguel al llegar deberá contar nuevamente cuántos hijos le quedan.</p>
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que huelan una flor imaginariamente, inhalando y exhalando.</p>
	Expresión grafo plástica	<p>- Se les pide que envíen un video donde realicen el juego de “San Miguel”</p> <p>-Se les envía una hoja de aplicación, donde se muestra el juego realizado y deberán decorar la imagen haciendo la técnica del puntillismo. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.</p>
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Me comunico con los papitos y mamitas para agradecerles por su apoyo y tiempo que brindan casa en bien de la educación de sus hijos.

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTRICES N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: N° 184 de Huajambe Alto, Canchaque

1.2.-SECCIÓN: 4 años

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 años

N. ° DE NIÑOS: 16

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Carhuapoma García, Gloria


1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “El gato y el ratón”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidad <ul style="list-style-type: none">● Comprende su cuerpo● Se expresa corporalment e	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones como correr, en relación con el espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “El gato y el ratón”.	Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
----------	-------	-------------

<p>Inicio</p>	<p>Asamblea o inicio</p>	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “El</p>
----------------------	---------------------------------	--

		gato y el ratón”. Por el grupo de WhatsApp.
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA <i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>- Se dialoga sobre el juego “Al gato y al ratón”, luego la profesora escoge a tres niños (uno será la puerta, otro el gato y el otro el ratón), los demás niños formarán una ronda.</p> <p>-Se da la indicación al niño que hace de gato, que toque la espalda del niño que es la puerta y le pregunta: ¿Quién es? ¿A quién busca?</p> <p>-El gato responde: Soy el gato he venido a buscar al señor ratón. La puerta explica que no se encuentra y que volverá a cierta hora.</p> <p>-Los niños de la ronda cantan en coro contando las horas “uno talán, 2 talán, tres talán, etc.”</p> <p>-Al momento que regresa el gato toca nuevamente la puerta, vuelve a preguntar por el ratón. Y al encontrarse el ratón, el gato ingresa inmediatamente persiguiéndolo y es en ese momento que empieza la persecución. Los niños de la ronda intentarán cerrar las aberturas para salvar al ratón.</p> <p>-Y si el gato atrapa al ratón, automáticamente pierde el juego y se pasa a escoger a otros niños para realizar el juego “EL gato y el ratón”.</p>
	Relajación	Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que apaguen una vela imaginariamente, soplando y practicando la respiración profunda inhalando y exhalando.
	Expresión grafo plástica	<p>- Se les pide que envíen un video realizando el juego “El gato y el ratón”</p> <p>-Se les entrega una hoja de aplicación, donde deberán dibujar de qué se trató el juego. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.</p>
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy?</p> <p>¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil?</p> <p>¿Qué fue lo que más les gustó?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTRICES N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: N° 184 de Huajambe Alto, Canchaque

1.2.-SECCIÓN: 4 años

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 años

N. ° DE NIÑOS: 16

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Carhuapoma García, Gloria


1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Que pase el rey”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidad <ul style="list-style-type: none">● Comprende su cuerpo● Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones, lateralidad y desplazamiento, en relación con el espacio, regulando su fuerza y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “Que pase el rey”.	<ul style="list-style-type: none">● Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
----------	-------	-------------

<p>Inicio</p>	<p>Asamblea o inicio</p>	<p>Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp.</p> <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <p>- Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.</p>
----------------------	---------------------------------	--

		<p>- Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp.</p> <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar "Que pase el rey". Por el grupo de WhatsApp.</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR ENCASA <i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <p>- Se dialoga sobre el juego "que pase el rey", luego la profesora escoge a dos niños, los dos niños tendrán nombres de frutas diferentes, los demás niños formarán una fila.</p> <p>- Para dar inicio se practica la canción "Que pase el rey, que ha de pasar, el hijo del conde se lo ha de quedar. Un pañuelo blanco de oro y de plata, que salga lo que salga se lo hace quedar".</p> <p>-Se da inicio al juego y los niños seleccionados deberán cogerse de las dos manos cantando la canción practicada y los demás irán pasando de uno en uno, hasta que uno se quede atrapado.</p> <p>-El niño atrapado escoge la fruta que más le guste y se irá colocando detrás del niño que representa esa fruta.</p> <p>-Lo mismo harán los demás hasta que cada uno tenga un equipo. Finalmente se hará una competencia de fuerza entre los dos equipos y el equipo que jale con fuerza gana el juego.</p>
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que saquen un globo imaginariamente y lo inflen soplando varias veces hasta el punto de reventarlo con una palmada.</p>
	Expresión grafo plástica	<p>- Se les pide que envíen un video realizando la actividad.</p> <p>-Se les envía una hoja de aplicación, donde deberán dibujar de qué se trató el juego. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.</p>
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy?</p> <p>¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil?</p> <p>¿Qué fue lo que más les gustó?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTRICES N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: N° 184 de Huajambe Alto, Canchaque

1.2.-SECCIÓN: 4 años

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 años N. ° DE NIÑOS: 16

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Carhuapoma García, Gloria


1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a las chapadas”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidad <ul style="list-style-type: none">● Comprende su cuerpo● Se expresa corporalment e	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realizar acciones de manera autónoma como correr y saltar. Y las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio y velocidad con cierto control a la hora de realizar el juego de las chapadas	Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
----------	-------	-------------

<p>Inicio</p>	<p>Asamblea o inicio</p>	<p>Realizamos una asamblea para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.</p> <p>-Levantamos la mano para opinar,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp. <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp
----------------------	---------------------------------	---

		<p>para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. -Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar "A las chapadas".
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAREN CASA <i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga sobre el juego, luego la profesora escoge a un niño(a), que deberá ser el encargado(a) para perseguir a los demás niños y niñas. -Se da inicio al juego y el niño elegido empieza a perseguir a los demás hasta atrapar a uno. <ul style="list-style-type: none"> - El niño que fue atrapado pasará a ser quién persiga a los demás y así <p>todos participarán tanto como en atrapar y como de ser perseguidos.</p>
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide que huelan una flor imaginariamente y lo huelen varias veces, inhalando y exhalando correctamente.</p>
	Expresión grafo plástica	<ul style="list-style-type: none"> - Se les pide enviar un video realizando el juego. -Se les envía una hoja de aplicación, donde deberán decorar con la técnica del puntillismo la figura del juego realizado. Y envíen al WhatsApp la evidencia del trabajo realizado.
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTRICES N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: N° 184 de Huajambe Alto, Canchaque

1.2.-SECCIÓN: 4 años

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 años

N. ° DE NIÑOS: 16

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Carhuapoma García, Gloria


1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a los siete pecados”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidad <ul style="list-style-type: none">● Comprende su cuerpo● Se expresa corporalment e	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc.En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones autónomas como correr, saltar y lanzar pelotas. Explorandolas posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio a la hora de jugar	Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
----------	-------	-------------

<p>Inicio</p>	<p>Asamblea o inicio</p>	<p>Realizamos una asamblea para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Levantamos la mano para opinar, - Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celular y mensajes a través del WhatsApp. <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p><i>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</i></p>
----------------------	---------------------------------	---

		<ul style="list-style-type: none"> - Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego. - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar “A los siete pecados”.</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR ENCASA <i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga sobre el juego, luego la profesora escoge a siete niños, quienes tendrán un número diferente del 1 al 7. -El niño que tenga el número 1 será el primero en lanzar la pelota al aire, diciendo otro número en voz alta. -Al niño que le corresponde el número mencionado deberá correr a atrapar la pelota. Una vez agarrada la pelota dirá “Stop” y los demás niños que estaban corriendo se quedarán inmóviles. -El niño que tiene la pelota deberá contar tres pasos, lo más largo que pueda hacia el niño o niña que esté más cerca de él para intentar matarlo. -Si el niño no logra matarlo con la pelota irá acumulando un pecado, pero si éste lo logra hacer el pecado lo tendrá el otro niño. Y así el niño o niña que llegue a tener los 7 pecados perderá el juego.
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide a los niños y niñas que realicen la respiración correcta inhalando y exhalando correctamente, moviendo los brazos hacia arriba y hacia abajo.</p>
	Expresión grafo plástica	<ul style="list-style-type: none"> -Se les pide que envíen un video realizando el juego los 7 pecados. -Se les pide que dibujen y pinten el juego realizado. Y envíen al WhatsApp evidencia del trabajo realizado.
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DEL TALLER DE JUEGOS MOTRICES N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.- I.E.: N° 184 de Huajambe Alto, Canchaque

1.2.-SECCIÓN: 4 años

1.3.-GRADO/ EDAD: 4 años N. ° DE NIÑOS: 16

1.4.-TEMPORALIZACIÓN: 45 minutos

1.5.-PROFESORA: Carhuapoma García, Gloria

1.6 NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugamos a tira la raya”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Desempeño	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evolución
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Capacidad <ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalment e 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realizar acciones de juego de manera autónoma a la hora lanzar las monedas. En las que explorasus posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio a la hora de jugar tira raya.	Ficha de observación

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Fases	Estrategias
Inicio	Asamblea o inicio	<p>Realizamos una asamblea para establecer acuerdos antes de llevar a cabo el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Levantamos la mano para opinar, - Saludo y doy la bienvenida a los estudiantes y padres por medio de celulary mensajes a través del WhatsApp. <p>Se presenta un video de saludo del día, a través de una canción y la oración del día.</p>  <p>Comunico el propósito de la experiencia de aprendizaje:</p>

		<p>- Se pide la participación de los niños(as) a través del WhatsApp para establecer</p>
--	--	--

		<p>acuerdos antes de llevar a cabo el juego "Tira raya".</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respetar las opiniones en el grupo de WhatsApp. - Se les presenta a los niños(as) los materiales que vamos a usar el juego de "Tira la raya" y dialogamos sobre el cuidado de los materiales. Por el grupo de WhatsApp <p>-Se les indica a los niños(as) el cuidado que deben tener al momento de jugar "Tira la raya".</p>
Desarrollo	Desarrollo o expresión motriz	<p>ACTIVIDAD PARA REALIZAR EN CASA <i>Indicaciones y actividades a desarrollar en casa por los estudiantes con participación de sus familias.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga sobre el juego, luego la profesora dibuja dos rayas, en las cuales una de las rayas será para que los niños se paren en fila. -La otra raya será para que los niños lancen sus monedas. -Cada niño tendrá un número diferente, una vez ubicados los niños tendrán que lanzar sus monedas. -El niño que logre tirar la moneda más cerca de la raya ganará y el que lo lance más lejos perderá el juego. -Así seguirán lanzando sus monedas y se va descalificando de los que cae más lejos. Hasta que quede un solo ganador.
	Relajación	<p>Momento de relajación luego de que todos los niños hayan jugado, se les pide a los niños y niñas que se sienten y realicen la respiración correcta inhalando y exhalando correctamente.</p>
	Expresión grafo plástica	<ul style="list-style-type: none"> -Enviar un video realizando el juego. -Cada niño deberá explicar con su propio vocabulario lo que más le gustó del juego y de qué se trató. Y envíen al WhatsApp evidencia del trabajo realizado.
Cierre	Verbalización	<p>¿Les gusto lo que hicimos hoy? ¿A qué jugamos? ¿Les pareció difícil? ¿Qué fue lo que más les gustó?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE JUEGOS MOTRICES N.º 11

Título: “El gato y el ratón”

Área: Psicomotricidad

Edad: 4 años

fecha:

tiempo: 45’

Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo -se expresa corporalmente	Ejecuta acciones y juegos de manera autónoma, como, correr, trepar, saltar, girar, etc. Donde expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, superficie y objetos, controlando su equilibrio, su fuerza y velocidad.	Corre en diferentes direcciones (derecha, izquierda y diagonal)	Ficha de observación

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	ASAMBLEA La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego se inicia con la asamblea, indica a los niños que hoy desarrollaremos una actividad “jugando al gato y el ratón”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.	- hojas bond - colores	45’
DESARROLLO	EXPRESIVIDAD CORPORAL Los niños y niñas forman un círculo tomado de las manos. Se escoge a una niña que será el ratón, se coloca dentro; y a otra niña que será la puerta, el otro niño será el gato, que estará afuera. Luego sigue este diálogo:		

<p>OL LO</p>		<p>El gato toca la puerta y dice: ¿Está el ratón? Si está ¿Qué está haciendo? Está comiendo ¿A qué hora sale? A las 10 Talan 1, talan 2, talan 3, talan 4, talan 5, talan 6, talan 7, talan 8, talan 9, talan 10. ¿Está el ratón? Si está ¿Qué está haciendo? Está durmiendo Entonces, al no salir el ratón, el gato persigue al ratón, rompiendo la cadena del círculo o filtrándose entre los niños. El otro huye. La cadena lo defiende. Cuando es alcanzado el ratón, termina el juego que se reinicia con otro "ratón" y otro "gato".</p>		
	<p>RELAJACIÓN</p>	<p>Realizamos estiramientos de relajación de los brazos hacia arriba y a los lados, manteniendo un tiempo determinado, luego bajan los brazos y desarrollan ejercicios de respiración y relajación.</p>		
	<p>REPRESENTACIÓN</p>	<p>Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.</p>		
<p>CIERRE</p>		<p>¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.</p>		

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE JUEGOS MOTRICES N.º 12

Título: "El ula ula"

Área: Psicomotricidad

Edad: 4 años

fecha:

tiempo: 30'

Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	-Comprende su cuerpo	Ejecuta movimientos, acciones y juegos, explorando la posibilidad de su cuerpo en relación con el espacio, la superficie, manteniendo el equilibrio y regulando la velocidad según sus intereses, lanza e intenta atrapar un objeto en el aire, afirma progresivamente sus posturas y seguridad en sus movimientos.	Fortalece su coordinación al hacer girar el aro en su cintura	Ficha de observación

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIEMPO
INICIO	La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego se inicia con la asamblea indicando a los niños que hoy desarrollaremos el juego "el ula ula" se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente: ¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego, se asignan normas de convivencia.	- 8 aros - hojas Bond -Colores	30'
DESARROLLO	-Se sortea al que va a empezar el juego. - debe hacer girar al aro sin caer al piso. - La docente hará la demostración con el aro, donde lo hace girar con la cintura, luego		

AR RO LL O	EXPRESIVIDAD CORPORAL	<p>entrega los aros a los niños.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada niño debe hacer girar el aro con sucintura y tratar de mantenerlo girando por el tiempo que más pueda. - Se termina el juego cuando se termina la participación de todos los niños y el tiempo determinado. 		
	RELAJACIÓN	Los niños se recuestan en el piso, inspiran por la nariz y exhalando por la boca.		
	REPRESENTACIÓN	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
CIERRE		¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE JUEGOS MOTRICES N.º 13

Título: “Jugamos al Mundo”

Área: Psicomotricidad

Edad: 4 años

fecha:


tiempo: 45’

Propósito del aprendizaje:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Evidencia	Instrumento de evaluación
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprende su cuerpo ● Se expresa corporalmente 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear, lanzar pelotas, etc. En las que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Realiza acciones como saltar, lanzar chatas, relación con el espacio, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de equilibrio de manera autónoma en el juego tradicional “Mundo”.	Ficha de observación

Desarrollo de la actividad de aprendizaje

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	RECURSOS Y/O MATERIALES	TIE MPO
INICIO	<p>ASAMBLEA</p> <p>La docente da la bienvenida a los niños con las actividades permanentes con una canción de buenos días y una oración del día. Luego todos nos sentamos y se inicia la asamblea conversando e indicando a los niños que hoy jugaremos “Mundo”, se les pide su participación a los niños y niñas respondiendo a las preguntas dadas por la docente:</p> <p>¿Si conocen el juego? ¿Saben cómo jugarlo? ¿Saben las reglas del juego? Para establecer acuerdos y establecer reglas antes de llevar a cabo el juego.</p>	<p>- Piedra tiza</p> <p>- hojas Bond</p> <p>- colores</p>	45’
DESARROLLO	<p>EXPRESIVIDAD CORPORAL</p> <p>La docente explica en qué consiste el juego y las reglas de juego, lo cual puede ser grupal o individual. Consiste en que el participante debe lanzar una Piedra al primer cuadro, y luego saltar al siguiente cuadro sin pisar el cuadro que está con la piedra ni los bordes de los demás cuadros, si lo hace perderá el turno., el objetivo es llegar al cuadro número 10 y</p>		

LO		<p>regresar recogiendo la piedra para luego seguir con el siguiente cuadro. el quién termina hasta el número diez será el ganador.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente forma dos grupos y elige al niño niña que va a iniciar el juego. - Cada niño debe saltar con mucha precisión y equilibrio para llegar a la meta 		
	RELAJACIÓN	Mediante una canción relajante, los niños y niñas se ponen cómodos para realizar la relajación (inhalar y exhalar).		
	REPRESENTACIÓN	Se les da una hoja Bond para que puedan dibujar lo que más les gustó del juego que desarrollamos.		
CIERRE		¿Les gustó el juego? ¿Les pareció difícil? Los niños comparten sus experiencias con sus compañeros a través del dibujo.		