



**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
4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 14991 "THOMAS ALVA EDISON"
CASERÍO LA PERLA, HUANCABAMBA, PIURA, 2024**

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

AUTOR

ALVARADO ZURITA, DANITZA ANAIR

ORCID: 0000-0001-8288-0221

ASESOR

FLORES ARONI, BERTHA JUANA

ORCID:0000-0003-2876-9930

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0226-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **12:20** horas del día **23** 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:

PEREZ MORAN GRACIELA Presidente
AGUILAR POLO ANICETO ELIAS Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Mgtr. FLORES ARONI BERTHA JUANA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS MOTRICES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 14991 "THOMAS ALVA EDISON" CASERÍO LA PERLA, HUANCABAMBA, PIURA, 2024**

Presentada Por :
(0807191295) **ALVARADO ZURITA DANITZA ANAIR**

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:

PEREZ MORAN GRACIELA
Presidente

AGUILAR POLO ANICETO ELIAS
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Mgtr. FLORES ARONI BERTHA JUANA
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 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 14991 "THOMAS ALVA EDISON" CASERÍO LA PERLA, HUANCABAMBA, PIURA, 2024 Del (de la) estudiante ALVARADO ZURITA DANITZA ANAIR, asesorado por FLORES ARONI BERTHA JUANA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 13% 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, 02 de Agosto del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mi Dios todopoderoso por haberme guiado, ha llegar hasta donde estoy y no dejarme vencer por los obstáculos, darme las fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se me presentaban.

A mis padres por su gran apoyo en ayudarme en los recursos necesarios quien por ellos soy lo que soy, a mi esposo Hugo Alexander por el apoyo incondicional y mi hijo Eithan Fabián por ser mi razón de ser, la inspiración y motivo para seguir adelante y lograr mi objetivo.

A mi asesora de investigación que ha hecho posible concretizar con la culminación del presente proyecto de investigación, por la guía constante para lograrlo.

Agradecimiento

Al personal docente de la escuela de Educación Inicial de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote por las orientaciones brindadas que facilitaron en la comprensión, tiempo en la realización y culminación de esta tesis.

Esta tesis ha sido una gran bendición en todo sentido y le agradezco a toda mi familia y decir gracias a ustedes que esta meta está cumplida.

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Institución que me formó profesionalmente y me brinda la oportunidad de seguir superándome.

Índice general

Carátula.....	I
Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice general	VI
Índice de tablas	VIII
Índice de figuras	IX
Resumen	X
Abstract.....	XI
I.PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. Antecedentes	6
2.2. Bases teóricas	11
2.3 Hipótesis	21
III. METODOLOGÍA.....	22
3.1. Nivel, Tipo y Diseño de investigación	22
3.2. Población y muestra	23
3.3. Operacionalización de las variables	25
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información	26

3.5. Método de análisis de datos.....	29
3.6. Aspectos éticos	30
IV. RESULTADOS	32
V. DISCUSIÓN	43
VI. CONCLUSIONES	48
VII. RECOMENDACIONES.....	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
ANEXOS.....	56
Anexo 01: Matriz de consistencia	57
Anexo 02: Instrumento de recolección de información.....	58
Anexo 03: Ficha técnica de los instrumentos	59
Anexo 04: Formato de Consentimiento Informado.....	76

Índice de tablas

Tabla 1 Población de educación inicial, de niños de 3, 4 y 5 años	23
Tabla 2 Distribución muestral de niños de 4 y 5 años	24
Tabla 3. Operacionalización de variable.....	25
Tabla 4 Baremo del instrumento	27
Tabla 5 Validez de instrumento por los jueces.....	28
Tabla 6 Fiabilidad del estadístico	29
Tabla 7 Distribución de frecuencia de la motricidad gruesa, mediante la aplicación de pre test.	32
Tabla 8 Aplicación de cuatro sesiones de aprendizaje de la dimensión de equilibrio	33
Tabla 9 Aplicación de cuatro sesiones de aprendizaje de la dimensión de lateralidad.....	34
Tabla: 10 Aplicación de cuatro sesiones de aprendizaje de la dimensión de coordinación	35
Tabla 11 Distribución de frecuencia de la motricidad gruesa, mediante la aplicación de post test.	37
Tabla 12 Comparación general entre el pre test y post tes sobre la motricidad gruesa	38
Tabla 13 Prueba de normalidad de Shapiro -Wilk.....	41
Tabla 14 Prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon	41
Tabla 15 Estadísticos de prueba.....	42
Tabla 16 Matriz de consistencia de los Juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa,	57

Índice de figuras

Figura 1 Evaluar el nivel de motricidad gruesa mediante un pretest.....	32
Figura 2 Nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años, en su dimensión de equilibrio	34
Figura 3 Nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años, en su dimensión de lateralidad	35
Figura 4 Nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años, en su dimensión de coordinación	36
Figura 5 Evaluar el nivel de motricidad gruesa mediante un post test.	37
Figura 6 Comparación general entre el pre test y post tes sobre la motricidad gruesa	39

Resumen

La presente investigación tuvo objetivo determinar si los juegos motrices desarrollan la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la institución educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, en el año 2024, surgió a partir de la observación, donde se identificó que los niños y niñas presentan dificultades en sus movimientos corporales como correr, saltar y lanzar que no les permitía desarrollarse de manera óptima. La metodología fue de tipo cuantitativa, diseño preexperimental, nivel explicativo, se trabajó con una muestra de 20 niños de 4 y 5 años, el instrumento utilizado fue una guía de observación, validado por tres expertos, teniendo en cuenta los principios éticos. Los resultados en el pre test fueron 60% en el nivel inicio, 25% en el nivel proceso 15%; y en el post test el 70% obtuvo el nivel logro previsto, 30% nivel proceso, y 0% en el nivel inicio. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el procesamiento de análisis de datos se empleó la estadística no paramétrica en la prueba de Wilcoxon cuyo valor de $p= 0.01$ menor a 0.05; de tal manera se acepta la hipótesis y se concluye que la aplicación de juegos motrices desarrolla la motricidad gruesa y que pueden mantener el equilibrio, la lateralidad, y la coordinación en sus desplazamientos, de manera que la aplicación del programa fue muy significativa para los niños de 4 y 5 años.

Palabras clave: coordinación, equilibrio, juegos, habilidades, motricidad

Abstract

The objective of this investigation was to determine if motor games develop gross motor skills in children of 4 and 5 years of age from the educational institution No. 14991 "Thomas Alva Edison", Caserío la Perla, in the Province of Huancabamba, in the year 2024, arose from the observation, where it was identified that the boys and girls have difficulties in their body movements such as running, jumping and throwing that did not allow them to develop optimally. The methodology was quantitative, pre-experimental design, explanatory level, we worked with a sample of 20 children aged 4 and 5, the instrument used was an observation guide, validated by three experts, taking into account ethical principles. The results in the pretest were 60% at the start level, 25% at the process level, 15%; and in the post test, 70% obtained the expected achievement level, 30% process level, and 0% at the start level. For the hypothesis test, the processing of data analysis was used, the non-parametric statistics were used in the Wilcoxon test whose p value = 0.01 less than 0.05; In such a way, the hypothesis is accepted and it is concluded that the application of motor games develops gross motor skills and that they can maintain balance, laterality, and coordination in their movements, so that the application of the program was very significant for children. 4 and 5 years.

Keywords: coordination, balance, games, skills, motor skills

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La presente investigación titulada: Juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024.

Secadas (1978) confirma que el juego es una actividad irremplazable que debe estar presente en el entorno de todo niño, tanto en el hogar como en la escuela, ya que ayuda a desarrollar y reforzar el aprendizaje y las habilidades físicas, cognitivas y emocionales, y brinda oportunidades de aprendizaje en relación con su entorno inmediato y pueda tener comunicación con los demás.

En el ámbito internacional respecto a la educación va estableciendo énfasis en la infancia como un inicio de desarrollo educativo y sobre todo social. Por lo tanto, Luna (2021) manifestó que los niños ecuatorianos del nivel inicial tienen dificultades para desarrollar la motricidad gruesa a causa de mostrar ciertas dificultades de realizar sus habilidades motoras. Teniendo en cuenta como consecuencia la inapropiada capacidad en su desarrollo de sus habilidades y movimientos de su cuerpo. En relación con la motricidad señala con fundamentos científicos que los juegos motrices son oportunos, ya que son actividades auténticas e importantes en la etapa de la niñez, y que es fundamental para el desarrollo motor, salud emocional, físico, social y cognitivo para los niños.

En el ámbito nacional, se ha comprobado que, en diversas instituciones educativas, algunos niños tienen una serie de dificultades para participar en las actividades motoras donde les implican ponerse de puntillas para mantener el equilibrio corporal., mantener los pies juntos o usar solo un pie como apoyo, lo cual les provocó frustración a los niños ante la actividad. Además, resulta una desventaja por la demostración por la carencia de recursos de aprendizaje para ayudar a desarrollar un desarrollo motor. German (2021) indicó que también ocurre el mismo problema en las instituciones educativas en las cuales no existen parques infantiles

adecuados para que los niños trabajen plena y óptimamente para poder desarrollar su motricidad gruesa.

Hoy en día en nuestro país la educación está pasando por un proceso de cambio muy radical, donde se toma en cuenta nuevas estrategias de aprendizaje desde el primer año de estudios, y para lograrlo es fundamental brindar a los niños las oportunidades necesarias para ampliar su potencial, especialmente en el nivel inicial, se considera un período intensivo de progreso y aprendizaje.

En el ámbito local, logramos confirmar que Niquen (2021) en su respectiva investigación reveló que existe una cierta dificultad con el desarrollo de la motricidad gruesa, esto les dificulta el desarrollo de las actividades de las coordinaciones y movimientos. Por lo tanto, confirma que existe una relación entre los juegos motrices y la motricidad gruesa ya que son respaldos por los juegos donde son beneficiados por el desarrollo motriz y sobre todo donde tienen un buen rendimiento académico.

Además, la educación de psicomotricidad es muy importante, porque contribuye al desarrollo integral de la niñez, siendo un mediador la psicomotriz. Ante ello Coloma (2021) hace referencia sobre la motricidad gruesa donde comprende el desarrollo cronológico de los niños, durante el crecimiento y sus habilidades motrices compromete el desarrollo de las partes gruesas del cuerpo. No se puede negar el poder del juego para crear un aprendizaje significativo en la primera infancia y como apoyo para la adquisición de nuevas habilidades. Pues el juego mantiene el cuerpo humano activo, sano y sobre todo activa al niño, en los movimientos que se dan durante el juego.

En la institución educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, se observó a los niños y niñas que presentan dificultades en realizar movimientos corporales que implican mantenimiento del equilibrio, como saltar en un solo pie, ejercicios con los pies juntos. Además, donde se muestran tímidos en el cual dificulta el proceso

de su desenvolvimiento por dicha deficiencia se propuso emplear la estrategia de los juegos motrices donde favorece la motricidad gruesa.

Hoy en día se puede apreciar que los niños no le toman de mucha importancia a los juegos motrices y se debe aprovecharla esa habilidad mediante a través del juego. Donde los padres familia debido a su ocupación prefieren descuidar a sus menores hijos donde pasan más tiempo en teléfonos móviles, tablets, computadoras, entre otros. Lo cual ocupan sus tiempos haciendo un riesgo para el desarrollo de las habilidades motoras que se pueda limitar esta posibilidad.

En este contexto, la investigación tiene como problema planteado: ¿De qué manera los juegos motrices desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla de la Provincia de Huancabamba 2024?

Para ello se planteó el siguiente **objetivo general**: Determinar si los juegos motrices desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024.

De esta manera, se establecieron los siguientes **objetivos específicos**: Identificar el nivel de motricidad gruesa a través de un pre test en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024, Aplicar sesiones de aprendizajes de juegos motrices como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los niños 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024, Evaluar el nivel de motricidad gruesa a través de un post test en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024 y Comparar el nivel de motricidad gruesa a través de un pre test y post test en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024.

Esta investigación se justifica en cuanto al aporte **teórico**, pues se sustenta en las siguientes teorías: Para Wallon (1956) su teoría psicobiológica quien afirma que la motricidad gruesa, son habilidades que un niño desarrolla para mover con armonía los músculos de su cuerpo, que mantenga el equilibrio, asimismo de adquirir agilidad, fuerza y velocidad de movimiento. A partir de ahí, consideraremos esta teoría para abordar la motricidad gruesa y poder explorarla en relación con su enfoque de desarrollo motor. Por otro lado, para la variable de los juegos motrices, donde Piaget (1946) considera la teoría estructuralista como una perspectiva "activa", donde los juegos y juguetes son considerados útiles como material psicomotor, sensoriomotor, cognitivo, psicológico, del pensamiento lógico y el lenguaje en los niños.

En lo **práctico** de esta investigación se consideró una estrategia de aprendizaje para la institución educativa donde se empleó 12 sesiones de aprendizaje sobre juegos motrices donde los niños se concentraron, escucharon las lecciones desarrolladas e interactuaron con sus compañeros, en estas actividades lo que se busca mejorar lo pedagógico, ya que posibilitando el desarrollo de aprendizaje de los niños en base a resultados estadísticamente confiables, brindando recomendaciones a los docentes y padres de familia para mejorar su desarrollo de habilidades, capacidades y garantizar mejor desarrollo integral de los niños. En lo metodológico la forma de desarrollo de la investigación se expresa mediante métodos, estrategias, técnicas e instrumentos de trabajo mismos que han sido validados y siguen un proceso, con un alto grado de confiabilidad, estos resultados son de utilidad para los investigadores interesados.

Con referencia a la **metodología** de tipo cuantitativa, diseño es preexperimental, nivel explicativo, técnica la observación donde se aplicó un pre test y un post test a un grupo determinado, la población fue conformada por 32 niños, con una muestra de 20 niños de 4 y 5 años los cuales fueron evaluados a través de una guía observación con ítems de las dos variables la cual fue validado por tres expertos, para la recolección de datos, se aplicó el consentimiento informado dentro de los principios éticos está el respeto y protección de los derechos de los intervinientes, el procesamiento de la información fue a través del programa Excel.

En cuanto a los resultados de la investigación se pueden evidenciar los siguientes resultados obtenidos: en la aplicación del pre test y el post test, donde se evaluó el nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Huancabamba, 2024, después de la aplicación de los juegos motrices como estrategia se observó en los datos del pre test en el cual del 100% de los niños podemos observar que el 60% se encuentra en el nivel de inicio y el 25% en el nivel de proceso y el 15% se encuentra en logro previsto. Mientras que en los datos del post test se evidenció que el 30% de los niños se encuentran en el nivel de proceso y el 70% se encuentran en logro previsto. Donde se dio a conocer que las estrategias de los juegos motrices tuvieron resultados positivos y ayudaron a desarrollar la motricidad gruesa obteniendo a los niños en un nivel de logro. Concluyendo que hay mejoras significativas al aplicar las sesiones de aprendizaje de los juegos motrices donde se evaluó a través de la prueba de Wilcoxon ($0,000 < p < 0,05$) por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, demostrando que la aplicación de los juegos motrices desarrolla la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Luna (2021) en la Universidad Nacional de Loja, Ecuador, llevó a cabo la investigación, *“El juego y la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Miguel Riofrío ubicada en la Ciudad de Loja, en el Período 2019-2020”*, con el objetivo de analizar la importancia de los juegos en la motricidad gruesa en los niños de 4 a 5 años; su investigación fue pre experimental con un enfoque de tipo mixta, además se emplearon métodos: descriptivo, analítico-sintético, inductivo- deductivo; la técnica e instrumento utilizados fueron: la entrevista aplicada a una docente del nivel inicial II y la Escala Abreviada de Desarrollo (EAD-1) de Nelson Ortiz, la muestra investigada estuvo compuesta por 1 docente y 23 niños. Los resultados obtenidos evidenciaron que el 70% de la población investigada presentó problemas para realizar diferentes habilidades motrices, ubicándose en un rango medio y alerta. En conclusión, se diseñó una propuesta alternativa *“A mover el esqueleto”* con su respectiva guía metodológica, basada en el juego infantil con el fin de fortalecer la motricidad gruesa en los niños y de esta manera sea aplicada por las docentes de la institución.

Agila & Guamán (2020) en su presente investigación titulada: *“El juego en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Pedro Luis Calero” en el Periodo Lectivo 2019-2020”*, realizado en la Universidad Central de Ecuador, como objetivo se dio como respuesta a la importancia del juego en el desarrollo integral de los infantes convirtiéndose en un enfoque metodológico fundamental en la educación infantil que permite a los niños aprendan a descubrir, actuar y vivir experiencias y aprendizajes importantes dentro y fuera del aula. El estudio fue un método cualitativo ya que recolectó información de una población de estudio de 4 docentes y 120 niños y niñas. Fue de tipo cuantitativo porque convirtió los datos en porcentajes y frecuencias para tabulación, análisis e interpretación. Por el nivel de profundidad, corresponde a un trabajo de investigación

exploratorio descriptivo, con un tipo de investigación bibliográfica, documental que implica la comprensión de diversas fuentes confiables para brindar sustento teórico y científico al estudio de variables. Además se complementó con la investigación de campo que permitió combinar las técnicas e instrumentos de forma evidente y eficaz que con lleva a una validez y confiabilidad aplicando la observación a los estudiantes del nivel inicial mediante la lista de cotejo y la entrevista a docentes a través de una encuesta, cuyos resultados fueron procesados en el programa estadístico Excel contenidas con tablas y gráficos, que dio como resultado analizar e interpretar los datos, estableciendo así conclusiones y recomendaciones que brindaron respuesta a la problemática planteada. Esto se complementó con una investigación de campo aplicando la observación a los niños de nivel inicial utilizando lista de cotejo y entrevista con los profesores en una investigación que combinó métodos y herramientas de una manera demostrablemente efectiva para garantizar la validez y la confiabilidad. Se dio como resultado analizar e interpretar datos procesándolos en el programa estadístico Excel con gráficos para sacar conclusiones y recomendaciones en respuesta a preguntas.

Campana (2020) cuya investigación titulada *“Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de 4 años de C.D.I. Encantado Dos, en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo”*, en la Universidad Santo Tomás, su objetivo fue identificar las estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en el desarrollo del equilibrio en los niños de 4 años. El estudio fue de tipo cualitativo, nivel investigación acción, con una muestra de 22 niños y niñas. Como técnica se utilizó la observación y el análisis de situación; cuyo instrumento hubo una encuesta y entrevista. Los resultados mostraron que, en la prueba de entrada, un 70% muestra que los niños tuvieron dificultades en el recorrido sobre una línea recta, caminar con una canasta de objetos, y caminar con un vaso de agua y solo el 30% mostró habilidades adquiridas. Se concluyó que las estrategias lúdicas pedagógicas que necesita implementar están relacionadas con la enseñanza en el espacio abierto, actividades en contextos de juegos tradicionales, juegos en el aire libre, prácticas físicas e integración familiar.

2.1.2. Nacionales

German (2021) en su investigación titulado *“Programa de juegos psicomotores para desarrollar la noción de espacialidad en infantes de cinco años de edad, Trujillo, 2021”* Presentado para optar el título profesional en educación inicial. El objetivo fue determinar los efectos de un programa de juegos psicomotores en el desarrollo de las nociones de espacialidad en niños de cinco años de edad, Trujillo, 2021. El estudio de investigación fue aplicado con diseño pre - experimental, utilizando un grupo experimental, aplicando el pre test y post test correspondiente, y se llevó con una muestra de 101 niños de cinco años de la I. E. 251 - Florencia de Mora. Los resultados obtenidos muestran que, el uso del programa de juegos psicomotores es beneficioso para el desarrollo de las nociones de espacialidad en infantes de cinco años ya que en el pretest el 66,34 % de niños obtuvieron un nivel bajo y un 33,66 % un nivel medio, pero luego en el post test, el 77,23 % obtuvo un nivel alto y solo el 22.77 % un nivel medio. Por otro lado, teniendo en cuenta el valor de t calculado (-42,50) es menor al t tabulado (1,98), aceptando la hipótesis general. Se concluye el uso del programa de juegos psicomotores es beneficioso para desarrollo de las nociones de espacialidad en infantes de cinco años.

Pimentel (2021) en la Universidad César Vallejo-Lima, elaboró el estudio, *“Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de preescolar. Revisión sistemática”*, con el objetivo de realizar una búsqueda sistemática en las bibliotecas virtuales para verificar el impacto de los juegos tradicionales en la psicomotricidad. La búsqueda se realizó con el gestor Mendeley, utilizándose una ficha de registro además de una bitácora para ir seleccionando artículos relevantes. Los resultados a los que se arribó fueron los siguientes: los juegos tradicionales permiten un mejor desarrollo de la psicomotricidad en los niños de preescolar, los juegos tradicionales en el aprendizaje de los contenidos curriculares tienen un papel trascendental en el desarrollo de la psicomotricidad. La investigación que se realizó corresponde al tipo aplicativo, de enfoque cualitativo, y de diseño sistemático que, es una forma de estudio radial en el que se inicia por la “codificación abierta”. Se concluyó que los juegos favorecen el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, y que prepara para la escritura, se

recomienda promover en las aulas los juegos tradicionales porque favorece el desarrollo integral de los niños.

Valles (2020) en la ULADECH - Huánuco, llevó a cabo la investigación, “*Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 268 Mi Dulce Hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín - 2019*”, con el objetivo de determinar si los Juegos motores desarrolla la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 Mi Dulce Hogar de Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019, su investigación fue de diseño de investigación pre experimental con pretest y post - test a un solo grupo. La muestra corresponde a 19 niños correspondiente a 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 268 –del distrito de Huicungo, seleccionados a través de muestreo no probabilístico, se utilizó la lista de cotejo y como técnica la observación. Los resultados fueron los siguientes: se comprobó mediante el pre test que el 73,7% de los niños se encontraron en un nivel de inicio; es decir nivel “C”, después de aplicar los juegos motrices, se aplicó el post test en el cual se obtuvo como resultado que el 78,9% de los niños obtuvieron un nivel “A”; es decir nivel de logro. Finalmente, se aprecia que $P < 05$ se, concluye que si existe una diferencia significativa entre el pre y post test.

2.1.3. Locales

Niquen (2021) en la Universidad Santo Toribio de Mogrovejo - Chiclayo, desarrollo la investigación, “*Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años*”, con el objetivo de diseñar un programa de juegos motores que permita desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años de las instituciones públicas del nivel inicial del distrito de Reque, investigación es de enfoque cuantitativo de nivel descriptivo propositivo con diseño pre experimental cuya muestra poblacional han sido 14 docentes del nivel inicial de tres años siendo seleccionadas de manera no probabilística accidental, empleándose como instrumento para el recojo de datos, una encuesta virtual elaborado por la misma autora de la investigación. En base a los resultados, se optó por diseñar un programa de juegos motores denominado

moviéndome aprendo en el que mediante diversos talleres los niños de manera lúdica y divertida lograrán de manera progresiva desarrollar la motricidad gruesa; concluyéndose que, mencionado programa educativo contribuirá con el desarrollo de cada una de las dimensiones de la misma mediante saltos, marcha, juegos para correr, etc.

Arevalo (2020) en la ULADECH - Piura, elaboró el estudio, *“Juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016”*, tiene como objetivo de determinar la influencia de la aplicación de juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de educación inicial de la Institución Educativa Enrique Guzmán y Valle – Piura, 2016, su investigación es de tipo cuantitativa en el nivel pre - experimental. La población fue de 25 niños y la muestra estuvo compuesta por 25 niños de cinco años del nivel inicial. El instrumento que se utilizó para evaluar la psicomotricidad gruesa, fue una lista de cotejo. En los resultados obtenidos por los niños en la aplicación antes y después, tienen diferencias estadísticas a nivel de la variable de psicomotricidad gruesa de entrada y de salida, lo que lleva a concluir que la aplicación de juegos motrices orientado al desarrollo de la psicomotricidad gruesa, permitió desarrollar una experiencia significativa potenciando en los niños de cinco años sus habilidades motoras gruesa.

Sernaque (2020) en su tesis, *“La danza como estrategia para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa particular Isabel de Aragón del distrito de Chimbote en el año escolar 2018”*, de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El objetivo fue identificar que la danza como estrategia para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular Isabel de Aragón, distrito de Chimbote. El estudio fue explicativo, nivel cuantitativo y diseño pre experimental; su muestra de estudio estuvo compuesta de 25 niños; se utilizó la técnica de la observación y como instrumentos la lista de cotejos. Los resultados mostraron que, en el pre test un 56% obtuvo una calificación C, un 28% obtuvo una calificación B y solo un 16% obtuvo una

calificación A. Luego de la aplicación de la danza, el 68% obtuvo una calificación A, el 24% obtuvo una calificación B y un 8% obtuvo una calificación C. Se concluye que se comprobó la efectividad y pertinencia de la danza como estrategia para desarrollar la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años de la institución educativa privada Isabel de Aragón, distrito de Chimbote; y la investigación manifiesta un efecto positivo ya que los niños presentaron una mejora significativa en su psicomotricidad gruesa al finalizar la aplicación didáctica de la danza como estrategia.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Teoría que sustenta los juegos motrices

2.2.1.1. Teoría sobre el juego Piaget.

Piaget (1956) Él ve el juego como un canal de la acción a la actuación de tal manera que ha evolucionado desde una forma inicial de actividad sensoriomotora a una forma secundaria de juego simbólico o imaginativo. En el mismo campo del desarrollo del juego, el proceso de asimilación, que es característico del comienzo de la representación individual, toma sin duda la forma más importante.

Desde otra perspectiva, Piaget manifiesta que el juego es una parte importante del desarrollo intelectual de los niños porque combina el juego con el proceso como la asimilación y la adaptación, que son simplemente cómo aprenden los niños. Demostrando y desarrollando una comprensión de la realidad, Piaget asume en su teoría el desarrollo humano de que un período muy importante en la vida de un niño es el período preoperatorio, que ocurre entre las edades de 2 a 7 años, cuando se pone al niño en un ambiente educativo, y en esta etapa en la que suele aprender a través del juego e incorpora nuevos conocimientos a su experiencia de acuerdo con la forma en que percibe la realidad. A través del juego, los niños adquieren la capacidad de expresarse y comprender el mundo, pero los niños aprenden a través de actividades en el entorno, como los juegos, que conducen a continua exploración y manipulación de la realidad. (p.16)

Garvey (1985) El juego atrae la curiosidad de los niños por sus acciones alborotadas y escandalosas, en algunos casos el juego puede parecer tonto o fastidioso a la hora de imitar a personajes adultos. Es importante destacar que el juego muchas veces enseña a los niños conocimiento sobre sí mismos y mejora la comunicación, y esto está relacionado acerca de ellos mismos, así como también mejora la comunicación y a la vez esto relacionado con la estructura del lenguaje, ya que influye fuertemente en la construcción de sus aspectos sociales.

Vigotsky (1984) sostiene que en la medida en que se juega, se acompaña de un personaje, que a su vez es un juego evolutivo que pretende satisfacer cualquier deseo inmediato del niño, ya que los juegos generalmente se conceptualizan como actividades divertidas que permiten a los niños volver a crear situaciones de juegos en las que puedan hacer cumplir sus propias reglas.

2.2.2. Definición de juegos motrices

Secadas (1978) afirma que los juegos motrices es una actividad divertida y necesaria para el desarrollo afectivo y cognitivo de los niños, así como es una forma de aprender a expresar su creatividad e imaginación y les permitirá interactuar con otros niños de su medio social.

Piaget (1972) afirma que los juegos tienen diferentes métodos que aparecen durante el desarrollo del niño. Sustenta que es la actividad real del pensamiento que lo remodela, revive, decide, compensa y afina la realidad a través de la imaginación del niño. Los juegos motrices son actividades que implican movimientos a través de una variedad de ejercicios físicos que asimismo requieren cierta actividad mental. Permitiendo así el desarrollo de habilidades de forma divertida y efectiva. (p.59)

Las actividades del juego desarrollan los dominios cognitivos del niño a través de varias representaciones de juegos que surgen en el proceso infantil, lo que conduce a la

progresión de la estructura cognitiva de cada niño. Por ello, el juego es visto como un prototipo asimilativo para orientar a los niños hacia el conocimiento y, por tanto, como una actividad necesaria para que los niños interactúen con su entorno. (p.62)

Sadurní (2003) también agrega de estas actividades ayudan a localizar y controlar el cuerpo. Algunos de los ejercicios que facilitan la adquisición de estas habilidades son: postura, formación, equilibrio, movimiento, entre otras.

Los juegos motrices son uno de los principales mecanismos de conexión e interacción con los demás, y es en esta etapa cuando se empieza a definir el comportamiento social de una persona, y así como sus propias actitudes e intereses. La naturaleza expresiva y comunicativa del cuerpo enriquece y facilita las relaciones interpersonales.

Los juegos motores son actividades que ayudan a desarrollar la organización espacial, también son considerados juegos grupales para niños y niñas, donde facilitan el desarrollo de diferentes tipos de habilidades (motoras, sociales, cognitivas, emocionales, expresión, entre otras) (Bantulá, 2004)

Vigotsky (1984) La implementación de juegos en la educación infantil necesita guiar a los niños a adquirir control y dominio de muchos músculos del cuerpo, por lo que los juegos se han convertido en una herramienta importante para el desarrollo de dichas habilidades motrices. Por otro lado, cuando los niños experimenten el juego, tendrán sus primeros conocimientos sobre el mundo en el que viven y, al mismo tiempo, deberán dejar que exploren por sí mismos las partes y funciones de su cuerpo.

Además, Alvarez (1987) agregó que los juegos contribuyen a crear las condiciones perfectas para que el niño se exprese en una estructura de carácter cada vez más compleja.

Finalmente, Dávila (1993) afirma que el juego es una actividad es muy importante para las personas, porque contribuye a su desarrollo físico, emocional y social. Con el juego que

están desarrollando la motricidad y reflejos, aprender a reconocer reglas y evaluación de la importancia del trabajo en equipo.

2.2.2.1. Características de los juegos motrices.

De acuerdo Echaccaya (2018) los juegos matrices:

- Se practica al aire libre.
- Se siguen reglas simples.
- Utilizar habilidades motoras como saltar, caminar, correr, entre otras.

2.2.2.2 Tipos de juegos motrices.

Según Echaccaya (2018) recalca tres tipos de juegos:

Juegos de equilibrio.

Estas son actividades que implican movimientos que comprometen la estabilidad del cuerpo y trabajan desde el centro de gravedad y la base de apoyo del cuerpo.

Estas habilidades incluyen en el desarrollo de los niños y perceptivas motoras de todo el cuerpo, adaptaciones espacio, tiempo y el intercambio de habilidades físico, motoras (condicionadas y coordinadas) para vencer la gravedad y, por lo tanto, funcionar de manera eficiente.

Juegos de Lateralidad.

Según Echaccaya (2018) planteó que estos juegos para el desarrollo de la motricidad se caracterizan por la representación del movimiento de su cuerpo de un lugar a otro en el espacio, y que su desarrollo se internacionalizan los diversos elementos de los espacios: dirección, plano y eje. Las habilidades de posicionamiento se desarrollan automáticamente, porque son

movimientos naturales y específicos, pueden desarrollar diferentes habilidades, con la madurez individual, variar en muchas otras formas. De un lugar a otro en el espacio, el cuerpo está en su evolución.

Tenemos dos categorías:

- Básicos: andar, correr, saltar, rodar.
- Combinados: ataque, movimiento con cambio de dirección, combinado de escalada y salto.

Juegos de Coordinación.

Respecto a estas habilidades son movimientos gruesos y finos. Su caracterización por la capacidad de influir la fuerza de los objetos, las personas amortiguan, interactúan, además están desarrollando habilidades compartidas y de coordinación, y aquellos que no se reproducen se basa en componentes de calidad. (Echaccaya, 2018)

Los movimientos naturales y el movimiento grueso se obtienen por patrimonio biológico y cultural, se forman en función de la disciplina o aprenden a través de la experiencia de las actividades deportivas y no hay deporte diferente en la vida cotidiana. Los diferentes ejercicios, contribuye a los niveles de habilidades donde se caracteriza por fluctuaciones fluidas, flexibles, armoniosas y efectivas en el producto de las emociones sociales y son motivadas interactivas. De esta manera, las habilidades son absolutamente, como: atrapar, patear, golpeadas, pueden causar una serie de habilidades, como lanzar globos y lanzar una pelota con una sola mano.

2.2.2.3. Importancia del juego en la edad preescolar.

En opinión de García y Llull (2009) los autores mencionaron que, a partir de la integración con el mundo social, la primera experiencia de los niños es el juego, lo que les ayuda a interactuar por primera vez con juguetes u objetos que les brindan alegría y satisfacción a

través de escuchar sus sonidos y observar sus colores y luego, a medida que se desarrollan, se integran a nuevos juegos para despertar su desarrollo físico. (p.10)

Asimismo, afirman que cuando los niños llegan a la edad preescolar (a partir de los tres años), el juego infantil cambia, los niños no solo interactúan con los juguetes, sino que se vuelven cada vez más complejos, utilizando objetos alternativos y la imaginación, los niños sienten la necesidad de imitar a los adultos.; Por lo tanto, en esta etapa llega la actividad de juego de roles, que es una forma especial de actividad para niños y niñas. (p.22)

2.2.3. Teorías que sustentan la motricidad gruesa

Teoría estructuralista

Wallon (1956) señaló al respecto que el tono muscular, la postura y los movimientos es la primera forma de comunicación humana con el medio; además, argumentó que los niños se forman por sí mismos a través del movimiento. De esta forma, nos menciona que el proceso del movimiento es importante en el desarrollo psicológico de los niños ya que ayuda, las habilidades mentales y motrices y forman dos áreas separadas, son expresión de relaciones reales que existen con el entorno. Esto significa que se distinguen dos tipos de actividad motriz: La actividad motriz se refiere al movimiento hacia el mundo exterior. Las actividades tónicas son actitudes, posiciones y/o movimientos imitativos. Por tanto, con respecto al desarrollo intelectual del niño, considero la posibilidad de analizar las etapas motora, cognitiva, biológica y emocional de la transición natural o social. Esto permitirá que el sistema nervioso del niño madure durante sus actividades motrices sociales e interactivas, permitiéndole organizar su esquema corporal para un desarrollo oportuno. (p.47)

Wallon (1956) manifiesta, que la postura, el tono muscular, y el movimiento son las primeras formas de comunicación de la persona con el medio. Asimismo, considera que los niños se construyen a sí mismos a partir de los movimientos. Además, recalca la gran importancia de los mediadores culturales y sociales en el desarrollo psicomotor, en el que los

niños dependen del medio social, cabe señalar que la motricidad de los adultos: es que la persona adulta es quien guía a los niños en sus actitudes y mediante su activación de sus estímulos externos, los niños evolucionarán hacia su propia experiencia.

2.2.4. Definición de motricidad gruesa

García (1994) señala que la motricidad: “Incluye todo lo relacionado con el desarrollo cronológico de los niños, especialmente en el crecimiento de la motricidad física y mental. Se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo, es decir, todos movimientos o posturas son desarrollados como el control de la cabeza, sentarse, girar, saltar, gatear, pararse, caminar, lanzar, gatear., trepar, mantener el equilibrio”.

La motricidad gruesa, tiene como la capacidad de controlar diferentes partes del cuerpo: lo exterior, inferior y el tronco; estas partes se comparten en los movimientos para responder a las dificultades voluntarias o más allá, como objetos, espacio o un terreno que impongan. Cabe señalar que la motricidad gruesa es la parte del movimiento mediante la cual la persona se equilibra para mantener una determinada postura y coordina grandes grupos musculares para realizar actividades como moverse, saltar, escalar, trepar, etc. Ambos permiten que el niño gane seguridad y confianza en sí mismo, dándose cuenta del control que tiene sobre su cuerpo en cualquier situación dada. (García, 1994, p. 9)

Respecto a la motricidad gruesa son un conjunto de acciones destinadas a fortalecer el esquema corporal y los músculos, en otras palabras, esto se debe a la explicación o dirección del desarrollo de actividades realizadas utilizando ejercicios corporales.

Echaccaya (2018) cabe mencionar que la motricidad es la capacidad de realizar movimientos y controlar las partes gruesas del ser humano (brazos, piernas, entre otras). Además de ganar fuerza, flexibilidad y velocidad de movimiento, también es posible mantener el equilibrio de forma concertada. Respecto a esta capacidad se debe desarrollarse en los primeros años de vida para continuar de su proceso de desarrollo y el pleno crecimiento del niño. Además,

controla los movimientos de los músculos del cuerpo, ayuda a los niños a moverse por sí mismos, se puede decir que la sincronización está presente cuando se realizan movimientos que requieren coordinación y buen trabajo de grandes músculos, huesos y nervios.

Por lo tanto, la motricidad gruesa en la etapa infantil hoy en día es un factor importante en el desarrollo físico, por lo que la conciencia humana, incluso lleva a formar un módulo más complejo de las aplicaciones integradas de educación. Según Conde (2007) manifiesta que la motricidad gruesa incluye todo relacionado con el desarrollo temporal del niño, especialmente en desarrollo de las habilidades corporales y motrices asociadas al juego y motricidad de manos, brazos, piernas y pies. Se concluye que la motricidad gruesa contiene el control progresivo de cuerpo. Por ejemplo: dar la vuelta, caminar, subir y bajar escaleras, saltar, coordinación de manos y pies. (p.21)

2.2.4.1. Áreas que aborda la psicomotricidad gruesa.

Para iniciar el estudio de la psicomotricidad hay que tener en cuenta que incluye diferentes áreas que responden a los aspectos que queremos desarrollar en los niños y niñas. Según estas áreas se describen a continuación:

Dimensión lateralidad.

Se entiende porque un lado del cuerpo se usa con más frecuencia y eficacia que el otro. Inevitablemente, debemos referirnos al eje longitudinal del cuerpo que divide el cuerpo en dos mitades idénticas, donde distinguimos los lados derecho e izquierdo, y los extremos repetitivos están marcados por el lado del eje que tienen. Donde se encuentra (el brazo, pierna, mano, pie, lado derecho o izquierdo). Del mismo modo, el cerebro a lo largo de este eje se divide en dos hemisferios derecho e izquierdo.

Este es el dominio funcional de un lado del cuerpo, determinado por el dominio del hemisferio cerebral. A través de este campo, el niño desarrollará el concepto del bien y del mal

tomando su cuerpo como referencia y fortaleciendo el prestigio como base de la alfabetización. Es importante que el niño determine su edad de forma automática y nunca forzada y tenga un control unilateral a nivel de ojos, manos y pies a través de gestos y actividades de la vida diaria.

Dimensión Coordinación.

Kiphard (1976) define la coordinación motora gruesa como trabajar bien y, cuando sea posible, ejercitar los músculos, nervios y sentidos con moderación para producir movimientos motores precisos y equilibrados. La habilidad que un niño desarrolla a medida que crece; desde entonces, se ha observado que desde el nacimiento presenta signos de movimientos aún muy básicos y primitivos, que mejorarán a medida que avance en el proceso de maduración.

En otras palabras, Meinel y Schnabel (1988) afirmaron en su libro teórico del movimiento que la coordinación motora se entiende como la disposición de las acciones motrices hacia un objetivo. Esta hipótesis coincide con la experiencia de muchos docentes, las percepciones sociales y diversas estadísticas. Un niño bien nutrido crece y es bien estimulado con muestras positivas de afecto, buenas referencias psicomotrices y un entorno social adaptativo.

Dimensión de equilibrio.

Se considera la capacidad de mantener la estabilidad durante la realización de diversas actividades motrices, y esta área se desarrolla a través de una relación organizada entre el contorno corporal y el mundo exterior. En general, el equilibrio se puede definir como mantenimiento adecuado.

La posición de las diferentes partes del cuerpo y el propio cuerpo en el espacio. El concepto general de equilibrio incluye todos los aspectos referidos en el área postural, lo que permite la máxima acción eficaz y el máximo de energía para todos los sistemas orgánicos. (Blázquez y Ortega, 1984)

2.2.4.2. Importancia de la motricidad gruesa.

Echaccaya (2018) La importancia de la motricidad gruesa radica en la habilidad y capacidad humana para ejercer el control y dominar los grandes movimientos, habilidad que se debe aprender a desarrollar desde las primeras etapas del desarrollo humano, para dar cabida a procesos de desarrollo y maduración adecuados. Al desarrollar la motricidad gruesa, se entrenan grandes grupos musculares, los niños deben aprender a controlarlos para ser más precisos en sus movimientos, ejercitar el equilibrio y la coordinación.

Garza (1978) asume que la motricidad gruesa se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o movimientos grupales, que mueve al niño de la dependencia absoluta al ejercicio (control de la cabeza, sentarse, girar, gatear, pararse, caminar, saltar, lanzar una pelota). En este aspecto, es importante comprender las habilidades motoras gruesas, como una de las partes importantes del desarrollo de un niño. Y asimismo nos argumenta que es la capacidad para realizar grandes movimientos articulares, como agitar un brazo o levantar la pierna este control requiere una buena coordinación y un funcionamiento normal de los músculos, huesos y nervios.

2.2.4.3. La psicomotricidad educativa.

Mendiara (2008) La definición de la psicomotricidad educativa es: Un enfoque educativo, basado en la psicología del desarrollo y la pedagogía positiva, entre otras áreas, dirigido a alcanzar al niño en su totalidad (equilibrio motor, emocional y mental) y facilitar sus relaciones con el mundo exterior. (p.189)

La psicomotricidad educativa, concebida por Mendiara (2008) designa una rama de trabajo a los educadores o pedagogos deben contribuir a su fortalecimiento, ya que su pleno desarrollo contribuye al pleno establecimiento de las bases de la educación, el fundamento de la educación y la personalidad del niño. Por lo tanto, la psicomotricidad está vinculada con las

actividades educativas con el desarrollo físico, de modo que el trabajo escolar sea útil para el desarrollo cognitivo y las actividades físicas y motrices de los niños.

Debe entenderse entonces que, a partir de la psicomotricidad educativa, campo amplio que se ha extendido al estudio del movimiento en los niños, el desarrollo psicomotor permite que los niños aprendan a desarrollar la "expresión". Cómo los niños aprenden a relacionarse en sus espacios, utilizando materiales, compartiendo entre compañeros, y entre ellos mismos, y en los adultos, su relación es con sus expresiones faciales, corporales y sus movimientos. Esta expresión es su forma de simbolizar alegría, pero también resentimiento y dolor. Y todo esto nos dice mucho sobre los niños y niñas de todos los tiempos y cómo son. Así deben expresarse, ser ellos mismos.

2.3 Hipótesis

Hi: Los juegos motrices desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 "Thomas Alva Edison" del Caserío la Perla de la provincia de Huancabamba, 2024.

Ho: Los juegos motrices no desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991, "Thomas Alva Edison" del Caserío la Perla de la provincia de Huancabamba, 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, Tipo y Diseño de investigación

3.1.1 *El tipo de investigación*

Según su naturaleza, el estudio correspondió al paradigma cuantitativo, porque se puede recoger y analizar datos numéricos y procesarlos aprovechando de la estadística. Cabe mencionar Hernández y Mendoza (2019) que la investigación cuantitativa representa un conjunto de proceso organizado de manera secuencial para comprobar ciertas suposiciones (p.46)

3.1.2. *Nivel de la investigación*

Respecto a Sánchez et al. (2018) la investigación explicativa es un tipo de investigación que tiene como objetivo averiguar las causas o motivos de los acontecimientos del fenómeno en estudio, observar la existencia de relaciones causales y determinar las condiciones. Con la ayuda de la investigación explicativa, intenté formular con precisión cual es mi problema, sobre el cual se busca información. Como dice el término “explicativa”, no solo se trata de describir, si no de explicar acerca del problema ya que se ha visto en diferentes tipos de investigación. (p.80)

3.1.3. *Diseño de la investigación*

Se utilizó el diseño preexperimental porque está bien establecido el efecto de la variable independiente juegos motrices en la variable dependiente de motricidad gruesa. En relación a Hernández y Mendoza (2019), señalan que cuando los investigadores tratan de determinar el posible efecto de una causa manipulada, se utiliza un diseño preexperimental, el cual tiene el siguiente esquema:

Donde:

GE: Grupo experimental

O1: Aplicación del pre test.

X: Aplicación de los juegos motrices (Niños de 4 y 5 años de la I.E N°14991)

O2: Aplicación del post test.

GE = O1 XO2

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población estuvo constituida por los niños de 3, 4 y 5 años de la I.E. N°. 14991 “Thomas Alva Edison” – Huancabamba, 2024, que cuenta con 2 aulas del nivel inicial de 3, 4 y 5 años haciendo un total de 32 niños. En base a ello, se define que, la población “es una colección total de individuos objetos o métricas que tienen algunas características observables comunes en un lugar y en momento determinado”. Hernández y Mendoza (2019)

Tabla 1

Población de educación inicial, de niños de 3, 4 y 5 años

Tabla Sección	Hombres	Mujeres	Total
3 años	08	04	12
4 años	01	02	03
5 años	11	06	17
Total	20	12	32

Nota. Nómina de matrícula del año 2024

3.2.2. Muestra

La muestra es de 20 niños y niñas, considerando que el diseño preexperimental exige trabajar con sólo grupo. Se tomó la decisión de seleccionar la sección de 4 y 5 años, puesto que en ella existen condiciones y apoyos para aplicar la propuesta experimental.

Como lo expresa Hernández y Mendoza (2019) la muestra es un sub grupo de la población sobre la cual se recolectan los datos pertinentes, deberá ser representativa de dicha población.

Tabla 2

Distribución muestral de niños de 4 y 5 años

Sección	Hombres	Mujeres	Total
4 años	01	02	03
5 años	11	06	17
Total	12	08	20

Nota. Nómina de matrícula del año 2024

3.2.3 Técnica de muestreo

El tipo de muestreo utilizado fue el muestreo no probabilístico por conveniencia. El muestreo por conveniencia “elije exactamente los elementos de la muestra que desea que participen en el estudio. Se selecciona los individuos o elementos que se consideren representativos o típicos de la población.

Hernández & Ávila (2019), nos precisa muestreo no probabilístico es un método de muestreo que se elige en función de los objetivos de estudio, planteados en la investigación, donde la selección de elementos depende de las características de la población que muestra el propio estudio.

3.2.4. Criterios de Inclusión y Exclusión

3.2.4.1. Criterios de inclusión

- Incluye a los niños de 4 y 5 años de la I.E. N°14991, “Thomas Alva Edison”
- Incluye a los 20 niños que brindaron su consentimiento informado.

3.2.4.2. Criterio de exclusión.

- Se excluye a los niños de 3 años de edad.
- Se excluye a los niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.

3.3. Operacionalización de las variables

Tabla 3. Operacionalización de variable

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEROGORÍAS O VALORIZACIÓN
Variable Independiente Juegos motrices	Un conjunto de acciones divertidas y dinámicas que ayudan a desarrollar destrezas y habilidades motoras. Mediante el juego de equilibrio, lateral y coordinación.	Juegos de equilibrio	- Realiza juegos de equilibrio y movimientos, utilizando partes de su cuerpo.	Ordinal Siempre = 2 Pocas veces = 1 Nunca = 0	Inicio Proceso Logro Esperado
		Juegos de lateralidad	- Se ubica en el espacio realizando juegos de imitación para reconocer líneas (izquierda y derecha)		
		Juegos de coordinación	- Demuestra coordinación, habilidad y velocidad de su cuerpo con juegos.		
Variable Dependiente Motricidad Gruesa	La motricidad gruesa incluye en todo lo relacionado con el desarrollo del tiempo del niño, especialmente en el desarrollo de cuerpos psicológicos y habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies.	Equilibrio	- Mantiene el Equilibrio al caminar y saltar.	Ordinal Siempre = 2 Pocas veces = 1 Nunca = 0	Inicio Proceso Logro Esperado
		Lateralidad	- Identifica su lado derecho e izquierdo.		
		Coordinación	- Desplazamiento coordinado.		

Nota. Elaboración propia (2024)

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

3.4.1 Técnicas

Así como lo evidencia Rojas (2020) indica que las técnicas de investigación son como un conjunto de procedimientos metodológicos y sistemáticos cuyo objetivo es garantizar la operatividad del proceso investigativo. Se expresa que las técnicas son las herramientas y procedimientos disponibles para un investigador cualquiera, que le permiten obtener datos e información por este motivo en dicho estudio se empleará la técnica. (p. 278)

3.4.2. La observación

Como lo expresa Jociles (2018) señala que la observación se encarga de recoger la información que consiste básicamente en observar, acumula e interpretar las actuaciones, comportamientos y hechos de personas u objetos. También se conoce a este término como la nota escrita que explica, aclara o corrige un dato, error o información que puede confundir o hacer dudar. (p.54)

En este sentido la observación que se realizará tendrá un carácter estructurado, cuyos ítems estarán relacionados a las dimensiones de las habilidades cognitivas.

3.4.3. Instrumento

El instrumento es habilitado para registrar datos o información, debidamente precisada en el instrumento de recolección de datos, que indican si se cumple o no con una actividad, proceso o conducta.

Rojas (2020) indica que son el medio con el cual él/la docente podrá registrar y obtener la información necesaria para verificar los logros o dificultades. Es decir que los instrumentos de evaluación son pruebas que permiten al docente recoger los resultados de un proceso de

enseñanza – aprendizaje y a partir de ellos tomar decisiones. En este estudio se propone el empleo de:

3.4.4. Guía de observación

En la presente investigación se utilizó la guía de observación, instrumento que consiste en una secuencia de ítems para medir el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa, antes y después de la aplicación de los juegos motrices. Muñoz (2021)

Guerrero (2019) indica que la guía de observación es un instrumento que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse afirmaciones o preguntas que orientan el trabajo de observación dentro del aula, y son utilizados para observar a los niños en una actividad, durante una secuencia didácticas en sus tres momentos. Esta guía de observación se utilizó en el momento de evaluar a los niños que fueron participes de la investigación para así obtener los resultados correspondientes, criterios de evaluación del área este instrumento es coherente como:

Tabla 4

Baremo del instrumento

Nivel	Escala	Descripción
AD	Logro destacado	El estudiante evidencia el nivel superior a lo esperado demostrando un nivel satisfactorio en las actividades propuestas.
A	Logro esperado	El estudiante evidencia el nivel esperado demostrando manejo satisfactorio en las actividades propuestas.
B	Proceso	El estudiante está cerca de lograr el nivel esperado para lo cual necesita de acompañamiento durante un tiempo específico para lograrlo.
C	Inicio	El estudiante muestra un avance mínimo en las actividades propuestas de acuerdo al nivel esperado por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

Nota. Ministerio de Educación (2020)

3.4.5. Validez y confiabilidad

3.4.5.1 Validez.

Villasís (2018) manifiesta que la validez del instrumento “es algo verdadero o lo que se acerca a la verdad. En general se considera que los resultados de una investigación serán válidos cuando el estudio está libre de errores. Para establecer si un determinado estudio es válido, se debe analizar la presencia de sesgos (errores sistemáticos) como mínimo en los siguientes puntos: el diseño de investigación, los criterios de selección y la forma de llevar a cabo las mediciones, es decir, la manera de registrar y evaluar las variables de estudio.” (p.23)

La validación del instrumento se realizó con participación de tres expertos, quienes confirmaron su aprobación para ser aplicado a la muestra de estudio. Los expertos que validaron el instrumento son: Mg. Jorge Luis Gallardo Yupanqui, Lic. Yessenia Yovani Yovera Vera y la Mg. Bertha Juan Flores Aroni, quienes consideraron al instrumento como muy bueno para evaluar los juegos motrices y la motricidad gruesa de los niños de 4 y 5 años que fueron considerados como muestra de estudio.

Tabla 5

Validez de instrumento por los jueces

Concordancia de expertos	fi	%
Si	03	100%
No	00	000%
Total	03	100%

Nota. Recuperado de programa SPSS

El instrumento de la investigación fue utilizado en esta demostración. Los padres de familia juegan un papel muy importante en el aprendizaje y desarrollo de los niños. El instrumento está relacionado con las dos variables, y dimensiones indicadoras. Y finalmente, esté fue validado por tres expertos en la materia.

3.4.5.2. Confiabilidad.

Hernández et al. (1996) indican que “La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (p.242)

Para hallar la confiabilidad del instrumento se aplicó una prueba piloto a 20 niños, con el objetivo de evaluar el método de consistencia interna se utilizó el estadígrafo Alfa de Cronbach, con el cual se halló el nivel de confiabilidad: Fiabilidad de la variable juegos motrices.

Tabla 6

Fiabilidad del estadístico

Nº de elementos	Alfa Cronbach	Interpretación
12	0.9000	Muy alta

Nota. Prueba piloto

Según la tabla 6 sobre la confiabilidad del instrumento, se evidenció que el instrumento tiene una confiabilidad de .9000 lo cual quiere decir que tiene una confiabilidad “muy alta”.

3.5. Método de análisis de datos

Para el análisis e interpretación de los datos obtenidos se usó el siguiente procedimiento:

Se dirigió un permiso a la directora de la Institución Educativa N°14991 “Thomas Alva Edison”, se solicitó su autorización para realizar la investigación, luego se coordinó con la docente del aula de 4 y 5 años, para su colaboración con el estudio, seguidamente se invitó a los niños del aula, a través de los padres, para su participación en la investigación, la cual se desarrolló mediante la firma de un consentimiento informado.

Se coordinó con la docente, las fechas y horarios para la ejecución de cada proceso de investigación, la cual se aplicó la pre prueba con la finalidad de medir el nivel en el cual se encontraban los niños de 4 y 5 años con respecto al desarrollo de la motricidad gruesa, se aplicaron doce sesiones de aprendizaje sobre los juegos motrices como estrategias para mejorar la motricidad gruesa. Los resultados de la aplicación del instrumento se realizaron a través del programa Microsoft Excel, para la obtención de algunos datos estadísticos.

Posteriormente se realizó un post prueba con el propósito de detectar si ha existido mejora en su motricidad gruesa de los niños, gracias al uso de estrategia de los juegos motrices. Los datos fueron procesados a través software Microsoft Excel para la obtención de algunos datos estadísticos que permitió comprobar la hipótesis general y específicos, así como medir la relación entre variable.

3.6. Aspectos éticos

Uladech (2024) en esta presente investigación se tiene como propósito lograr el objetivo planteado, respetando los reglamentos de investigación, versión 001 actualizado por el Consejo Universitario con Resolución N° 0277- 2024-CU-ULADECH Católica, emitida el 14 de marzo del 2024.

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: Debido a esta investigación el trabajo se realizó con una población considerable, de esta manera se respeta la dignidad de la persona, la identidad, la diversidad cultural.

Libre participación por voluntad propia: Para poder iniciar la investigación se requirió el consentimiento de los participantes, en este caso con el permiso de la directora, la docente y los padres de familia. Esto se realizó mediante un consentimiento que firmaron los padres de familia.

Cuidado del medio ambiente. En cada una de las etapas del estudio se cuidó en todo momento el medio donde se desarrolló la investigación.

Beneficencia no maleficencia: De esta manera se aseguró que ninguna persona involucrada fuera puesta en riesgo durante la investigación y se descartó cualquier acto que se preste a poner en riesgo su integridad, por lo cual el proceso se desarrolló con normalidad.

Integridad y honestidad: A través de la investigación se pusieron en práctica los principios de rectitud o integridad no solo se debe regir en lo científico sino en las actividades de enseñanza en lo profesional. Por lo cual, se debe mantener la integridad científica al ser declarados perjuicios que pudieran afectar el curso de un niño o la comunicación de los resultados.

Justicia: Mediante este principio, existió el respeto mutuo entre el investigador y cada participante es tratado de manera justa y equitativa, antes, durante y después de la participación, con elecciones justas y específicas que no sesgan ni discriminan a nadie.

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados

Objetivo específico 1: Identificar el nivel de motricidad gruesa a través de un pre test en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024 y los resultados obtenidos son a continuación presentamos:

Tabla 7

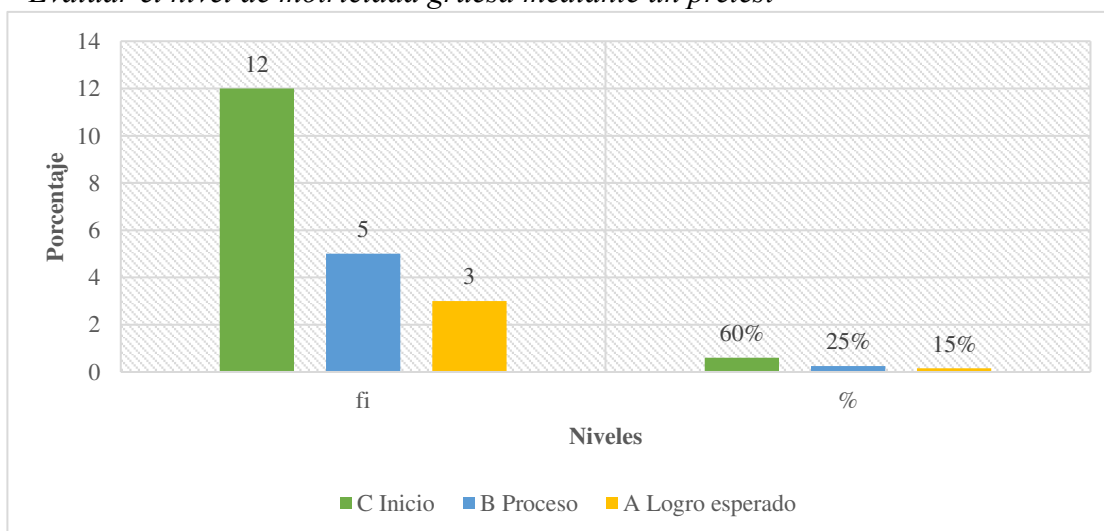
Distribución de frecuencia de la motricidad gruesa, mediante la aplicación de pre test.

Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
C	Inicio	12	60%
B	Proceso	05	25%
A	Logro esperado	03	15%
	Total	20	100%

Nota. Aplicación de guía de observación a los niños de 4 y 5 años

Figura 1

Evaluar el nivel de motricidad gruesa mediante un pretest



Nota. Aplicación de pre test mediante de la guía de observación

Respeto a la tabla 7 y figura 1, se dan a conocer los resultados del pre test del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison” Caserío la Perla de la provincia de Huancabamba, en el cual del 100% de los niños se puede observar que el 60% (12) se encontraron en el nivel de inicio y el 25% (5) en el nivel de proceso y el 15% (3) se encontraron en logro esperado. En la primera evaluación se observó que una gran cantidad de niños no desarrollaban la motricidad gruesa adecuada a su edad, esto se debía que no contaban con los juegos o elementos didácticos para fortalecer la motricidad gruesa y sobre todo la falta de desconocimiento de los padres de familia sobre la importancia de la motricidad gruesa.

Objetivo específico 2: Aplicar sesiones de aprendizajes de juegos motrices como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los niños 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024 y los resultados obtenidos son a continuación presentamos:

Tabla 8

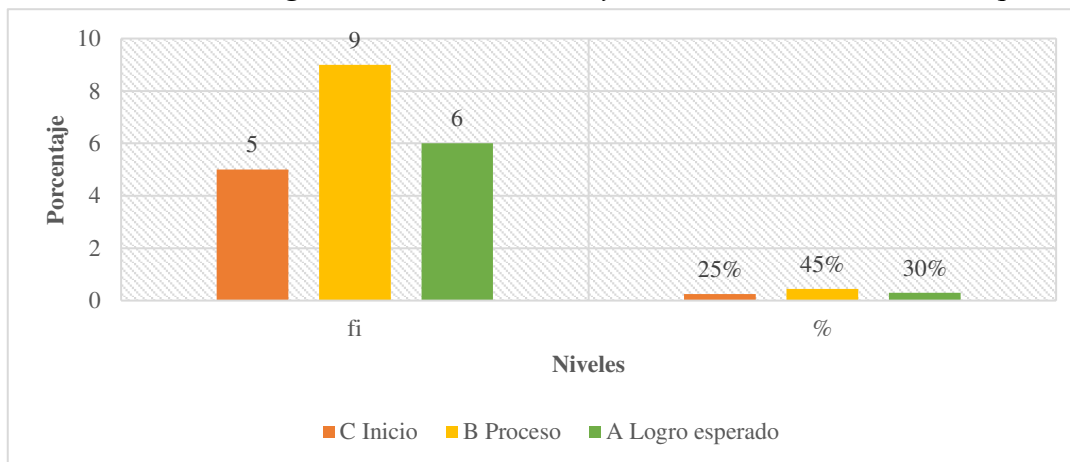
Aplicación de cuatro sesiones de aprendizaje de la dimensión de equilibrio

Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
C	Inicio	05	25%
B	Proceso	09	45%
A	Logro esperado	06	30%
Total		20	100%

Nota. Aplicación de guía de observación a los niños de 4 y 5 años

Figura 2

Nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años, en su dimensión de equilibrio



Nota. El gráfico presenta los resultados obtenidos de la tabla N° 8

Respeto a la tabla 8 y figura 2, se da a conocer los resultados de la aplicación de los juegos motrices en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison” Caserío la Perla de la provincia de Huancabamba, en el cual del 100% de los niños se pudo observar que el 25% (5) se encontraban en el nivel de inicio, el 45% (9) en el nivel de proceso y el 30% (6) se encontraron en logro esperado. Se concluyó que los niños aún les falta mejorar en su motricidad gruesa en cuanto a la dimensión de equilibrio.

Tabla 9

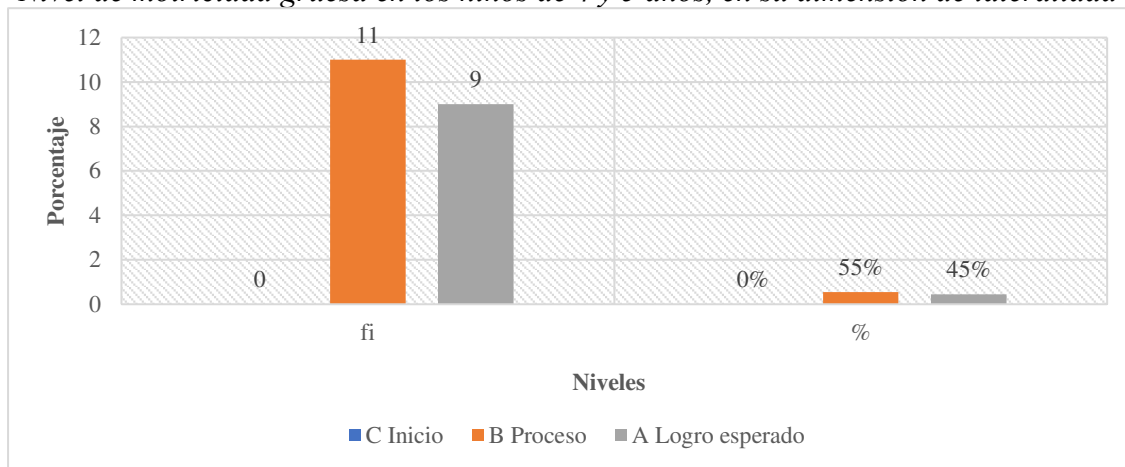
Aplicación de cuatro sesiones de aprendizaje de la dimensión de lateralidad

Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
C	Inicio	00	00%
B	Proceso	11	55%
A	Logro esperado	09	45%
	Total	20	100%

Nota. Aplicación de guía de observación a los niños de 4 y 5 años

Figura 3

Nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años, en su dimensión de lateralidad



Nota. El gráfico presenta los resultados obtenidos de la tabla N° 9

Respeto a la tabla 9 y figura 3, se da a conocer los resultados de la aplicación de los juegos motrices en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison” Caserío la Perla de la provincia de Huancabamba, en el cual del 100% de los niños se pudo observar que el 0% se encuentra en el nivel de inicio y el 55% (11) en el nivel de proceso y el 45% (9) se encuentra en logro esperado. Se concluyó que los niños desarrollaron la motricidad gruesa y los resultados mejoraron cuando se consideró los juegos motrices en su dimensión de lateralidad.

Tabla: 10

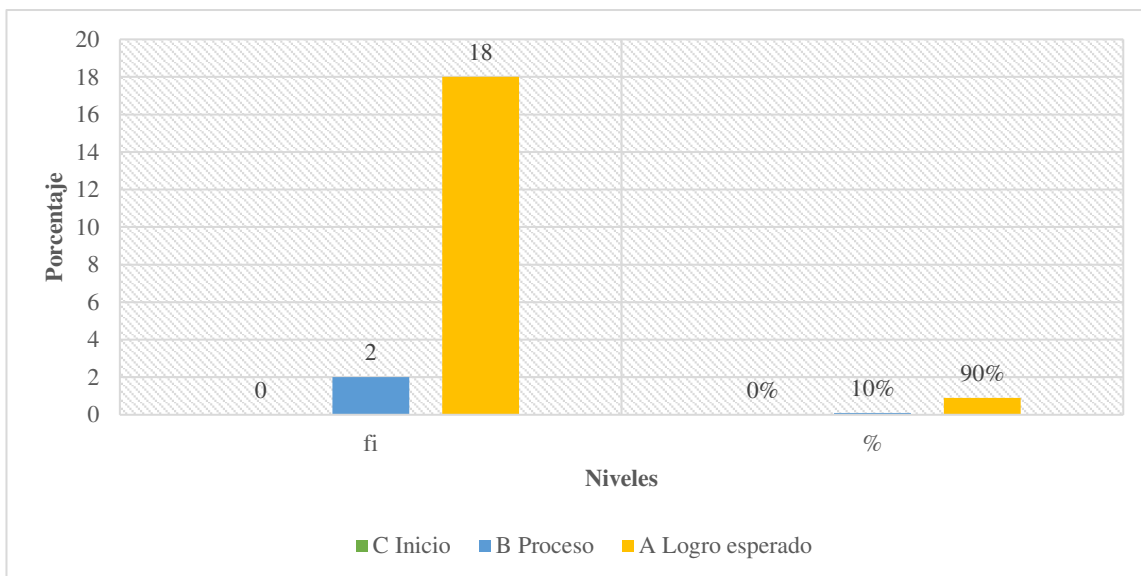
Aplicación de cuatro sesiones de aprendizaje de la dimensión de coordinación

Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
C	Inicio	00	00%
B	Proceso	02	10%
A	Logro esperado	18	90%
Total		20	100%

Nota. Aplicación de guía de observación a los niños de 4 y 5 años

Figura 4

Nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años, en su dimensión de coordinación



Nota. El gráfico presenta los resultados obtenidos de la tabla N° 10

Respeto a la tabla 10 y figura 4, se da a conocer los resultados de la aplicación de los juegos motrices en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison” Caserío la Perla de la provincia de Huancabamba, en el cual del 100% de los niños se pudo observar que el 0% se encuentran en el nivel de inicio y el 10% (2) en el nivel de proceso y el 90% (18) se encuentra en logro esperado. Se concluyó que los niños desarrollaron la motricidad gruesa y los resultados mejoraron cuando se aplicó las sesiones de aprendizaje de los juegos motrices en su dimensión de coordinación.

Objetivo específico 3: Evaluar el nivel de motricidad gruesa a través de un post test en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, en el año 2024, y los resultados obtenidos son a continuación presentamos:

Tabla 11

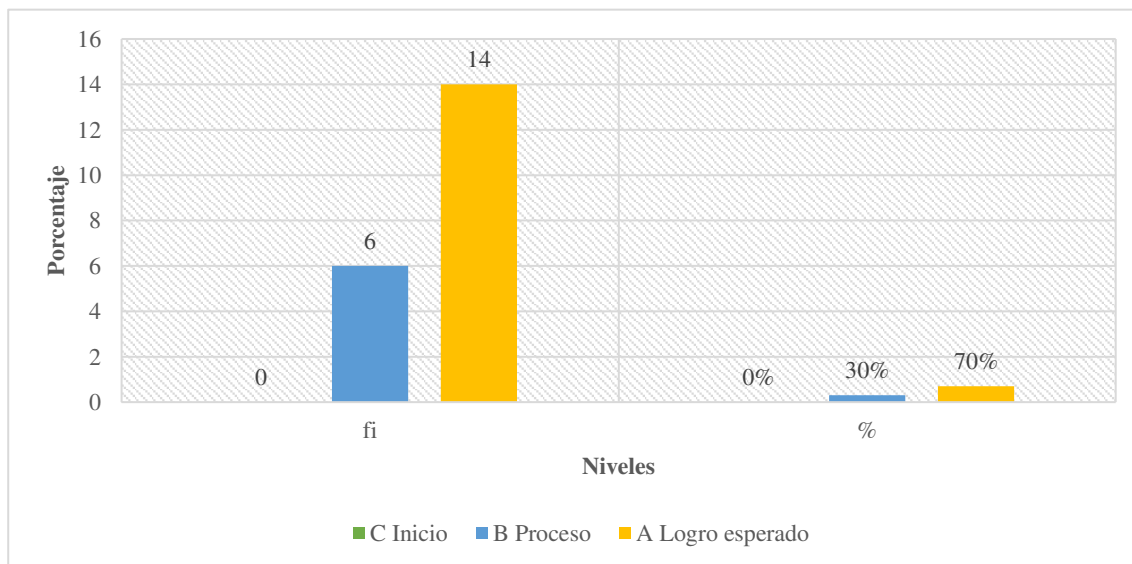
Distribución de frecuencia de la motricidad gruesa, mediante la aplicación de post test.

Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
C	Inicio	00	00%
B	Proceso	06	40%
A	Logro esperado	14	60%
Total		20	100%

Nota. Aplicación de guía de observación a los niños de 4 y 5 años

Figura 5

Evaluar el nivel de motricidad gruesa mediante un post test.



Nota. El gráfico presenta los resultados obtenidos de la tabla N° 11

Respeto a la tabla 11 y figura 5, se da a conocer los resultados de la aplicación del post test de los juegos motrices en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison” Caserío la Perla de la provincia de Huancabamba, en el cual del 100% de los niños se pudo observar que el 0% se encuentra en el nivel de inicio y el 30% (7) en el nivel de proceso y el 70% (14) se encuentra en logro esperado. De este modo se concluyó que la gran mayoría de los niños consiguieron un nivel de logro en su desarrollo de la motricidad gruesa y los resultados mejoraron después de aplicar las sesiones de aprendizaje de los juegos motrices.

Objetivo 4: Comparar el nivel de motricidad gruesa a través de un pre test y post test en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, en el año 2024, y los resultados obtenidos son a continuación presentamos:

Tabla 12

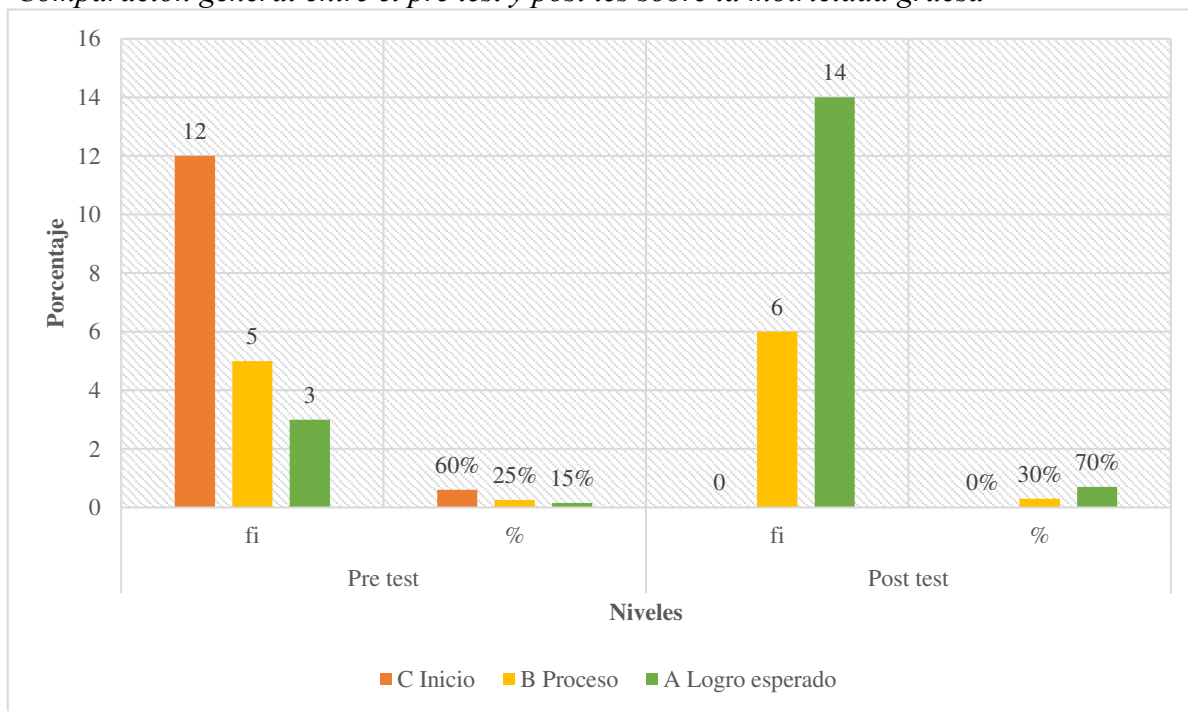
Comparación general entre el pre test y post tes sobre la motricidad gruesa

Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	Pre test		Post test	
		fi	%	fi	%
C	Inicio	12	60%	00	00%
B	Proceso	05	25%	06	40%
A	Logro esperado	03	15%	14	60%
Total		20	100%	20	100%

Nota. Aplicación de guía de observación a los niños de 4 y 5 años

Figura 6

Comparación general entre el pre test y post tes sobre la motricidad gruesa



Nota. El gráfico presenta los resultados obtenidos de la tabla N° 12

Respeto a la tabla 12 y figura 6, nos evidencia de la comparación de los resultados del pre test del y post test en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison” Caserío la Perla de la provincia de Huancabamba, donde se pudo observar que antes de utilizar la aplicación de los juegos motrices se obtuvo que el 60% (12) se encontraban el nivel de inicio y el 25% (5) en el nivel de proceso el 15% (3) se encuentran en logro esperado. Sin embargo, después de la aplicación de los juegos motrices y realizar un post test se evidenció 0% de los niños están en el nivel de inicio, el 30% (6) se encuentran el en nivel proceso y el 70% (14) se encuentran en logro esperado. Donde se concluyó que las estrategias de los juegos motrices tuvieron resultados positivos y ayudaron a desarrollar la motricidad gruesa obteniendo a la gran mayoría de los niños consiguieron un nivel de logro previsto en el desarrollo de la motricidad gruesa después de aplicar los juegos motrices.

Objetivo general: Determinar si los juegos motrices desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024.

Prueba de Hipótesis

Hi: Los juegos motrices desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la I.E. N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024

Ho: Los juegos motrices no desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la I.E. N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024

Planteamiento de la hipótesis

Hi: Los datos tiene una distribución normal.

Ho: Los datos tiene una distribución no normal.

Nivel de significancia

Confianza = 95%

Significancia = 5%

Prueba estadística a emplear

Shapiro – Wilk

Tabla 13*Prueba de normalidad de Shapiro -Wilk*

Tipo de test	Estadístico	gl	Sig.
Pre test	.856	20	.007
Post test	.868	20	.011

Nota. Aplicación de prueba de normalidad

a. Corrección de significación de Lilliefors

Tras observar la tabla 13 los datos de la distribución mediante el coeficiente de normalidad de Shapiro – Wilk, se encontró valores inferiores 0.05 demostrando que los datos se despliegan a una distribución no normal, por lo tanto, se ocupa la prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon para corroborar la hipótesis planteada.

Tabla 14*Prueba no paramétrica de rangos con signo de Wilcoxon*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	2a	2.50	5.00
Postest - Pretest	Rangos positivos	18b	11.39	205.00
	Empates	0c		
	Total	20		

Nota. Aplicación de la prueba paramétrica

- a. Postest < Pretest
- b. Postest > Pretest
- c. Postest = Pretest

Tabla 15*Estadísticos de prueba*

	Postest – Pretest
Z	-3.737 ^b
Sig. (bilateral)	Asintótica <.001

Nota. Resultados de prueba de Wilcoxon

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

Respecto a la tabla 15, nos muestra la prueba no paramétrica de Wilcoxon que calcula comprensión de cambios en nuestras relacionadas y múltiples; comprobando que tiene diferencias importantes entre los resultados del pre test y post test (11.39 y 205.00). Así mismo se observó un nivel de significancia de <.001 ($p < 0.05$) rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna, confirmando que los juegos motrices desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la I.E. N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024.

V. DISCUSIÓN

Después de haber realizado la interpretación de los resultados de la investigación establecieron la relación entre las dos variables juegos motrices y motricidad gruesa lo que llevó a los siguientes resultados:

Primer objetivo específico, Identificar el nivel de motricidad gruesa a través de un pre test en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024. Antes de la aplicación de los juegos motrices obteniendo como resultado en la tabla 7 y figura 1, se dan a conocer los resultados del pre test del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 en el cual del 100% de los niños se pudo observar que el 25% (5) se encuentran en el nivel de inicio y el 45% (9) en el nivel de proceso y el 30% (6) se encuentra en logro esperado. Eso quiere decir que los niños y niñas de 4 y 5 años donde su mayor porcentaje se encuentran en el nivel de inicio en los juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa, con estos resultados se mostraron que los niños aún no desarrollan su motricidad de manera adecuada, lo cual es necesario que se mejore mediante la aplicación de diferentes juegos.

Podemos considerar que los resultados son similares al autor Campaña (2020) su investigación se centró en las estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa con enfoque en el equilibrio en menores. Los resultados de la prueba de acceso mostraron que el 70% de los niños muestran dificultades para pasar sobre una línea recta, llevar un vaso de agua, llevar una canasta de objetos, y solo el 30% tenían dificultad para demostrar las habilidades aprendidas. Su investigación fue de tipo cualitativo, nivel investigación, con una muestra por 22 niños y niñas. Como método se utilizó a observación y el análisis situacional. Con estos resultados se mostraron que los niños carecían de habilidades psicomotoras gruesas de dicha institución educativa ya que pocos de los niños tienen buenas habilidades de coordinación. En ambas investigaciones, se mostraron los resultados que los niños se encontraban en un nivel inicio en su desarrollo de su motricidad gruesa. El porcentaje de ambas

investigaciones son muy similares, ya que los niños de las dos investigaciones obtuvieron un nivel de inicio. Respecto a su metodología que fue utilizada, en ambos estudios utilizaron un diseño preexperimental, donde aplicaron un pre test a un solo grupo de estudio.

Así mismo, Piaget (1972) nos afirma en su teoría que, a través de las actividades físicas o motrices, los niños generan su propio aprendizaje pueden pensar, crear y lo más importante, resolver problemas, por lo que su desarrollo racional se basa en la actividad motriz, que incluye absolutamente todos los movimientos que el cuerpo puede realizar son habilidades que todos tenemos desde pequeños y se desarrollan día a día.

En el segundo objetivo específico: Aplicar sesiones de aprendizajes de juegos motrices como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los niños 4 y 5 años de la institución educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024, al respecto los resultados obtenidos afirman que la evolución de la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años se ha evidenciado que los niños empezaron a mejorar su motricidad gruesa desde la sesión 4 con un 30% de los niños, luego se aprecia en la sesión 8 con el 45% de los niños y finalmente en la sesión 12 se aprecia que el 90% de los niños tienen buena motricidad gruesa, esto debido a la constante práctica de las estrategias de aplicar los juegos motrices donde afianzaron el equilibrio, la lateralidad y coordinación. Los resultados obtenidos dan cuenta que los 20 niños que pertenecen al grupo preexperimental, producto de los juegos motrices han mejorado coordinación en el cuerpo, así mismo ahora los niños demuestran calidad entre sus movimientos y tienen control corporal que antes de los juegos motrices no lo tenían. Finalmente cabe destacar que según lo analizado es evidente que los juegos motrices desarrollan la motricidad gruesa en los niños 4 y 5 años de la institución educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024. Esto constata con lo analizado por Agila & Guamán (2020) quienes en su investigación hablan sobre la importancia del juego en el desarrollo integral de los infantes de 4 y 5 años, su metodología de estudio se realizó con un diseño de enfoque cualitativo, donde se observa que, gracias a la estrategia de juegos, se logró mejorar significativamente la motricidad en los niños. Es por ello, podemos decir que, en

su teoría de Piaget (1956) nos afirma que el juego enfatiza que las actividades de aprendizaje, por lo tanto, los juegos sí ayudan a mejorar la motricidad gruesa.

En el tercer objetivo específico: Evaluar el nivel de motricidad gruesa a través de un post test en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024, se obtuvo como resultados en el cual del 100% de los niños se pudo observar que el 0% se encuentran en el nivel de inicio y el 30% (6) en el nivel de proceso y el 70% (14) se encuentra en logro esperado. De este modo se concluyó que la gran mayoría de los niños consiguieron un nivel de logro previsto en su desarrollo de la motricidad gruesa y los resultados mejoraron después de aplicar las sesiones de aprendizaje de los juegos motrices. Según los resultados de la investigación de Pimentel (2021) dicha investigación juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de preescolar, mediante los resultados se comprobó los siguientes: Los juegos tradicionales pueden desarrollar mejor la motricidad de los niños en edad preescolar y los juegos tradicionales en el contenido del plan de estudios tienen un efecto trascendente en el desarrollo de la psicomotricidad. El porcentaje de ambas investigaciones son muy similares, ya que los niños de las dos investigaciones obtuvieron un nivel de proceso. Respecto a su metodología que fue utilizada, en ambos estudios utilizaron un diseño preexperimental, donde aplicaron un pre test a un solo grupo de estudio, fue de tipo aplicativo y de enfoque cualitativo. Donde se concluyó que los resultados confirman de la importancia de los juegos motrices les ayuda a mejorar el desarrollo en la motricidad gruesa. En su teoría de Wallon (1956) nos afirma que la motricidad es la conexión entre lo motriz y lo psíquico, donde sostiene que los niños se construyen por sí mismos, a partir de los movimientos y el desarrollo va de la acción al pensamiento.

En el cuarto objetivo específico: Comparar el nivel de motricidad gruesa a través de un pre test y post test en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024, donde se pudo observar que antes de utilizar la aplicación de los juegos motrices se obtuvo que el 60% (12) se encontraban en el nivel de inicio y el 25% (5) en el nivel de proceso el 15% (3) se encuentran en el logro esperado. Sin embargo, después de la aplicación de los juegos motrices y realizar un post test se

evidenció 0% de los niños están en el nivel de inicio, el 30% (6) se encuentran en el nivel proceso y el 70% (14) se encuentran en logro esperado. Donde se concluyó que las estrategias de los juegos motrices tuvieron resultados positivos y ayudaron a desarrollar la motricidad gruesa obteniendo a la gran mayoría de los niños en un nivel de logro previsto en el desarrollo de la motricidad gruesa después de aplicar los juegos motrices. Podemos considerar que los resultados son similares al autor German (2021) en su estudio titulado “Programa de juegos psicomotores para desarrollar la noción de espacialidad en infantes de cinco años. Los resultados obtenidos muestran que el uso del programa de juegos motores es beneficioso para el desarrollo de la noción de espacialidad, ya que el 66,34% de niños alcanzó un nivel de inicio en el pre test, y el 33,66 % un nivel proceso, pero luego en el post et el 77,23 % obtuvieron un nivel logrado y solo el 22.77 % un nivel medio. Por otro lado, dado que el valor de t calculado (-42,50) es menor al t tabulado (1,98), se acepta la hipótesis general, así: el uso del programa juegos psicomotores para desarrollar la noción de espacialidad en infantes de cinco años. Por lo tanto, podemos decir que Wallon (1956) en su teoría nos dice en su teoría psicobiológica nos dice que la motricidad gruesa, que debe ser potenciada desde la etapa inicial, dando aportes metódicos, incluyendo movimientos, para mejorar estas habilidades motrices. Desde entonces, esta teoría ha sido considerada para abordar la motricidad gruesa y puede ser estudiada desde su enfoque del desarrollo motor.

En relación al objetivo general: Determinar si los juegos motrices desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, en el año 2024, según la prueba no paramétrica de Wilcoxon, que evaluó la significación de cambios en nuestras relacionadas y heterogéneas, queda determinado que existen diferencias significativamente entre los resultados del pre test y post test (11.39 y 205.00), como también se halló un nivel de significancia de $<.001$ ($p<0.05$); por lo cual se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Estos datos son similares a los de Arevalo (2020) con su estudio sobre los juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en esta investigación se utilizó la metodología cuantitativa en el nivel pre – experimental. Concluyendo que las estrategias de los juegos

motrices contribuyen a la mejora de la motricidad gruesa, este juego desarrolló de manera efectiva la coordinación, el equilibrio y la lateralidad.

Se evidencia que en ambas investigaciones la motricidad gruesa mejoró tanto en niños como en niñas cuando se utilizó los juegos motrices, por lo que esta es una estrategia para mejorar el desarrollo de los niños a través del juego, pero vale la pena aclarar que esta estrategia debe estar debidamente justificada, porque si no lo hacen, los resultados no serán productivos.

Por ello este trabajo de investigación se respalda con la teoría de Piaget (1956) quién argumentó que el juego es un prototipo de asimilación en cuanto a los juegos motrices hacia la excelencia, por lo tanto, es una actividad para que el niño interactúe con el entorno utilizando las habilidades motoras para ver buenos resultados en la motricidad gruesa después de la aplicación de la estrategia de los juegos motrices.

Limitaciones del estudio

Dentro de las limitaciones que se presentó en el desarrollo del estudio fueron las siguientes:

- Falta de tiempo por parte de la docente de aula de 4 y 5 años, ya que indicaba que tenía que terminar su programación de su sesión de aprendizaje el día de recojo de datos en la institución educativa.
- Dificultad en la emisión de la carta de la presentación para el recojo de datos en la institución educativa ya que hubo un tiempo de espera para que figure el pago en el ERP.

VI. CONCLUSIONES

En este presente estudio se determinó la constatación mediante la comprobación de la prueba de la hipótesis con rango de signo de Wilcoxon donde se obtuvo el valor $p < 0,5$ muestra que existe diferencias significativas entre el nivel de la motricidad gruesa antes y después de aplicar los juegos motrices por lo cual rechazó la hipótesis nula y aceptó la hipótesis alterna de la investigación. Por lo tanto, se concluyó que los juegos motrices como estrategia mejoraron significativamente, el desarrollo del nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Huancabamba, 2024

En función del primer objetivo específico, se evaluó a través de un pre test el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5, observando en los resultados estar en un inicio con un 60% de los niños demostrando tener dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa. Por lo tanto, ante lo mencionado resulta muy preocupante a la vista de los resultados, lo cual nos llevó a plantear como estrategia los juegos motrices para mejorar el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años y así superar las dificultades observadas en los niños como mantener el equilibrio y otras habilidades de su cuerpo.

En función del segundo objetivo específico, se aplicó la estrategia de los juegos motrices para mejorar el nivel de la motricidad gruesa, y se observó que luego de aplicar las 12 sesiones de aprendizaje se lograron buenos resultados manifestando que mejoraron su nivel de motricidad gruesa el 90% de niños, alcanzando un nivel logro esperado. Por lo tanto, según lo observado, esta estrategia parece haber dado buenos resultados en la mejora del nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años, fortaleciendo un buen desarrollo motriz grueso en cuanto a sus dimensiones, de equilibrio, lateralidad y coordinación que forman parte de sus habilidades motoras.

En función del tercer objetivo específico, se conoció el nivel de la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años a través de un post test, después de la aplicación de los juegos motrices, lo cual se observó que el 70% de los niños tuvieron un logro favorable, de la evaluación lo más relevante fue la mejora significativa en el nivel de motricidad gruesa en los niños. Por lo tanto, podemos afirmar que la estrategia de los juegos motrices contribuye en el desarrollo de la motricidad gruesa, aumentando su creatividad, mejorando su control de su esquema corporal, desarrollando habilidades posicionales, laterales entre otras habilidades.

En función del cuarto objetivo específico, se comparó el nivel de la motricidad gruesa antes y después de la aplicación de los juegos motrices en los niños de 4 y 5 años se pudo observar en los resultados del pre test el 60% (12) de niños se encontró en un nivel de inicio, por otra parte, lo más resaltante en el post test 70% (14) de los niños obtuvieron un nivel logrado. Por lo cual, comparamos estos resultados encontramos que esta estrategia nos permitió mejorar el nivel de motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años, fortalecieron la seguridad y mejoraron las habilidades motoras.

VII. RECOMENDACIONES

La motricidad gruesa cumple un papel importante en los juegos motrices donde ayuda a estimular a los niños en sus movimientos corporales. Luego de haber realizado la investigación, he recomendado lo siguiente:

Se sugiere a la directora de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison” Caserío la Perla de la provincia de Huancabamba, debe gestionar a la UGEL – Huancabamba, que incorpore nuevas estrategias innovadoras con la desarrollada presente investigación han demostrado ser efectivas para promover el desarrollo de motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de dicha institución educativa.

A los docentes de Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison” Caserío la Perla de la provincia de Huancabamba, deben implementar actividades motivadoras con juegos motrices para mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años.

A los padres de familia se les recomienda que se comprometan en el apoyo de fomentar los juegos motrices de sus menores hijos, tomando en cuenta desde los primeros años de vida, ya ayudarán a fortalecer sus movimientos corporales y va lograr sus habilidades de motricidad gruesa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agila & Guamán (2020) *El juego en el desarrollo psicomotor en niños y niñas de 4 a 5 años en la Unidad Educativa “Pedro Luis Calero” en el Periodo Lectivo 2019-2020*”, Trabajo de titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación. Universidad Central de Ecuador. Quito. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/21864>
- Alvarez, C. (1987). *El juego infantil - La psicología en la escuela infantil/ coord. por Juan Mayor*. Madrid: Amayo.
- Arevalo, J. (2020). *Juegos motrices para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de cinco años de educación inicial de la institución educativa Enrique Guzmán y Valle - Piura, 2016. Tesis para optar el título profesional en Educación Inicial*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Piura. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/17789>
- Bantulá, J. (2004). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona: Paidotribo.
- Blázquez, D., & Ortega, E. (1984). La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años. *Fundación Dialnet*.
- Campaña, M. (2020). *Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años del C.D.I. “Bosque Encantado Dos” en el municipio Valle del Guamuez, Putumayo. Licenciatura en Educación Preescolar*. Universidad Santo Tomás, Colombia. Obtenido de <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/3669223>
- Coloma, S. (2021). *Juegos motores para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial particular Domingo Savio, Chulucanas - Piura, 2020. Tesis para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial*. Univesidad Católica de los Ángeles, Chimbote. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/19492>
- Conde, J. (2007). “*La motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño/a especialmente en el recimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices respecto al juego y a las aptitudes motrices de manos, brazos, piernas y pies*”. Obtenido de <http://pedagogiafilos.spaces.live.com>.

- Dávila, J. (1993). *El juego y la ludoteca: Talleres gráficos de la Universidad de los Andes*. Mérida: Coordinación del Estado Mérida.
- Echaccaya, R. (2018). *Influencia del juego en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de la institución educativa inicial pública N° 23/MX-P de Vilcashuamán región Ayacucho en el año académico 2018. Tesis para optar el Título profesional de Licenciada en Educación Inicial*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Lima. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/4813?show=full>
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología* (Vol. 240). (2. Editorial Editex, Ed.) Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia
- García, E. (2018). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en niños de Inicial de la I. E. de aplicación IESPP “ AMM ” – Celendín. Universidad de San Pedro. Tesis para obtener el Grado Académico de Maestro en Educación*. Universidad San Pedro, Perú, Celendín. Obtenido de <https://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/12180>
- García, J. (1994). *Psicomotricidad y educación infantil*. Obtenido de https://books.google.com.pe/books/about/Psicomotricidad_y_educaci%C3%B3n_infantil.html?id=GQFzOwAACAAJ&redir_esc=y
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Barcelona: Ediciones Morata. Obtenido de https://books.google.com.pe/books/about/El_juego_infantil.html?id=vKjVXKbHwScC
- Garza, F. (1978). *Motricidad gruesa o global*. Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/534/1/T-UTC-0450.pdf>
- German, H. (2021). *Programa de juegos psicomotores para desarrollar la noción de espacialidad en infantes de cinco años de edad, Trujillo, 2021. Tesis para obtener el título profesional de licenciada en Educación Inicial*. Universidad César Vallejo, Lima. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/69831>
- Guerrero, J. (2019). Instrumentos para evaluar a los alumnos, ejemplos de guía de observación, diario de clase, registro anecdótico y escala de actitudes. *Docentes al día*.

- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2019). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (1996). *Metodología de la Investigación. 6ta edición*. . Mc Graw-Hill/ Interamericana Editores S.A de C.V.
- Jociles, M. (2018). La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales. *Revista Colombiana de Antropología*, 54. doi:22380/2539472X.386
- Kiphard, E. (1976). Insuficiencia de movimiento y de coordinación en la edad.
- Luna, B. (2021). El juego y motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la Escuela de la Educación Básica Miguel Riofrío Ubica y la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años. *Tesis previa a la obtención del Grado de licenciado en ciencias de la educación*. Universidad Nacional de Loja, Ecuador. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23918/1/TESIS%20FINAL.pdf>
- Meinel, & Schnabel. (1988). *El ordenamiento, la organización de acciones motoras ordenadas hacia un objetivo determinado* (Vol. 16). Obtenido de <https://doi.org/10.15366/rimcafd2016.62.01>
- Mendiara, J. (02 de 08 de 2008). La Psicomotricidad Educativa: un enfoque natural. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22, 199 - 220. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/274/27414780012.pdf>
- Muñoz , C. (2021). Metodología de la investigación. Obtenido de <https://issuu.com/malurojas19/docs/56-metodologia-de-la-investigacion-carlos-i.-munoz>
- Niquen, F. (2021). *Programa de juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en niños de tres años. Tesis de licenciatura*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3248>
- Piaget, J. (1956). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica. Obtenido de <https://www.marcialpons.es/libros/la-formacion-del-simbolo-en-el-nino/9786071637925/>
- Piaget, J. (1972). Teoría de Piaget. Traducción: MartiCe Serigos. Obtenido de https://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/PE_Piaget_Unidad_2.pdf

- Pimentel, K. (2021). *Juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad en niños de preescolar. Revisión sistemática*. Universidad César Vallejo. Lima: PE. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/57961>
- Rojas, I. (2020). *Elementos para el diseño de técnicas de investigación: una propuesta de definiciones y procedimientos en la investigación científica*. *Red de revistas científicas de Acceso Abierto no comercial propiedad de la academia*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=31121089006>
- Sadurní, M. (2003). Los primeros juegos infantiles en El desarrollo de los niños, paso a paso. *Revista Digital*.
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación*. Lima: Vicerrectorado de Investigación. Obtenido de <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Secadas, F. (1978). Las definiciones del juego. *Revista Española de Pedagogía*. Obtenido de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/8006>
- Sernaque, K. (2020). *La danza como estrategia para mejorar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa particular Isabel de Aragón del distrito de Chimbote en el año 2018. Tesis para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial*. Universidad Católica de los Ángeles de Chimbote, Chimbote. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/20679>
- ULADECH. (2024). *Código de ética para la investigación (versión 004)*. Consejo Universitario Resolución N° 0277-2024--CU- ULADECH Católica. Obtenido de [reglamento-de-integridad-cientifica-en-la-investigacion-v001.pdf \(uladech.edu.pe\)](http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/20679)
- Valles, N. (2020). *Juegos motores para desarrollar la motricidad gruesa en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la institución educativa N° 268 Mi Dulce Hogar De Huicungo, Mariscal Cáceres, San Martín-2019*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Huánuco. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/18818>
- Vigotsky. (5 de enero de 1984). *Vigotsky y su teoría constructivista del juego*. E-Innova BUCM. Obtenido de E-Innova BUCM: <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul//e-learning-innova/5/art382.php>

Villasís, K. (diciembre de 2018). El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones. *Revista Alergia México*.

Wallon, H. (1956). La evolución psicológica del niño. *Edición a cargo de Jesús Palacios*.

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Tabla 16 Matriz de consistencia de los Juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Huancabamba, 2024

FORULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿De qué manera los juegos motrices desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, en el año 2024?</p>	<p>General: Determinar si los juegos motrices desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024</p> <p>Específicos: Identificar el nivel de motricidad gruesa a través de un pre test en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024</p> <p>Aplicar sesiones de aprendizajes de juegos motrices como estrategia para desarrollar la motricidad gruesa en los niños 4 y 5 años de la institución educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024</p> <p>Evaluar el nivel de motricidad gruesa a través de un post test en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024</p> <p>Comparar el nivel de motricidad gruesa a través de un pre test y post test en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024</p>	<p>Hi: Los juegos motrices desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la I.E. N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024.</p> <p>Ho: Los juegos motrices no desarrollan significativamente la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 a los N° 14991 “Thomas Alva Edison”, Caserío la Perla, de la Provincia de Huancabamba, 2024.</p>	<p>Variable Independiente: Juegos Motrices</p> <p>Dimensiones: Juegos de equilibrio Juegos de lateralidad Juegos de coordinación</p> <p>Variable Dependiente: motricidad Gruesa</p> <p>Dimensiones: Equilibrio Lateralidad Coordinación</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental</p> <p>Técnica: La observación.</p> <p>Instrumento: Guía de observación</p> <p>Población: 32 niños y niñas de 3,4 y 5 años.</p> <p>Muestra: 20 niños y niñas de 4 y 5 años.</p>

Nota. Elaboración propia

Anexo 02: Instrumento de recolección de información

I. Datos generales:

- Institución Educativa: N°14991 “Tomas Alva Edison”

- Nombre de la Investigadora: Alvarado Zurita Danitza Anair

II. Objetivo: Determinar si los juegos motrices desarrollan la motricidad gruesa en la I.E. “Tomas Alva Edison”

III. Orientaciones: Luego de la observación la investigadora marcará con un aspa la valoración correspondiente

Variable Independiente: Juegos Motrices			Categorías		
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Siempre	Pocas veces	Nunca
Juegos de Equilibrio	Realiza juegos de equilibrio y movimientos, utilizando partes de su cuerpo.	Camina y gira en el circuito manteniendo su equilibrio.			
		Camina con un pie delante del otro, sobre la barra manteniendo el equilibrio.			
Juegos de Lateralidad	Se ubica en el espacio realizando juegos de imitación para reconocer líneas (izquierda y derecha)	Camina siguiendo las líneas e indicaciones (izquierda y derecha).			
		Pasa y se desplaza en un punto a otro en el espacio al ritmo de la música.			
Juegos de Coordinación	Demuestra coordinación, habilidad y velocidad de su cuerpo con juegos.	Coordinando brazos y pies al momento de escuchar la música.			
		Coordina los movimientos de su cuerpo al trasladar el globo en espacios amplios.			
Variable Dependiente: Motricidad Gruesa			Categorías		
Dimensiones	Indicadores	Ítems	Siempre	Pocas veces	Nunca
Equilibrio	Mantiene el Equilibrio al caminar y saltar.	Mantiene equilibrio sobre las puntas de sus pies.			
		Salta en un pie intercalando y manteniendo el equilibrio.			
Lateralidad	Identifica su lado derecho e izquierdo.	Salta dentro del círculo con los dos pies haciendo uso de su lateralidad.			
		Se desplaza con dos pies (izquierda y derecha).			
Coordinación	Desplazamiento coordinado.	Coordinar los movimientos de su cuerpo para trasladar las bolitas con una cuchara sin dejarlos caer.			
		Coordinar los movimientos de su cuerpo para lanzar las pelotas de colores sin dejarlos caer.			



Anexo 03: Ficha técnica de los instrumentos

Nombre de originalidad de instrumento	Guía de observación
Autora	Alvarado Zurita Danitza Anair
Objetividad del instrumento	Determinar la relación de juegos motrices y motricidad gruesa
Usuarios	Niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14491 “Thomas Alva Edison”
Forma de administración o modo de aplicación	Individual
validez	Mediante juicio de 3 expertos
Confiabilidad	Alfa de Cronbach (0.9000)

Nombre de originalidad de instrumento	Guía de observación
Autora	Alvarado Zurita Danitza Anair
Objetividad del instrumento	Determinar la relación de juegos motrices y motricidad gruesa
Usuarios	Niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14491 “Thomas Alva Edison”
Forma de administración o modo de aplicación	Individual
validez	Mediante juicio de 3 expertos
Confiabilidad	Alfa de Cronbach

Validez del instrumento

Experto 1

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Lic. Yessenia Jovani Vega Yovera	
N° DNI / CE: 40127729	Edad: 44 años
Teléfono / celular: 98017422	Email: jefferevansbriana@gmail.com
<hr/>	
Título profesional: Licenciada en Educación en ciencias físicas, matemática y comunicación.	
Grado académico: Maestría: X	Doctorado: _____
Especialidad: En Comunicación	
Institución que labora: En la Institución Educativa Ricardo Palma – Alan García	
<hr/>	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Título: Juegos Motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison” Caserío la Perla de la provincia de Huancabamba en el año 2024”.	
Autor(es): Danitza Anair Alvarado Zurita	
Programa académico: Educación Inicial	
<hr/>	
 Firma	Huella digital 

CARTA DE PRESENTACIÓN

NOMBRE DEL EXPERTO: Lic. Vega Yovera Yessenia Jovani

Presente;

ASUNTO: Validación de instrumento a través de juicio de experto

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Alvarado Zurita Danitza Anair estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: **“Juegos Motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison” Caserío la Perla de la provincia de Huancabamba en el año 2024”**, y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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

Atentamente,



Alvarado Zurita Danitza Anair

DNI N°: 48364643

Código:0807191295

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

PRE TEST- POST TEST

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Vega Yovera Yessenia Jovani

1.2. Grado Académico: Licenciada en Educación

1.3. Profesión: Licenciada en Educación

1.4. Institución donde labora: I.E “Ricardo Palma”

1.5. Cargo que desempeña: Directora

1.6. Denominación del instrumento: Guía de observación

1.7. Autor del instrumento: Alvarado Zurita Danitza Anair

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Instrumento de la variable Dependiente Motricidad Gruesa (Desempeños)

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: “JUEGOS MOTRICES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 14991 “THOMAS ALVA EDISON” CASERÍO LA PERLA DE LA PROVINCIA DE HUANCABAMBA EN EL AÑO 2024”

Variable 1: Juegos Motrices		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Juegos de equilibrio								
1	Camina y gira en el circuito manteniendo su equilibrio.	X		X		X		
2	Camina con un pie delante del otro, sobre la barra manteniendo el equilibrio.	X		X		X		
Dimensión 2: Juegos de lateralidad								
1	Camina siguiendo las líneas e indicaciones (izquierda y derecha).	X		X		X		
2	Pasa y se desplaza en un punto a otro en el espacio al ritmo de la música.	X		X		X		
Dimensión 3: Juegos de coordinación								
1	Coordinando brazos y pies al momento de escuchar la música.	X		X		X		
2	Coordina los movimientos de su cuerpo al trasladar el globo en espacios amplios.	X		X		X		
Variable 2: Motricidad Gruesa								
Dimensión 1: Equilibrio								
1	Mantiene equilibrio sobre las puntas de sus pies.	X		X		X		
2	Salta en un pie intercalando y manteniendo el equilibrio.	X		X		X		
Dimensión 2: Lateralidad								
1	Salta dentro del círculo con los dos pies haciendo	X		X		X		

	uso de su lateralidad.						
2	Se desplaza con dos pies (izquierda y derecha).	X		X		X	
	Dimensión 3: Coordinación						
1	Coordinar los movimientos de su cuerpo para trasladar las bolitas con una cuchara sin dejarlos caer.	X		X		X	
2	Coordinar los movimientos de su cuerpo para lanzar las pelotas de colores sin dejarlos caer.	X		X		X	

Recomendaciones:.....
.....
.....
.....

Opinión de experto:

- Aplicable ()
- Aplicable después de modificar ()
- No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto:


Dr. / Mg. Yessenia Jovani Vega Yovera, DNI: 40127729

Pertinencia 1: El ítem/indicador/desempeño corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: El ítem/indicador/desempeño es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem/indicador/desempeño, es conciso preciso y directo

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



Vega Yovera Yessenia Jovani
Licenciada en Educación
DNI: N° 40127729
Experto

Experto 2

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Jorge Luis Gallardo Yupanqui

N° DNI / CE: 41973332 Edad: 39 años

Teléfono / celular: 943437711 Email: koky_28_06@hotmail.com

Título profesional: Licenciada en Educación

Grado académico: Maestría: Doctorado: _____

Especialidad: En Educación Inicial

Institución que labora: En la Institución Educativa N° 14540 – Uipamache

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Juegos Motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 "Thomas Alva Edison" Caserio la Perla de la provincia de Huancabamba en el año 2024".

Autor(es): Danitza Anair Alvarado Zurita

Programa académico: Educación Inicial



Firma

Huella digital



CARTA DE PRESENTACIÓN

NOMBRE DEL EXPERTO: Prof. Gallardo Yupanqui Jorge Luis

Presente;

ASUNTO: Validación de instrumento a través de juicio de experto

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Alvarado Zurita Danitza Anair estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: “**Juegos Motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison” Caserío la Perla de la provincia de Huancabamba en el año 2024**”, y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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

Atentamente,,



Alvarado Zurita Danitza Anair

DNI N°: 48364643

Código:0807191295

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

PRE TEST- POST TEST

I. DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y nombres del informante (Experto): Lic. Gallardo Yupanqui Jorge Luis

1.2 Grado Académico: Licenciado en Educación

1.3 Profesión: Licenciado en Educación Primaria

1.4 Institución donde labora: I.E N°14540 “Ulpamache”

1.5 Cargo que desempeña: Docente de aula

1.6 Denominación del instrumento: Guía de observación

1.7 Autor del instrumento: Alvarado Zurita Danitza Anair

1.8 Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Instrumento de la variable Dependiente Motricidad gruesa (Desempeños)

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: “JUEGOS MOTRICES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 14991 “THOMAS ALVA EDISON” CASERÍO LA PERLA DE LA PROVINCIA DE HUANCABAMBA EN EL AÑO 2024”

Variable 1: Juegos Motrices		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Juegos de equilibrio								
1	Camina y gira en el circuito manteniendo su equilibrio.	X		X		X		
2	Camina con un pie delante del otro, sobre la barra manteniendo el equilibrio.	X		X		X		
Dimensión 2: Juegos de lateralidad								
1	Camina siguiendo las líneas e indicaciones (izquierda y derecha).	X		X		X		
2	Pasa y se desplaza en un punto a otro en el espacio al ritmo de la música.	X		X		X		
Dimensión 3: Juegos de coordinación								
1	Coordinando brazos y pies al momento de escuchar la música.	X		X		X		
2	Coordina los movimientos de su cuerpo al trasladar el globo en espacios amplios.	X		X		X		
Variable 2: Motricidad Gruesa								
Dimensión 1: Equilibrio								
1	Mantiene equilibrio sobre las puntas de sus pies.	X		X		X		
2	Salta en un pie intercalando y manteniendo el equilibrio.	X		X		X		
Dimensión 2: Lateralidad								
1	Salta dentro del círculo con los dos pies haciendo	X		X		X		

	uso de su lateralidad.						
2	Se desplaza con dos pies (izquierda y derecha).	X		X		X	
	Dimensión 3: Coordinación						
1	Coordinar los movimientos de su cuerpo para trasladar las bolitas con una cuchara sin dejarlos caer.	X		X		X	
2	Coordinar los movimientos de su cuerpo para lanzar las pelotas de colores sin dejarlos caer.	X		X		X	

Recomendaciones:.....
.....
.....
.....

Opinión de experto:

- Aplicable ()
- Aplicable después de modificar ()
- No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto:

Dr. Prof. Gallardo Yupanqui Jorge Luis DNI: 41973332

Pertinencia 1: El ítem/indicador/desempeño corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: El ítem/indicador/desempeño es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem/indicador/desempeño, es conciso preciso y directo

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



Lic. Gallardo Yupanqui Jorge Luis
DNI: N° 41973332
Experto

Experto 3

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Bertha Juana Flores Aroni

N° DNI / CE: 29566255

Edad: 44

Teléfono / celular: 930503070

Email: bjfloresaroni7@gmail.com

Título profesional: Licenciada en Educación

Grado académico: Maestría: X

Doctorado: _____

Especialidad: Comunicación

Institución que labora: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Juegos Motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 "Thomas Alva Edison" Caserío la Perla de la provincia de Huancabamba en el año 2024".

Autor(es): Danitza Anair Alvarado Zurita

Programa académico: Educación Inicial

Huella digital


Mg. Bertha J. Flores Aroni



Firma

CARTA DE PRESENTACIÓN

NOMBRE DEL EXPERTO: Mg. Flores Aroni Bertha Juana

Presente;

ASUNTO: Validación de instrumento a través de juicio de experto

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Alvarado Zurita Danitza Anair estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: **“Juegos Motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison” Caserío la Perla de la provincia de Huancabamba en el año 2024”**, y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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

Atentamente,



Alvarado Zurita Danitza Anair

DNI N°: 48364643

Código:0807191295

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

PRE TEST- POST TEST

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Flores Aroni Bertha Juana

1.2. Grado Académico: Licenciada en Educación

1.3. Profesión: Licenciado en Comunicación

1.4. Institución donde labora: Uladech Católica

1.5. Cargo que desempeña: Docente encargado de aula

1.6. Denominación del instrumento: Guía de observación

1.7. Autor del instrumento: Alvarado Zurita Danitza Anair

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Instrumento de la variable Dependiente Motricidad Gruesa (Desempeños)

FICHA DE VALIDACIÓN*

TITULO: “JUEGOS MOTRICES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 14991 “THOMAS ALVA EDISON” CASERÍO LA PERLA DE LA PROVINCIA DE HUANCABAMBA EN EL AÑO 2024”

Variable 1: Juegos Motrices		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: Juegos de equilibrio								
1	Camina y gira en el circuito manteniendo su equilibrio.	X		X		X		
2	Camina con un pie delante del otro, sobre la barra manteniendo el equilibrio.	X		X		X		
Dimensión 2: Juegos de lateralidad								
1	Camina siguiendo las líneas e indicaciones (izquierda y derecha).	X		X		X		
2	Pasa y se desplaza en un punto a otro en el espacio al ritmo de la música.	X		X		X		
Dimensión 3: Juegos de coordinación								
1	Coordinando brazos y pies al momento de escuchar la música.	X		X		X		
2	Coordina los movimientos de su cuerpo al trasladar el globo en espacios amplios.	X		X		X		
Variable 2: Motricidad Gruesa								
Dimensión 1: Equilibrio								
1	Mantiene equilibrio sobre las puntas de sus pies.	X		X		X		
2	Salta en un pie intercalando y manteniendo el equilibrio.	X		X		X		
Dimensión 2: Lateralidad								

1	Salta dentro del círculo con los dos pies haciendo uso de su lateralidad.	X		X		X		
2	Se desplaza con dos pies (izquierda y derecha).	X		X		X		
	Dimensión 3: Coordinación							
1	Coordinar los movimientos de su cuerpo para trasladar las bolitas con una cuchara sin dejarlos caer.	X		X		X		
2	Coordinar los movimientos de su cuerpo para lanzar las pelotas de colores sin dejarlos caer.	X		X		X		

Recomendaciones:.....
.....
.....
.....

Opinión de experto:

- Aplicable ()
- Aplicable después de modificar ()
- No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto:

Dr. / Mg. Flores Aroni Bertha Juana, DNI: 29566255

Pertinencia 1: El ítem/indicador/desempeño corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: El ítem/indicador/desempeño es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem/indicador/desempeño, es conciso preciso y directo
Nota: suficiencia, se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Mg. Bertha J. Flores Aroni

Mg. Bertha Flores Aroni
DNI: N° 29566255
Experto

Validez del Instrumento Independiente

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO VARIABLE INDEPENDIENTE

NOMBRE DEL EXPERTO: Dr. Velásquez Castillo, Nilo Albert

Presente;

ASUNTO: Validación de instrumento a través de juicio de experto

Es grato dirigirme a usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado guía de observación. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: **Juegos Motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison” Provincia de Huancabamba, año 2024.**

Este instrumento consta de 12 indicadores/ítems fue elaborado por la investigadora:
Alvarado Zurita Danitza Anair.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

1. Carátula
2. Matriz de operacionalización de las variables
3. Modelo de propuesta de propuesta sobre las sesiones de aprendizaje
4. Instrumento de evaluación de la variable

Expreso consideración a su persona y reconocimiento a su experiencia profesional, se le agradece en la opinión a la propuesta de investigación.

Atentamente;



Alvarado Zurita Danitza Anair

DNI N°: 48364643

Código: 0807191295

INFORME DE OPINÓN DE EXPERTOS INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Nilo Albert Velásquez Castillo
- 1.2. **Grado Académico:** Doctor en educación
- 1.3. **Profesión:** Licenciado en Educación Primaria
- 1.4. **Institución donde labora:** Uladech Católica
- 1.5. **Cargo que desempeña:** Docente de la escuela de Educación
- 1.6. **Denominación del instrumento:** Guía de observación
- 1.7. **Autor del instrumento:** Alvarado Zurita Danitza Anair
- 1.8. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Instrumento de la variable Independiente (Juegos motrices)

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: “JUEGOS MOTRICES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 14991 “THOMAS ALVA EDISON” CASERÍO LA PERLA DE LA PROVINCIA DE HUANCABAMBA EN EL AÑO 2024”

Variable 1: Juegos Motrices		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
Dimensión 1: Juegos de equilibrio		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
1	Camina y gira en el circuito manteniendo su equilibrio.	X		X		X		
2	Camina con un pie delante del otro, sobre la barra manteniendo el equilibrio.	X		X		X		
Dimensión 2: Juegos de lateralidad								
1	Camina siguiendo las líneas e indicaciones (izquierda y derecha).	X		X		X		
2	Pasa y se desplaza en un punto a otro en el espacio al ritmo de la música.	X		X		X		
Dimensión 3: Juegos de coordinación								
1	Coordinando brazos y pies al momento de escuchar la música.	X		X		X		
2	Coordina los movimientos de su cuerpo al trasladar el globo en espacios amplios.	X		X		X		
Variable 2: Motricidad Gruesa								
Dimensión 1: Equilibrio								
1	Mantiene equilibrio sobre las puntas de sus pies.	X		X		X		

2	Salta en un pie intercalando y manteniendo el equilibrio.	X		X		X		
	Dimensión 2: Lateralidad							
1	Salta dentro del círculo con los dos pies haciendo uso de su lateralidad.	X		X		X		
2	Se desplaza con dos pies (izquierda y derecha).	X		X		X		
	Dimensión 3: Coordinación							
1	Coordinar los movimientos de su cuerpo para trasladar las bolitas con una cuchara sin dejarlos caer.	X		X		X		
2	Coordinar los movimientos de su cuerpo para lanzar las pelotas de colores sin dejarlos caer.	X		X		X		

Recomendaciones:.....
.....
.....

Opinión de experto:

- Aplicable ()
- Aplicable después de modificar ()
- No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto:

Dr. / Mg. Yessenia Jovani Vega Yovera, DNI: 03208525

Pertinencia 1: El ítem/indicador/desempeño corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia 2: El ítem/indicador/desempeño es apropiado para representar la componente o la dimensión específica del constructo.

Claridad 3: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem/indicador/desempeño, es conciso preciso y directo

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



Dr. Nilo Albert Velásquez Castillo

Asesor de tesis

DNI: N°32919741

CPPe: 05329197418

Cód

Confiabilidad del instrumento

Confiabilidad

El grado de confiabilidad de la guía de observación se determinó con el alfa de Cronbach, con el cual se obtuvo un valor de 0.900. Este resultado permitió concluir que existe una alta confiabilidad para aplicar el instrumento.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	
1	Estudiante	juego del cangrejo	Usando mis manitos y pies me	El pequeño canguro saltarín	Nos divertimos jugando el	Jugamos imitando el desplazamiento	Saltando y saltando como	Juego de la gallina ciega	Recorremos pelotas con un palo	El juego de las sillas	Juego de carrera de pares	Jugamos las bolitas	Lanzado pelotas	SUMA						
2		I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12		Σ (Simbolo sumatorio)					
3																				
4	E1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	13		α (Alfa) =	0.90001712			
5	E2	1	1	1	2	3	1	1	1	1	1	2	1	16		K (número de items) =	12			
6	E3	1	1	1	2	3	2	1	1	2	2	2	1	19		Vi (varianza de cada item) =	5.86842105			
7	E4	1	3	3	3	3	2	2	2	2	2	1	1	25		Vt (varianza total) =	33.5368421			
8	E5	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	16						
9	E6	1	1	1	3	3	1	2	2	2	2	1	1	20						
10	E7	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	16		NIVELES DE ALFA DE CRONBACH				
11	E8	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	24		0.81 - 1.00	Muy alta	No confiable		
12	E9	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	15		0.61 - 0.80	Alta			
13	E10	1	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	1	22		0.41 - 0.60	Moderada			
14	E11	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	17		0.21 - 0.40	Baja			
15	E12	1	2	2	2	3	1	1	1	1	1	1	1	17		0.01 - 0.20	Muy baja			
16	E13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12						
17	E14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12						
18	E15	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	1	23						
19	E16	1	1	2	2	3	1	1	1	1	1	3	3	20		FÓRMULA $\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$				
20	E17	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	3	3	23						
21	E18	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	1	1	25						
22	E19	2	2	1	3	3	2	2	3	2	3	1	1	25						
23	E20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36						
24	VARIANZA	0.35789	0.46316	0.46316	0.52632	0.57632	0.36579	0.366	0.66053	0.35789	0.61842	0.57632	0.53684			GUIA DE OBSERVACIÓN				
25																	SIEMPRE	A VECES	NUNCA	
																	1	2	3	

Anexo 04: Formato de Consentimiento Informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Título del estudio: Juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison” Caserío la Perla de la provincia de Huancabamba en el año 2024.

Investigador (a): Alvarado Zurita Danitza Anair

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison” Caserío la Perla de la provincia de Huancabamba en el año 2024.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Se llevará a cabo para ayudar a mejorar las estrategias que tienen las docentes respecto al desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y así tener más conocimiento de lo importante que es esto en los niños.

La aplicación del instrumento lista de cotejo permitirá recoger información de los niños y esta será socializada con la docente en relación a la sesión trabajada.

Procedimientos:

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

1. Pedir la autorización del colegio y padres para la participación de los niños.
2. Recoger la información y evaluar a los niños a través de una lista de cotejo.
3. Analizar los resultados obtenidos por cada niño.
4. Presentar los resultados a cada niño.

Beneficios:

Se describe acerca del problema sobre los juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa que tiene los niños de 5 años, cuyos beneficios se darán a través de esta investigación la que aportara conocimientos los que facilitarán en su desenvolvimiento de su vida cotidiana del niño.

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 estudiante.

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 994249876

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 ciei@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos

Fecha y Hora

Documento de carta de recojo de datos



Chimbote, 28 de mayo del 2024

CARTA N° 0000000794- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**YANET TORRES CARRASCO
I.E N°14991 "THOMAS ALVA EDISON"**

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada JUEGOS MOTRICES PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 14991 "THOMAS ALVA EDISON" CASERÍO LA PERLA, HUANCABAMBA, PIURA, 2024, que involucra la recolección de información/datos en NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS, a cargo de DANITZA ANAIR ALVARADO ZURITA, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 03234292, durante el período de 11-04-2024 al 15-05-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.

Dr. Willy Valle Salvatierra
Coordinador de Gestión de Investigación

Documento de carta de aceptación



Ministerio
de Educación

Institución Educativa Pública N° 14991 "Thomas Alva Edison"

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra independencia, y de la conmemoración de las Heroicas Batallas de Junín y Ayacucho"

Huancabamba, 12 de mayo del 2024

CARTA N° 008-2024

Sra. Bertha Juana Flores Aroni

Docente de la escuela profesional de Derecho y Humanidades de la Universidad Católica de los Ángeles de Chimbote

Asunto: Aceptación para que ejecute su proyecto de investigación

Referente: Carta de presentación de investigación N° 0794

Presente:

De mi consideración;

Por lo medio del presente le expreso un saludo cordial y al mismo tiempo informarle en relación al documento de referencia; comunico a usted la aceptación a la estudiante Danitza Anair Alvarado Zurita con código 0807191205 de la carrera profesional de Educación Inicial, para que pueda ejecutar su proyecto de investigación denominado "Juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 "Thomas Alva Edison" Caserío la Perla de la provincia de Huancabamba en el año 2024" en mi representada Institución.

Esperando su atención, me despido de usted.

Atentamente,



Yaret Torres Carrasco
Yaret Torres Carrasco
DIRECTORA LE N° 14991
LA PERLA



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Título: “Juego del cangrejo”

Área: Psicomotricidad

Tiempo: 45 minutos



Propósitos de aprendizaje: Que los niños y niñas logren realizar movimientos como hace un cangrejo.

Edad: 5 años

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencia	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Camina y gira en el circuito manteniendo su equilibrio.	El niño logre realizar movimientos como hace el cangrejo.	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Da la bienvenida. Motiva a los estudiantes. Adecúa un ambiente o aula para el desarrollo de la sesión. Prepara los materiales para el desarrollo de la actividad.	Actividades permanentes	Saludamos a los niños y niñas para empezar nuestra clase del día de hoy.	Parlante Imágenes Limpia tipo
	Motivación	Motivando a los niños con la canción de bienvenida Hola, hola, hola, ¿cómo estás? Yo muy bien ¿Y tú qué tal? https://www.youtube.com/watch?v=cA9Mqzi2idM	
	Recuperación de los saberes previos	Después de culminar la canción realizaremos las siguientes preguntas: Sobre ¿Cómo te sientes hoy? ¿Cómo te sentiste al cantar la canción? ¿Qué parte más te gustó de la canción?	
	Conflictos cognitivos	Dialogamos con los niños y niñas sobre el trabajo que vamos a desarrollar, así mismo la docente prepara un ambiente adecuado para el desarrollo de la actividad y pide a los niños sentarse en forma de semicírculo y que presten atención para el inicio de la actividad del día de hoy. Titulado: “Juego del cangrejo”	

<p>DESARROLLO</p> <p>Desarrolla actividades para enfocada la motricidad gruesa.</p> <p>Orienta a los niños para el desarrollo de las actividades.</p> <p>Explica a los niños las reglas de cada juego.</p> <p>Presenta actividades comprobación</p>	<p>Procedimiento de la información</p>	<p>La docente inicia con la sesión y muestra a los niños y niñas una imagen y les pide que la ayuden a describir que imagen será. A través de preguntas recupera los saberes previos.</p> <p>SABERES PREVIOS Después de haber observado la imagen realizaremos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se llamará ese animalito? ¿Lo han visto alguna vez? ¿Dónde vive ese animalito? ¿Cómo camina el cangrejo?</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Cinta adhesiva - Hojas de colores - Objetos
	<p>Aplicación</p>	<p>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN Seguidamente la docente explica detalladamente de cómo se realizará la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La actividad consiste en que los niños deben caminar y girar circularmente y es así que los niños y niñas empiezan a moverse tratando de imitar al cangrejo. Luego la docente les dice que pondrá una canción harán todo que les diga. Por el contrario, si la música suena más rápido los niños deberán desplazarse más rápido. - En este juego, los niños no deben soltar sus manos de los tobillos y tienen que seguir el ritmo de la música. De esta manera trabajarán los músculos, los brazos y la dirección del movimiento. <p>Luego de haber realizado la actividad la docente plantea las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Hacia qué dirección caminaban? ¿Si la música era lenta como caminaban?</p> 	

<p>CIERRE</p> <p>Evalúa la coherencia de la sesión.</p> <p>Cumple con los tiempos determinados.</p> <p>Evidencia el dominio y orden durante la sesión.</p>	<p>Reflexión</p>	<p>Es así que la docente evaluó a los niños en el proceso de la actividad.</p> <p>Nos sentamos en forma de círculo y realizamos unos ejercicios de respiración profundos comentado lo que hicimos y si nos gustó.</p> <p>Se realiza la metacognición a través de preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Qué aprendieron?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>	
---	-------------------------	--	--

Referencia Bibliográfica:

PROGRAMA CURRICULAR DE EDUCACIÓN INICIAL:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y nombres	Desempeños precisados (Dimensión de equilibrio)			Nivel de Logro
		Siempre	Casi siempre	Nunca	
1	Estudiante	X			A
2	Estudiante	X			A
3	Estudiante	X	X		B
4	Estudiante	X			A
5	Estudiante		X		B
6	Estudiante		X		B
7	Estudiante	X			A
8	Estudiante		X		B
9	Estudiante		X		B
10	Estudiante		X		B
11	Estudiante		X		B
12	Estudiante		X		B
13	Estudiante			X	C
14	Estudiante			X	C
15	Estudiante			X	C
16	Estudiante		X		B
17	Estudiante			X	C
18	Estudiante		X		B
19	Estudiante			X	B
20	Estudiante			X	C

Criterios de evaluación

Siempre	A	0
Casi siempre	B	1
Nunca	C	2



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

Título: “Usando mis manitos y pies me divierto”

Área: Psicomotricidad

Tiempo: 45 minutos



Propósitos de aprendizaje: Que los niños y niñas deben conseguir poner el pie y la mano en el lugar indicado sin dejar que el cuerpo toque el suelo.

Edad: 5 años

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencia	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Camina con un pie delante del otro, sobre la barra manteniendo el equilibrio.	El niño logre caminar con un pie y mano en el lugar indicado.	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Da la bienvenida. Motiva a los estudiantes. Adecúa un ambiente o aula para el desarrollo de la sesión. Prepara los materiales para el desarrollo de la actividad.	Actividades permanentes	Saludamos a los niños y niñas para empezar nuestra clase del día de hoy.	Parlante Láminas Limpia tipo
	Motivación	Motivando a los niños con la canción de bienvenida “Manos y pies” https://youtu.be/LZTUZvIG9V0	
	Recuperación de los saberes previos	Después de culminar la canción realizaremos las siguientes preguntas: Sobre ¿Cómo te sientes hoy? ¿Qué parte más te gustó mover? ¿Cómo te sentiste al cantar la canción de las manos y pies?	
	Conflictos cognitivos	Dialogamos con los niños y niñas sobre el trabajo que vamos a desarrollar, así mismo la docente prepara un ambiente adecuado para el desarrollo de la actividad y pide a los niños sentarse en forma de círculo y que presten atención para el inicio de la actividad del día de hoy. Titulado: “Usando mis manitos y pies me divierto”	

<p>DESARROLLO</p> <p>Desarrolla actividades para enfocada la motricidad gruesa.</p> <p>Orienta a los niños para el desarrollo de las actividades.</p> <p>Explica a los niños las reglas de cada juego.</p> <p>Presenta actividades comprobación</p>	<p>Procedimiento de la información</p>	<p>La docente inicia con la sesión y muestra a los niños y niñas unas láminas y les pide que la ayuden a describir que es lo que observan. A través de preguntas recupera los saberes previos.</p> <p>SABERES PREVIOS Después de haber observado las láminas realizaremos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué es lo que observaron? ¿Qué imagen más les gustó? ¿Cómo se llamará el juego que realizaremos?</p> 	
	<p>Aplicación</p>	<p>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN Seguidamente la docente explica detalladamente de cómo se realizará la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> -La actividad consiste en que los niños deben conseguir poner el pie y la mano en el lugar indicado sin dejar que el cuerpo toque el suelo. y es así que los niños y niñas empiezan a realizar el juego de la coordinación y el equilibrio con las manos y pies. Luego la docente les dice que pondrá una canción para motivarlos en su actividad. -En este juego, los niños y niñas deben utilizar su equilibrio, agilidad e inteligencia para no caer mientras colocan las pies y manos según la imagen indicada. De esta manera trabajarán los movimientos de las manos y pies y la dirección donde corresponde. <p>Luego de haber realizado la actividad la docente plantea las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Por qué? ¿Qué dificultades tuvieron al realizar el juego? ¿Hacia qué dirección caminaban?</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartón - Imágenes de manos y pies - Cinta adhesiva

<p>CIERRE</p> <p>Evalúa la coherencia de la sesión.</p> <p>Cumple con los tiempos determinados.</p> <p>Evidencia el dominio y orden durante la sesión.</p>	<p>Reflexión</p>	<p>Es así que la docente evaluó a los niños en el proceso de la actividad.</p> <p>Nos sentamos de forma de círculo y realizamos unos ejercicios de respiración profundos comentado lo que hicimos y si nos gustó.</p> <p>Se realiza la metacognición a través de preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Qué aprendieron?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>	
---	-------------------------	--	--

Referencia Bibliográfica:

PROGRAMA CURRICULAR DE EDUCACIÓN INICIAL:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y nombres	Desempeños precisados (Dimensión de equilibrio) Camina con un pie delante del otro, sobre la barra manteniendo el equilibrio.			Nivel de Logro
		Siempre	Casi siempre	Nunca	
1	Estudiante		X		B
2	Estudiante		X		B
3	Estudiante	X			A
4	Estudiante	X			A
5	Estudiante		X		B
6	Estudiante	X			A
7	Estudiante	X			A
8	Estudiante		X		B
9	Estudiante			X	C
10	Estudiante		X		B
11	Estudiante		X		B
12	Estudiante			X	C
13	Estudiante		X		B
14	Estudiante			X	C
15	Estudiante			X	C
16	Estudiante		X		B
17	Estudiante			X	C
18	Estudiante		X		B
19	Estudiante		X		B
20	Estudiante		X		B

Criterios de evaluación

Siempre	A	0
Casi siempre	B	1
Nunca	C	2



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

Título: “El pequeño canguro saltarín”

Área: Psicomotricidad Tiempo: 45 minutos



Propósitos de aprendizaje: Que los niños y niñas logren realizar movimientos como hace un canguro.

Edad: 5 años

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencia	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Camina y gira en el circuito manteniendo su equilibrio.	El niño logre realizar movimientos como hace el canguro.	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Da la bienvenida. Motiva a los estudiantes. Adecúa un ambiente o aula para el desarrollo de la sesión. Prepara los materiales para el desarrollo de la actividad.	Actividades permanentes	Saludamos a los niños y niñas para empezar nuestra clase del día de hoy.	Parlante Imágenes Limpia tipo
	Motivación	Motivando a los niños con la canción de bienvenida “Canguro Boin Boin” https://youtu.be/A9oG4-BARgc	
	Recuperación de los saberes previos	Después de culminar la canción realizaremos las siguientes preguntas: Sobre ¿Cómo te sientes hoy? ¿Cómo te sentiste al cantar la canción del canguro? ¿Qué parte más te gustó de la canción?	
	Conflictos cognitivos	Dialogamos con los niños y niñas sobre el trabajo que vamos a desarrollar, así mismo la docente prepara un ambiente adecuado para el desarrollo de la actividad y pide a los niños sentarse en forma de semicírculo y que presten atención para el inicio de la actividad del día de hoy. Titulado: “El pequeño canguro saltarín”	

<p>DESARROLLO</p>	<p>Procedimiento de la información</p>	<p>La docente inicia con la sesión y muestra a los niños y niñas una imagen y les pide que la ayuden a describir que imagen será. A través de preguntas recupera los saberes previos.</p> <p>SABERES PREVIOS Después de haber observado la imagen realizaremos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se llamará ese animalito? ¿Lo han visto alguna vez? ¿Dónde vive ese animalito? ¿Cómo salta el canguro?</p> 	
<p>Desarrolla actividades para enfocada la motricidad gruesa.</p> <p>Orienta a los niños para el desarrollo de las actividades.</p> <p>Explica a los niños las reglas de cada juego.</p> <p>Presenta actividades comprobación</p>	<p>Aplicación</p>	<p>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN Seguidamente la docente explica detalladamente de cómo se realizará la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La actividad consiste en que los niños deben saltar con las manos firmes y con una pelota sostenida entre las piernas y es así que los niños y niñas empiezan a saltar tratando de imitar al canguro. Luego la docente les dice que pondrá una canción harán todo que les diga. Por el contrario, si la música suena más rápido los niños deberán desplazarse más rápido. - En este juego, consiste que los niños no deben soltar la pelota de sus piernas y tienen que seguir el ritmo de la música. De esta manera trabajarán los músculos y los movimientos de las piernas. <p>Luego de haber realizado la actividad la docente plantea las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Hacia qué dirección saltaban? ¿Si la música era lenta como saltaban?</p> 	<p>Cinta adhesiva Hojas de colores Pelota de trapo</p>

<p>CIERRE</p> <p>Evalúa la coherencia de la sesión.</p> <p>Cumple con los tiempos determinados.</p> <p>Evidencia el dominio y orden durante la sesión.</p>	<p>Reflexión</p>	<p>Es así que la docente evaluó a los niños en el proceso de la actividad.</p> <p>Nos sentamos en forma de círculo y realizamos unos ejercicios de respiración profundos comentado lo que hicimos y si nos gustó.</p> <p>Se realiza la metacognición a través de preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Qué aprendieron?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>	
---	-------------------------	--	--

Referencia Bibliográfica:

PROGRAMA CURRICULAR DE EDUCACIÓN INICIAL:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y nombres	Mantiene equilibrio sobre las puntas de sus pies			Nivel de Logro
		Siempre	Pocas veces	Nunca	
1	Estudiante		X		B
2	Estudiante		X		B
3	Estudiante	X			A
4	Estudiante	X			A
5	Estudiante		X		B
6	Estudiante	X			A
7	Estudiante		X		B
8	Estudiante		X		B
9	Estudiante			X	C
10	Estudiante		X		B
11	Estudiante		X		B
12	Estudiante		X		B
13	Estudiante	X			A
14	Estudiante			X	C
15	Estudiante		X		B
16	Estudiante			X	C
17	Estudiante		X		B
18	Estudiante		X		B
19	Estudiante	X			A
20	Estudiante		X		B

Criterios de evaluación

Siempre	A	0
Casi siempre	B	1
Nunca	C	2



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

Titulo: “Nos divertimos jugando mundo”

Área: Psicomotricidad

Tiempo: 45 minutos

Propósitos de aprendizaje: Que los niños y niñas logren saltar en un solo pie o en dos según los casilleros que les indique.


Edad: 5 años

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencia	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Salta en un pie intercalando y manteniendo el equilibrio.	El niño logre saltar en un solo pie o en dos según los números indique.	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Da la bienvenida. Motiva a los estudiantes. Adecúa un ambiente o aula para el desarrollo de la sesión. Prepara los materiales para el desarrollo de la actividad.	Actividades permanentes	Saludamos a los niños y niñas para empezar nuestra clase del día de hoy.	Parlante Imagen Tizas Limpia tipo
	Motivación	Motivando a los niños con la canción de bienvenida “El baile de cuerpo” https://youtu.be/z6DoPp-LkTA	
	Recuperación de los saberes previos	Después de culminar la canción realizaremos las siguientes preguntas: Sobre ¿Cómo te sientes hoy? ¿Qué parte más te gustó mover? ¿Cómo te sentiste al bailar la canción del cuerpo?	
	Conflictos cognitivos	Dialogamos con los niños y niñas sobre el trabajo que vamos a desarrollar, así mismo la docente prepara un ambiente adecuado para el desarrollo de la actividad y pide a los niños sentarse en forma de semicírculo y que presten atención para el inicio de la actividad del día de hoy. Titulado: “Nos divertimos jugando mundo”	

<p>DESARROLLO</p> <p>Desarrolla actividades para enfocada la motricidad gruesa.</p> <p>Orienta a los niños para el desarrollo de las actividades.</p> <p>Explica a los niños las reglas de cada juego.</p> <p>Presenta actividades comprobación</p>	<p>Procedimiento de la información</p>	<p>La docente inicia con la sesión y muestra a los niños y niñas en el patio un mundo dibujado en el suelo y les pide que la ayuden a describir que es lo que observan.</p> <p>A través de preguntas recupera los saberes previos.</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>Después de haber observado alrededor del patio realizaremos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué es lo que observaron?</p> <p>¿Cuántos números observaron?</p> <p>¿Cómo se llamará el juego que realizaremos?</p>	<p>- Tizas blancas</p> <p>- Objetos</p>
	<p>Aplicación</p>	<p>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN</p> <p>Seguidamente la docente explica detalladamente de cómo se realizará la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La actividad consiste en que los niños deben completar el recorrido, pasando en cada casillero hasta llegar al número 10 y una vez que estén el numero 10 darse la vuelta y regresar de la misma manera. - Este juego consiste que los niños y niñas deben evitar pisar el casillero en donde se encuentre el objeto una vez superado se detiene uno en un descanso, retira el objeto y se sigue saltando hasta la meta. Y es así que los niños y niñas empiezan a realizar el juego del mundo. Luego la docente les dice que pondrá una canción para motivarlos en su actividad. De esta manera mejoraran el equilibrio y la coordinación y sobre todo fortalecer las piernas. <p>Luego de haber realizado la actividad la docente plantea las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron durante el juego del mundo?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron al realizar el juego?</p>	

		<p>¿Hacia qué dirección saltaban?</p> 	
<p>CIERRE</p> <p>Evalúa la coherencia de la sesión.</p> <p>Cumple con los tiempos determinados.</p> <p>Evidencia el dominio y orden durante la sesión.</p>	<p>Reflexión</p>	<p>Es así que la docente evaluó a los niños en el proceso de la actividad.</p> <p>Nos sentamos de forma de círculo y realizamos unos ejercicios de respiración profundos comentado lo que hicimos y si nos gustó.</p> <p>Se realiza la metacognición a través de preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Qué aprendieron?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>	

Referencia Bibliográfica:

PROGRAMA CURRICULAR DE EDUCACIÓN INICIAL:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y nombres	Salta en un pie intercalando y manteniendo el equilibrio			
		Siempre	Pocas veces	Nunca	Nivel de Logro
1	Estudiante	X			A
2	Estudiante		X		B
3	Estudiante		X		B
4	Estudiante	X			A
5	Estudiante		X		B
6	Estudiante		X		B
7	Estudiante	X			A
8	Estudiante		X		B
9	Estudiante		X		B
10	Estudiante	X			A
11	Estudiante		X		B
12	Estudiante		X		B
13	Estudiante	X			A
14	Estudiante		X		B
15	Estudiante			X	C
16	Estudiante		X		B
17	Estudiante			X	C
18	Estudiante		X		B
19	Estudiante		X		B
20	Estudiante		X		B

Criterios de evaluación

Siempre	A	0
Casi siempre	B	1
Nunca	C	2



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

Título: “Jugamos imitando el desplazamiento de los animales”

Área: Psicomotricidad **Tiempo:** 45 minutos


Propósitos de aprendizaje: Que los niños y niñas logren descubrir el mundo a través de la imitación.


Edad: 5 años

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencia	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Camina siguiendo las líneas e indicaciones (izquierda y derecha)	El niño aprenda a descubrir el mundo a través de la imitación.	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Da la bienvenida. Motiva a los estudiantes. Adecúa un ambiente o aula para el desarrollo de la sesión. Prepara los materiales para el desarrollo de la actividad.	Actividades permanentes	Saludamos a los niños y niñas para empezar nuestra clase del día de hoy.	-Parlante -Mascarás de los animales -Limpia tipo
	Motivación	Motivando a los niños con la canción de bienvenida “El cocodrilo dante” https://youtu.be/zyKjDawsZck	
	Recuperación de los saberes previos	Después de culminar la canción realizaremos las siguientes preguntas: Sobre ¿Cómo te sientes hoy? ¿Qué parte de la canción te gustó más? ¿Cómo te sentiste al cantar la canción de los animales?	
	Conflictos cognitivos	Dialogamos con los niños y niñas sobre el trabajo que vamos a desarrollar, así mismo la docente prepara un ambiente adecuado para el desarrollo de la actividad y pide a los niños sentarse en forma de semicírculo y	

		que presten atención para el inicio de la actividad del día de hoy. Titulado: “Jugamos imitando el desplazamiento de los animales”	
<p>DESARROLLO</p> <p>Desarrolla actividades para enfocada la motricidad gruesa.</p> <p>Orienta a los niños para el desarrollo de las actividades.</p> <p>Explica a los niños las reglas de cada juego.</p> <p>Presenta actividades comprobación</p>	<p>Procedimiento de la información</p>	<p>La docente inicia con la sesión y muestra a los niños y niñas unas máscaras de los animales y les pide que la ayuden a describir los nombres de cada animal.</p> <p>A través de preguntas recupera los saberes previos.</p> <p>SABERES PREVIOS Después de haber observado las máscaras de los animales realizaremos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué animalito te gustó más? ¿Qué animalito te gustaría imitar? ¿Pueden imitar al animal que ustedes escojan?</p> 	<p>- Cartón - Imágenes de manos y pies</p>
	<p>Aplicación</p>	<p>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN Seguidamente la docente explica detalladamente de cómo se realizará la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La actividad consiste en que los niños deben escoger a un animalito que más les gustó y tendrán que imitarlo. En este juego consiste que los niños y niñas deben imitar al animalito que ellos eligieron donde tendrán que caminar y hacer el sonido que hace según animal que escogieron. - De esta manera los niños consiguieran controlar su cuerpo descubriendo sus límites y aprendan a expresarse sin palabras buscando alternativas para el resto de la gente que les rodea les entienda. - Luego de haber realizado la actividad la docente plantea las siguientes preguntas: <p>¿Por qué escogieron el animal que imitaron? ¿Cómo se sintieron durante el juego de la imitación de los animales? ¿Qué dificultades tuvieron al realizar la imitación?</p>	

			
<p>CIERRE</p> <p>Evalúa la coherencia de la sesión.</p> <p>Cumple con los tiempos determinados.</p> <p>Evidencia el dominio y orden durante la sesión.</p>	<p>Reflexión</p>	<p>Es así que la docente evaluó a los niños en el proceso de la actividad.</p> <p>Nos sentamos de forma de círculo y realizamos unos ejercicios de respiración profundos comentado lo que hicimos y si nos gustó.</p> <p>Se realiza la metacognición a través de preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Qué aprendieron?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>	

Referencia Bibliográfica:

PROGRAMA CURRICULAR DE EDUCACIÓN INICIAL:

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y nombres	Camina siguiendo las líneas e indicaciones (izquierda y derecha)			Nivel de Logro
		Siempre	Pocas veces	Nunca	
1	Estudiante	X			A
2	Estudiante		X		B
3	Estudiante		X		B
4	Estudiante	X			A
5	Estudiante		X		B
6	Estudiante		X		B
7	Estudiante	X			A
8	Estudiante		X		B
9	Estudiante			X	C
10	Estudiante		X		B
11	Estudiante	X			A
12	Estudiante		X		B
13	Estudiante	X			A
14	Estudiante		X		B
15	Estudiante	X	X		B
16	Estudiante		X		A
17	Estudiante			X	C
18	Estudiante		X		B
19	Estudiante		X		B
20	Estudiante			X	C

Criterios de evaluación

Siempre	A	0
Casi siempre	B	1
Nunca	C	2



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

Título: “Saltando y saltando como conejito”

Área: Psicomotricidad **Tiempo:** 45 minutos



Propósitos de aprendizaje: Que los niños y niñas logren realizar los movimientos de como hace el conejo y así ayudará desarrollar los músculos de sus extremidades y el equilibrio.

Edad: 5 años

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencia	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Salta dentro del círculo con los dos pies haciendo uso de su lateralidad.	El niño logre realizar movimientos como hace el conejo.	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Da la bienvenida. Motiva a los estudiantes. Adecúa un ambiente o aula para el desarrollo de la sesión. Prepara los materiales para el desarrollo de la actividad.	Actividades permanentes	Saludamos a los niños y niñas para empezar nuestra clase del día de hoy.	Parlante Imágenes Limpia tipo
	Motivación	Motivando a los niños con la canción de bienvenida Hola, hola, hola, ¿cómo estás? Yo muy bien ¿Y tú qué tal? https://www.youtube.com/watch?v=cA9Mqzi2idM	
	Recuperación de los saberes previos	Después de culminar la canción realizaremos las siguientes preguntas: Sobre ¿Cómo te sientes hoy? ¿Cómo te sentiste al cantar la canción? ¿Qué parte más te gustó de la canción?	
	Conflictos cognitivos	Dialogamos con los niños y niñas sobre el trabajo que vamos a desarrollar, así mismo la docente prepara un ambiente adecuado para el desarrollo de la actividad y pide a los niños sentarse en forma de semicírculo y que presten atención para el inicio de la actividad del día de hoy. Titulado: “Juego del cangrejo”	

<p>DESARROLLO</p> <p>Desarrolla actividades para enfocada la motricidad gruesa.</p> <p>Orienta a los niños para el desarrollo de las actividades.</p> <p>Explica a los niños las reglas de cada juego.</p> <p>Presenta actividades comprobación</p>	<p>Procedimiento de la información</p>	<p>La docente inicia con la sesión y muestra a los niños y niñas una imagen y les pide que la ayuden a describir que imagen será. A través de preguntas recupera los saberes previos.</p> <p>SABERES PREVIOS Después de haber observado la imagen realizaremos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se llamará ese animalito? ¿Lo han visto alguna vez? ¿Dónde vive ese animalito? ¿Cómo camina el cangrejo?</p> 	<p>Cinta adhesiva Hojas de colores Objetos</p>
	<p>Aplicación</p>	<p>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN Seguidamente la docente explica detalladamente de cómo se realizará la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La actividad consiste en que los niños deben saltar a través de las latas de colores que están en forma circulo que se encuentran en el suelo. Este juego consiste que los niños y las niñas van a trabajar con los pies y manos donde se impulsarán hacia arriba como lo hace el conejo, con el fin de hacerlo rebotar. Además, esto les ayudará en sus músculos y extremidades y el equilibrio de los niños. Luego la docente les dice que pondrá una canción para motivarlos en su actividad del conejito saltarán. <p>Luego de haber realizado la actividad la docente plantea las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Hacia qué dirección saltaban? ¿Si la música era lenta como saltaban? ¿Si la música era rápida como saltaban?</p> 	

<p>CIERRE</p> <p>Evalúa la coherencia de la sesión.</p> <p>Cumple con los tiempos determinados.</p> <p>Evidencia el dominio y orden durante la sesión.</p>	<p>Reflexión</p>	<p>Es así que la docente evaluó a los niños en el proceso de la actividad.</p> <p>Nos sentamos en forma de círculo y realizamos unos ejercicios de respiración profundos comentado lo que hicimos y si nos gustó.</p> <p>Se realiza la metacognición a través de preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Qué aprendieron?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>	
---	-------------------------	--	--

Referencia Bibliográfica:

PROGRAMA CURRICULAR DE EDUCACIÓN INICIAL:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y nombres	Salta dentro del círculo con los dos pies haciendo uso de su lateralidad.			Nivel de Logro
		Siempre	Pocas veces	Nunca	
1	Estudiante	X			A
2	Estudiante		X		B
3	Estudiante		X		B
4	Estudiante	X			A
5	Estudiante		X		B
6	Estudiante		X		B
7	Estudiante	X			A
8	Estudiante		X		B
9	Estudiante			X	C
10	Estudiante		X		B
11	Estudiante	X			A
12	Estudiante		X		B
13	Estudiante		X		B
14	Estudiante	X			C
15	Estudiante		X		B
16	Estudiante	X			A
17	Estudiante			X	C
18	Estudiante		X		B
19	Estudiante		X		B
20	Estudiante			X	C

Criterios de evaluación

Siempre	A	0
Casi siempre	B	1
Nunca	C	2



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

Título: “Juego de la gallinita ciega”

Área: Psicomotricidad

Tiempo: 45 minutos


Propósitos de aprendizaje: Que los niños y niñas deben logren favorecer su agilidad de los movimientos y sus reflejos.


Edad: 5 años

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencia	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Pasa y se desplaza en un punto a otro en el espacio al ritmo de la música.	El niño logre favorecer su agilidad de los movimientos y sus reflejos.	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Da la bienvenida. Motiva a los estudiantes. Adecúa un ambiente o aula para el desarrollo de la sesión. Prepara los materiales para el desarrollo de la actividad.	Actividades permanentes	Saludamos a los niños y niñas para empezar nuestra clase del día de hoy.	Parlante Láminas Limpia tipo
	Motivación	Motivando a los niños con la canción de bienvenida “La Gallinita ciega” https://youtu.be/g1D-ZIJdwBs	
	Recuperación de los saberes previos	Después de culminar la canción realizaremos las siguientes preguntas: Sobre: ¿Cómo te sientes hoy? ¿Qué parte de la canción te gustó más? ¿Cómo te sentiste al cantar la canción de la gallinita?	
	Conflictos cognitivos	Dialogamos con los niños y niñas sobre el trabajo que vamos a desarrollar, así mismo la docente prepara un ambiente adecuado para el desarrollo de la actividad y pide a los niños sentarse en forma de semicírculo y	

		que presten atención para el inicio de la actividad del día de hoy. Titulado: “Juego de la gallinita ciega”	
DESARROLLO Desarrolla actividades para enfocada la motricidad gruesa. Orienta a los niños para el desarrollo de las actividades. Explica a los niños las reglas de cada juego. Presenta actividades comprobación	Procedimiento de la información La docente inicia con la sesión y muestra a los niños y niñas unos objetos los cuales trabajarán con ellos, les pide que la ayuden a describir que es lo que observan. A través de preguntas recupera los saberes previos. SABERES PREVIOS Después de haber observado los objetos realizaremos las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que observaron? ¿Cuántos objetos observaron? ¿Cómo se llamará el juego que realizaremos?		
	Aplicación ANÁLISIS DE INFORMACIÓN Seguidamente la docente explica detalladamente de cómo se realizará la actividad: - La actividad consiste en que los niños deben buscar las figuras geométricas con los ojos vendados, una vez las haya localizado tendrá que intentar reconocer que figura será, solamente con el tacto. Antes de empezar con el juego se les dará tres vueltas sobre si misma antes de empezar con la búsqueda, solo será guiado por sus compañeros donde se le dirá derecha e izquierda y arriba o abajo. Luego la docente les dice que pondrá una canción para motivarlos en su actividad. - En este juego, les permitirá a los niños y niñas que se diviertan, realicen ejercicios físicos, interactúen con sus compañeros, desarrollar atención táctil y mejorar su percepción del espacio y su agilidad. Luego de haber realizado la actividad la docente plantea las siguientes preguntas:	- Figuras geométricas - Cartón - Pañueleta	

		<p>¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Qué dificultades tuvieron al realizar el juego? ¿Hacia qué dirección caminaban?</p> 	
<p>CIERRE</p> <p>Evalúa la coherencia de la sesión.</p> <p>Cumple con los tiempos determinados.</p> <p>Evidencia el dominio y orden durante la sesión.</p>	<p>Reflexión</p>	<p>Es así que la docente evaluó a los niños en el proceso de la actividad.</p> <p>Nos sentamos de forma de semicírculo y realizamos unos ejercicios de respiración profundos comentado lo que hicimos y si nos gustó.</p> <p>Se realiza la metacognición a través de preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo se sintieron?</p>	

Referencia Bibliográfica:

PROGRAMA CURRICULAR DE EDUCACIÓN INICIAL:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y nombres	Pasa y se desplaza en un punto a otro en el espacio al ritmo de la música			Nivel de Logro
		Siempre	Pocas veces	Nunca	
1	Estudiante	X			A
2	Estudiante		X		B
3	Estudiante		X		B
4	Estudiante	X			A
5	Estudiante		X		B
6	Estudiante		X		B
7	Estudiante	X			A
8	Estudiante		X		B
9	Estudiante		X		B
10	Estudiante		X		B
11	Estudiante	X			A
12	Estudiante		X		B
13	Estudiante			X	C
14	Estudiante		X		B
15	Estudiante	X			A
16	Estudiante		X		B
17	Estudiante			X	C
18	Estudiante		X		B
19	Estudiante		X		B
20	Estudiante			X	C

Criterios de evaluación

Siempre	A	0
Casi siempre	B	1
Nunca	C	2



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

Titulo: “Recorremos pelotas con un palo”

Área: Psicomotricidad **Tiempo:** 45 minutos



Propósitos de aprendizaje: Que los niños y niñas deben logren llegar la pelota a la caja.

Edad: 5 años

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencia	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se desplaza con dos pies (izquierda y derecha).	El niño logre llegar de derecha e izquierda con la pelota a la caja.	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Da la bienvenida. Motiva a los estudiantes. Adecúa un ambiente o aula para el desarrollo de la sesión. Prepara los materiales para el desarrollo de la actividad.	Actividades permanentes	Saludamos a los niños y niñas para empezar nuestra clase del día de hoy.	<ul style="list-style-type: none"> - Parlante - Pelotas - Tarros de colores. - Una caja - Un palo de madera
	Motivación	Motivando a los niños con la canción de bienvenida “El baile de cuerpo” https://youtu.be/z6DoPp-LkTA	
	Recuperación de los saberes previos	Después de culminar la canción realizaremos las siguientes preguntas: Sobre ¿Cómo te sientes hoy? ¿Qué parte de la canción te gustó más? ¿Cómo te sentiste al bailar la canción del cuerpo?	
	Conflictos cognitivos	Dialogamos con los niños y niñas sobre el trabajo que vamos a desarrollar, así mismo la docente prepara un ambiente adecuado para el desarrollo de la actividad y pide a los niños sentarse en forma de semicírculo y que presten atención para el inicio de la actividad del día de hoy. Titulado: “Recorremos pelotas con un palo”	

<p>DESARROLLO</p>	<p>Procedimiento de la información</p>	<p>La docente inicia con la sesión y muestra a los niños y niñas unos objetos los cuales trabajarán con ellos, les pide que la ayuden a describir que es lo que observan. A través de preguntas recupera los saberes previos.</p> <p>SABERES PREVIOS Después de haber observado los objetos realizaremos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué es lo que observaron? ¿Cuántos objetos observaron? ¿Cómo se llamará el juego que realizaremos?</p> 	
<p>Desarrolla actividades para enfocada la motricidad gruesa.</p> <p>Orienta a los niños para el desarrollo de las actividades.</p> <p>Explica a los niños las reglas de cada juego.</p> <p>Presenta actividades comprobación</p>	<p>Aplicación</p>	<p>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN Seguidamente la docente explica detalladamente de cómo se realizará la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La actividad consiste en que los niños deben pasar el circuito transportar la pelota a lo largo de un recorrido previsto tocándolo con el palo y sin tocar la pelota con las manos, el niño tiene que llegar hasta donde se encuentra la caja. Luego la docente les dice que pondrá una canción para motivarlos en su actividad. - En este juego, les ayuda a aumentar la coordinación de su cuerpo y estimular sus movimientos de sus manos y pies y golpear la pelota corriendo al mismo tiempo. <p>Por otra parte, Luego de haber realizado la actividad la docente plantea las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Qué dificultades tuvieron al realizar el juego? ¿Hacia qué dirección caminaban?</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Parlante - Pelotas - Tarros de colores. - Una caja - Un palo de madera

<p>CIERRE</p> <p>Evalúa la coherencia de la sesión.</p> <p>Cumple con los tiempos determinados.</p> <p>Evidencia el dominio y orden durante la sesión.</p>	<p>Reflexión</p>	<p>Es así que la docente evaluó a los niños en el proceso de la actividad.</p> <p>Nos sentamos de forma de semicírculo y realizamos unos ejercicios de respiración profundos comentado lo que hicimos y si nos gustó.</p> <p>Se realiza la metacognición a través de preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Qué aprendieron?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>	
---	-------------------------	--	--

Referencia Bibliográfica:

PROGRAMA CURRICULAR DE EDUCACIÓN INICIAL:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y nombres	Se desplaza con dos pies (izquierda y derecha)			Nivel de Logro
		Siempre	Pocas veces	Nunca	
1	Estudiante	X			A
2	Estudiante		X		B
3	Estudiante		X		B
4	Estudiante	X			A
5	Estudiante		X		B
6	Estudiante		X		B
7	Estudiante	X			A
8	Estudiante		X		B
9	Estudiante			X	C
10	Estudiante		X		B
11	Estudiante	X			B
12	Estudiante		X		B
13	Estudiante			X	C
14	Estudiante		X		B
15	Estudiante		¿	X	C
16	Estudiante		X		B
17	Estudiante	X			A
18	Estudiante		X		B
19	Estudiante		X		B
20	Estudiante	X		X	A

Criterios de evaluación

Siempre	A	0
Casi siempre	B	1
Nunca	C	2



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

Título: “El juego de las sillas”

Área: Psicomotricidad

Tiempo: 45 minutos



Propósitos de aprendizaje: Que los niños y niñas logren realizar movimientos alrededor de las sillas e identifiquen los que número les tocó.

Edad: 5 años

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencia	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Coordinando brazos y pies al momento de escuchar la música.	El niño logre realizar movimientos alrededor de las sillas e identifiquen los que número les tocó.	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Da la bienvenida. Motiva a los estudiantes. Adecúa un ambiente o aula para el desarrollo de la sesión. Prepara los materiales para el desarrollo de la actividad.	Actividades permanentes	Saludamos a los niños y niñas para empezar nuestra clase del día de hoy.	- Parlante - Láminas de los números del 1 al 10 - Sillas
	Motivación	Motivando a los niños con la canción de bienvenida “Sol solecito caliéntame un poquito” https://youtu.be/S7H1rybngY8	
	Recuperación de los saberes previos	Después de culminar la canción realizaremos las siguientes preguntas: Sobre ¿Cómo te sientes hoy? ¿Qué parte de la canción te gustó más? ¿Cómo te sentiste al cantar la canción?	
	Conflictos cognitivos	Dialogamos con los niños y niñas sobre el trabajo que vamos a desarrollar, así mismo la docente prepara un ambiente adecuado para el desarrollo de la actividad y pide a los niños sentarse en forma de semicírculo y que presten atención para el inicio de la actividad del día de hoy. Titulado: “El juego de las sillas”	

<p>DESARROLLO</p>	<p>Procedimiento de la información</p>	<p>La docente inicia con la sesión y muestra a los niños y niñas unas láminas de los números del 1 al 10 donde irán pegadas en cada silla, les pide que la ayuden a describir que es lo que observan. A través de preguntas recupera los saberes previos.</p> <p>SABERES PREVIOS Después de haber observado los materiales realizaremos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué es lo que observaron? ¿Qué materiales vamos a utilizar? ¿Cómo se llamará el juego que realizaremos?</p> 	
<p>Desarrolla actividades para enfocada la motricidad gruesa.</p> <p>Orienta a los niños para el desarrollo de las actividades.</p> <p>Explica a los niños las reglas de cada juego.</p> <p>Presenta actividades comprobación</p>	<p>Aplicación</p>	<p>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN Seguidamente la docente explica detalladamente de cómo se realizará la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La actividad consiste en que los niños deben hacer un círculo y cada niño debe colocarse delante de su silla. Luego la docente les dice que pondrá una canción para motivarlos en su actividad. Y en ese momento todos los niños empiecen a dar vueltas alrededor de las sillas. - En este juego, les permitirá a los niños mejorar su velocidad de reacción, siendo necesaria una mayor atención y concentración. <p>Por otra parte, Luego de haber realizado la actividad la docente plantea las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Qué dificultades tuvieron al realizar el juego? ¿Hacia qué dirección caminaban?</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Parlante - Láminas de números - Sillas

<p>CIERRE</p> <p>Evalúa la coherencia de la sesión.</p> <p>Cumple con los tiempos determinados.</p> <p>Evidencia el dominio y orden durante la sesión.</p>	<p>Reflexión</p>	<p>Es así que la docente evaluó a los niños en el proceso de la actividad.</p> <p>Nos sentamos de forma de semicírculo y realizamos unos ejercicios de respiración profundos comentado lo que hicimos y si nos gustó.</p> <p>Se realiza la metacognición a través de preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Qué aprendieron?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>	
---	-------------------------	--	--

Referencia Bibliográfica:

PROGRAMA CURRICULAR DE EDUCACIÓN INICIAL:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y nombres	Coordinando brazos y pies al momento de escuchar la música			Nivel de Logro
		Siempre	Pocas veces	Nunca	
1	Estudiante	X			A
2	Estudiante		X		B
3	Estudiante		X		B
4	Estudiante	X			A
5	Estudiante		X		B
6	Estudiante		X		B
7	Estudiante	X			A
8	Estudiante		X		B
9	Estudiante			X	C
10	Estudiante		X		B
11	Estudiante		X		B
12	Estudiante		X		B
13	Estudiante		X		B
14	Estudiante		X		B
15	Estudiante		X		B
16	Estudiante		X		B
17	Estudiante			X	C
18	Estudiante		X		B
19	Estudiante		X		B
20	Estudiante			X	C

Criterios de evaluación

Siempre	A	0
Casi siempre	B	1
Nunca	C	2



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Título: “Juego de carrera de pares”

Área: Psicomotricidad

Tiempo: 45 minutos



Propósitos de aprendizaje: Que los niños y niñas logren reventar los globos sobre la silla.

Edad: 5 años

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencia	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Coordina los movimientos de su cuerpo al trasladar el globo en espacios amplios.	El niño logre reventar los globos sobre la silla.	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Da la bienvenida. Motiva a los estudiantes. Adecúa un ambiente o aula para el desarrollo de la sesión. Prepara los materiales para el desarrollo de la actividad.	Actividades permanentes	Saludamos a los niños y niñas para empezar nuestra clase del día de hoy.	Parlante Globos
	Motivación	Motivando a los niños con la canción de bienvenida Hola, hola, hola, ¿cómo estás? Yo muy bien ¿Y tú qué tal? https://www.youtube.com/watch?v=cA9Mqzj2idM	
	Recuperación de los saberes previos	Después de culminar la canción realizaremos las siguientes preguntas: Sobre ¿Cómo te sientes hoy? ¿Qué parte de la canción te gustó más? ¿Cómo te sentiste al cantar la canción Hola, hola?	
	Conflictos cognitivos	Dialogamos con los niños y niñas sobre el trabajo que vamos a desarrollar, así mismo la docente prepara un ambiente adecuado para el desarrollo de la actividad y pide a los niños sentarse en forma de semicírculo y que presten atención para el inicio de la actividad del día de hoy. Titulado: “Juego de carrera de pares”	

<p>DESARROLLO</p>	<p>Procedimiento de la información</p>	<p>La docente inicia con la sesión y muestra a los niños y niñas unos objetos los cuales trabajarán con ellos, les pide que la ayuden a describir que es lo que observan. A través de preguntas recupera los saberes previos.</p> <p>SABERES PREVIOS Después de haber observado los objetos realizaremos las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué es lo que observaron? ¿Cuántos objetos observaron? ¿Cómo se llamará el juego que realizaremos?</p> 	
<p>Desarrolla actividades para enfocada la motricidad gruesa.</p> <p>Orienta a los niños para el desarrollo de las actividades.</p> <p>Explica a los niños las reglas de cada juego.</p> <p>Presenta actividades comprobación</p>	<p>Aplicación</p>	<p>ANÁLISIS DE INFORMACIÓN Seguidamente la docente explica detalladamente de cómo se realizará la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La actividad consiste que a los niños se les entregará un globo inflado de diferente color para distinguir de quien es cada globo y así los niños deben intentar mantener el globo en aire que no se caiga al suelo y podrán superar todos los obstáculos en el menor tiempo. - En este juego, les permitirá a los niños y niñas que se diviertan, realicen ejercicios físicos, interactúen con sus compañeros y sobre todo en su velocidad. Luego la docente les dice que pondrá una canción para motivarlos en su actividad. <p>Luego de haber realizado la actividad la docente plantea las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Qué dificultades tuvieron al realizar el juego? ¿Hacia qué dirección caminaban?</p> 	<p>- Parlante - Globos de colores. - 1 caja</p>

<p>CIERRE</p> <p>Evalúa la coherencia de la sesión.</p> <p>Cumple con los tiempos determinados.</p> <p>Evidencia el dominio y orden durante la sesión.</p>	<p>Reflexión</p>	<p>Es así que la docente evaluó a los niños en el proceso de la actividad.</p> <p>Nos sentamos de forma de semicírculo y realizamos unos ejercicios de respiración profundos comentado lo que hicimos y si nos gustó.</p> <p>Se realiza la metacognición a través de preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Qué aprendieron?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>	
---	-------------------------	--	--

Referencia Bibliográfica:

PROGRAMA CURRICULAR DE EDUCACIÓN INICIAL:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y nombres	Coordina los movimientos de su cuerpo al trasladar el globo en espacios amplios			Nivel de Logro
		Siempre	Pocas veces	Nunca	
1	Estudiante		X		B
2	Estudiante		X		B
3	Estudiante	X			A
4	Estudiante	X			A
5	Estudiante		X		B
6	Estudiante	X			A
7	Estudiante		X		B
8	Estudiante		X		B
9	Estudiante			X	C
10	Estudiante		X		B
11	Estudiante		X		B
12	Estudiante		X		B
13	Estudiante	X			A
14	Estudiante			X	C
15	Estudiante		X		B
16	Estudiante			X	C
17	Estudiante		X		B
18	Estudiante		X		B
19	Estudiante	X			A
20	Estudiante		X		B

Criterios de evaluación

Siempre	A	0
Casi siempre	B	1
Nunca	C	2



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

Título: “Jugamos las bolitas”

Área: Psicomotricidad

Tiempo: 45 minutos




Propósitos de aprendizaje: Que los niños y niñas logren trasladar las bolitas con una cuchara sin dejarlos caer.


Edad: 5 años

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencia	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Coordinar los movimientos de su cuerpo para trasladar las bolitas con una cuchara sin dejarlos caer.	El niño logre trasladar las bolitas con una cuchara sin dejarlos caer.	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Da la bienvenida. Motiva a los estudiantes. Adecúa un ambiente o aula para el desarrollo de la sesión. Prepara los materiales para el desarrollo de la actividad.	Actividades permanentes	Saludamos a los niños y niñas para empezar nuestra clase del día de hoy.	Parlante Láminas Limpia tipo
	Motivación	Motivando a los niños con la canción de bienvenida Hola, hola, hola, ¿cómo estás? Yo muy bien ¿Y tú qué tal? https://www.youtube.com/watch?v=cA9Mqzj2idM	
	Recuperación de los saberes previos	Después de culminar la canción realizaremos las siguientes preguntas: Sobre ¿Cómo te sientes hoy? ¿Qué parte de la canción te gustó más? ¿Cómo te sentiste al cantar la canción?	
	Conflictos cognitivos	Dialogamos con los niños y niñas sobre el trabajo que vamos a desarrollar, así mismo la docente prepara un ambiente adecuado para el desarrollo de la actividad y pide a los niños sentarse en forma de semicírculo y	

		que presten atención para el inicio de la actividad del día de hoy. Titulado: “Jugamos las bolitas”	
DESARROLLO Desarrolla actividades para enfocada la motricidad gruesa. Orienta a los niños para el desarrollo de las actividades. Explica a los niños las reglas de cada juego. Presenta actividades comprobación	Procedimiento de la información La docente inicia con la sesión y muestra a los niños y niñas unos objetos los cuales trabajarán con ellos, les pide que la ayuden a describir que es lo que observan. A través de preguntas recupera los saberes previos. SABERES PREVIOS Después de haber observado los objetos realizaremos las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que observaron? ¿Cuántos objetos observaron? ¿Cómo se llamará el juego que realizaremos?	  	
	Aplicación ANÁLISIS DE INFORMACIÓN Seguidamente la docente explica detalladamente de cómo se realizará la actividad: - La actividad consiste en que los niños deben salir desde la misma línea de salida y corren lo más rápido posible intentado que la pelota no se les caiga. Si esto sucediera el niño tiene que pararse para recuperar la pelota, colocarlo en la cuchara y seguir corriendo hasta alcanzar la meta. Luego la docente les dice que pondrá una canción para motivarlos en su actividad. - En este juego es la combinación de la velocidad sobre todo la coordinación, la concentración y la paciencia de cada niño. - Luego de haber realizado la actividad la docente plantea las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Qué dificultades tuvieron al realizar el juego?	- Parlante - Una caja - Una cuchara - Pelotas de colores.	

		<p>¿Hacia qué dirección caminaban?</p> 	
<p>CIERRE</p> <p>Evalúa la coherencia de la sesión.</p> <p>Cumple con los tiempos determinados.</p> <p>Evidencia el dominio y orden durante la sesión.</p>	<p>Reflexión</p>	<p>Es así que la docente evaluó a los niños en el proceso de la actividad.</p> <p>Nos sentamos de forma de semicírculo y realizamos unos ejercicios de respiración profundos comentado lo que hicimos y si nos gustó.</p> <p>Se realiza la metacognición a través de preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Qué aprendieron?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>	

Referencia Bibliográfica:

PROGRAMA CURRICULAR DE EDUCACIÓN INICIAL:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y nombres	Coordinar los movimientos de su cuerpo para trasladar las bolitas con una cuchara sin dejarlos caer			Nivel de Logro
		Siempre	Pocas veces	Nunca	
1	Estudiante		X		B
2	Estudiante		X		B
3	Estudiante	X			A
4	Estudiante	X			A
5	Estudiante		X		B
6	Estudiante	X			A
7	Estudiante		X		B
8	Estudiante		X		B
9	Estudiante			X	C
10	Estudiante		X		B
11	Estudiante		X		B
12	Estudiante		X		B
13	Estudiante	X			A
14	Estudiante			X	C
15	Estudiante		X		B
16	Estudiante			X	C
17	Estudiante		X		B
18	Estudiante		X		B
19	Estudiante	X			A
20	Estudiante		X		B

Criterios de evaluación

Siempre	A	0
Casi siempre	B	1
Nunca	C	2



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

Título: “Lanzando pelotas”

Área: Psicomotricidad

Tiempo: 45 minutos

Propósitos de aprendizaje: Que los niños y niñas logren la habilidad de lanzar las pelotas de colores sin dejarlos caer.

Edad: 5 años

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencia	Instrumento de evaluación
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Coordinar los movimientos de su cuerpo para lanzar las pelotas de colores sin dejarlos caer.	El niño logre la habilidad de lanzar las pelotas de colores sin dejarlos caer.	Guía de observación

Desarrollo de las actividades de aprendizaje

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO Da la bienvenida. Motiva a los estudiantes. Adecúa un ambiente o aula para el desarrollo de la sesión. Prepara los materiales para el desarrollo de la actividad.	Actividades permanentes	Saludamos a los niños y niñas para empezar nuestra clase del día de hoy.	Parlante Láminas Limpia tipo
	Motivación	Motivando a los niños con la canción de bienvenida Hola, hola, hola, ¿cómo estás? Yo muy bien ¿Y tú qué tal? https://www.youtube.com/watch?v=cA9Mqzj2idM	
	Recuperación de los saberes previos	Después de culminar la canción realizaremos las siguientes preguntas: Sobre ¿Cómo te sientes hoy? ¿Qué parte de la canción te gustó más? ¿Cómo te sentiste al cantar la canción de la gallinita?	
	Conflictos cognitivos	Dialogamos con los niños y niñas sobre el trabajo que vamos a desarrollar, así mismo la docente prepara un ambiente adecuado para el desarrollo de la actividad y pide a los niños sentarse en forma de semicírculo y	

		que presten atención para el inicio de la actividad del día de hoy. Titulado: “Juego de lanzando pelotas	
DESARROLLO Desarrolla actividades para enfocada la motricidad gruesa. Orienta a los niños para el desarrollo de las actividades. Explica a los niños las reglas de cada juego. Presenta actividades comprobación	Procedimiento de la información	La docente inicia con la sesión y muestra a los niños y niñas unos objetos los cuales trabajarán con ellos, les pide que la ayuden a describir que es lo que observan. A través de preguntas recupera los saberes previos. SABERES PREVIOS Después de haber observado los objetos realizaremos las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que observaron? ¿Cuántos objetos observaron? ¿Cómo se llamará el juego que realizaremos?	
	Aplicación	ANÁLISIS DE INFORMACIÓN Seguidamente la docente explica detalladamente de cómo se realizará la actividad: - La actividad consiste en que los niños deben de estar organizados en dos filas a una distancia de dos metros se coloca la caja de cartón frente a cada uno de ellos. Y así los niños deben lanzar las pelotas a su respectiva caja. - En este juego, les permitirá a los niños y niñas el correcto desarrollo de la coordinación motriz. Es decir al momento de lanzar la pelota, el niño debe de coordinar el movimiento de los brazos, piernas y de sus ojos. Luego de haber realizado la actividad la docente plantea las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Qué dificultades tuvieron al realizar el juego? ¿Hacia qué dirección caminaban?	- Parlante - 1 caja - Pelotas de colores



<p>CIERRE</p> <p>Evalúa la coherencia de la sesión.</p> <p>Cumple con los tiempos determinados.</p> <p>Evidencia el dominio y orden durante la sesión.</p>	<p>Reflexión</p>	<p>Es así que la docente evaluó a los niños en el proceso de la actividad.</p> <p>Nos sentamos de forma de semicírculo y realizamos unos ejercicios de respiración profundos comentado lo que hicimos y si nos gustó.</p> <p>Se realiza la metacognición a través de preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Qué aprendieron?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>	
---	-------------------------	--	--

Referencia Bibliográfica:

PROGRAMA CURRICULAR DE EDUCACIÓN INICIAL:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN

N°	Apellidos y nombres	Coordinar los movimientos de su cuerpo para lanzar las pelotas de colores sin dejarlos caer.			Nivel de Logro
		Siempre	Pocas veces	Nunca	
1	Estudiante		X		B
2	Estudiante		X		B
3	Estudiante	X			A
4	Estudiante	X			A
5	Estudiante		X		B
6	Estudiante	X			A
7	Estudiante		X		B
8	Estudiante		X		B
9	Estudiante			X	C
10	Estudiante		X		B
11	Estudiante		X		B
12	Estudiante		X		B
13	Estudiante	X			A
14	Estudiante			X 4	C
15	Estudiante		X		B
16	Estudiante			X	C
17	Estudiante		X		B
18	Estudiante		X		B
19	Estudiante	X			A
20	Estudiante		X		B

Criterios de evaluación

Siempre	A	0
Casi siempre	B	1
Nunca	C	2

Base de datos de la aplicación (pre test - post test para aplicar a la muestra)

Base de datos sobre la motricidad gruesa antes de aplicar los juegos motrices

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
	ESTUDIANTES	Juego del cangrejo.	Usando mis manitos y pies me divierto	El pequeño canguro saltarín	Nos divertimos jugando mundo	Nivel de motricidad gruesa en su dimensión de lateralidad	Jugamos imitando el desplazamiento de los animales.	Saltando y saltando como conejito	Juego de la gallina ciega	Recorremos pelotas con un palo.	Nivel de motricidad gruesa en su dimensión de lateralidad	El juego de las sillas	Juego de carrera de pases	Jugamos las bolitas	Sostenerse en uno solo pie y saltar.	Nivel de motricidad gruesa en su dimensión de coordinación	Total (nivel de las dimensiones de la motricidad gruesa)
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7	E1	0	1	0	1	2	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	3
8	E2	0	1	0	1	2	1	0	1	0	2	0	0	0	0	0	4
9	E3	0	1	1	0	2	0	1	1	0	2	1	0	1	0	2	6
10	E4	1	0	1	1	3	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	4
11	E5	1	0	1	0	2	0	1	0	1	2	0	1	0	1	2	6
12	E6	2	1	1	0	4	2	2	1	2	7	1	2	2	1	6	17
13	E7	2	1	0	2	5	1	1	0	1	3	1	2	2	1	6	14
14	E8	1	1	0	1	3	1	0	0	0	1	1	1	0	1	3	7
15	E9	1	1	0	0	2	0	0	1	1	2	0	1	1	1	3	7
16	E10	2	2	2	1	7	1	2	2	2	7	2	1	2	1	6	20
17	E11	1	0	2	1	4	2	0	1	1	4	1	1	1	0	3	11
18	E12	1	0	0	1	2	0	0	1	2	3	0	0	2	2	4	9
19	E13	0	0	1	1	2	1	0	1	0	2	0	0	0	0	0	4
20	E14	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	2	4
21	E15	1	0	0	0	1	1	1	0	1	3	1	1	2	1	5	9
22	E16	1	0	1	1	3	1	1	1	1	4	1	1	0	0	2	9
23	E17	2	1	2	2	7	2	2	1	1	6	1	1	2	2	6	19
24	E18	0	0	1	0	1	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	3
25	E19	0	1	0	0	1	1	1	0	0	2	0	0	0	0	0	3
26	E20	0	1	0	1	2	0	0	2	0	2	0	0	2	2	4	8

Nota. Resultados obtenidos de la aplicación del pre test para identificar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 y 5 años.

Base de datos sobre la motricidad gruesa después de aplicar los juegos motrices

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
	ESTUDIANTES	Juego del cangrejo.	Usando mis manitos y pies me divierto	El pequeño canguro saltarín	Nos divertimos jugando mundo	Nivel de motricidad gruesa en su dimensión de lateralidad	Jugamos imitando el desplazamiento de los animales	Saltando y saltando como conejito	Juego de la gallina ciega	Recorremos pelotas con un palo.	Nivel de motricidad gruesa en su dimensión de lateralidad	El juego de las silbas	Juego de carrera de pares	Jugamos las bolitas	Sostenerse en uno solo pie y saltar.	Nivel de motricidad gruesa en su dimensión de coordinación	Total (nivel de las dimensiones de la motricidad gruesa)
1	E1	2	2	2	1	7	2	0	0	1	3	1	2	2	2	7	17
2	E2	2	1	2	2	7	1	0	1	2	4	2	1	2	2	7	18
3	E3	2	2	1	2	7	1	1	1	2	5	1	2	1	2	6	18
4	E4	1	1	1	1	4	0	1	2	0	3	1	1	2	1	5	12
5	E5	1	1	1	0	3	1	1	1	1	4	2	1	2	2	7	14
6	E6	2	1	1	2	6	2	2	1	2	7	2	2	2	1	7	20
7	E7	2	1	0	2	5	1	1	2	1	5	2	2	2	2	8	18
8	E8	1	1	1	2	5	2	2	2	0	6	2	1	2	1	6	17
9	E9	0	1	0	0	1	0	1	1	2	4	1	2	1	2	6	11
10	E10	1	2	2	2	7	1	1	0	2	4	2	1	1	2	6	17
11	E11	1	2	2	1	6	2	1	1	1	5	1	1	1	2	5	16
12	E12	1	0	0	1	2	2	1	2	2	7	2	2	2	2	8	17
13	E13	0	0	1	1	2	1	1	2	2	6	1	2	2	2	7	15
14	E14	0	1	1	0	2	0	1	2	2	5	2	2	2	2	8	15
15	E15	1	2	1	0	4	2	1	2	1	6	1	2	2	2	7	17
16	E16	1	0	1	2	4	1	2	1	1	5	2	2	2	2	8	17
17	E17	0	2	1	0	3	2	2	2	1	7	1	2	2	2	7	17
18	E18	0	2	1	1	4	2	0	2	2	6	2	2	2	2	8	18
19	E19	2	1	0	2	5	1	2	2	1	6	2	1	1	2	6	17
20	E20	0	1	0	1	2	2	2	2	2	8	2	2	1	2	7	17

Nota. Resultados obtenidos de la aplicación del pos test para identificar el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4 y 5 años.